

RISCORISCO



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – PPGAV
ESCOLA DE BELAS ARTES – EBA
DOUTORADO EM ARTES VISUAIS

JOSÉ RAIMUNDO MAGALHÃES ROCHA

RISCORISCO
TRAÇO LUZ-ESCURIDÃO NAS IMAGENS DO FOGO

Salvador - Bahia
2020

JOSÉ RAIMUNDO MAGALHÃES ROCHA

RISCORISCO
TRAÇO LUZ-ESCURIDÃO NAS IMAGENS DO FOGO

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Doutor em Artes Visuais.

Linha de Pesquisa: Processos Criativos em Artes Visuais.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sonia Lucia Rangel.

Salvador – Bahia
2020

R672 Rocha, José Raimundo Magalhães.
Risco: traço luz-escuridão nas imagens do fogo. / José Raimundo
Magalhães Rocha. -- Salvador, 2020.
228 f.: il.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Sonia Lucia Rangel.
Tese (Doutorado – Artes Visuais) - - Universidade Federal da Bahia. Escola
de Belas Artes, 2020.

1. Arte – Processo criativo. 2. Poéticas visuais. 3. Imagens do fogo.
4. Risco. 5. Desenho. I. Rangel, Sonia Lucia. II. Universidade Federal da
Bahia. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDU 7:159.9

TERMO DE APROVAÇÃO

JOSÉ RAIMUNDO MAGALHÃES ROCHA

RISCORISCO
TRAÇO LUZ-ESCURIDÃO NAS IMAGENS DO FOGO

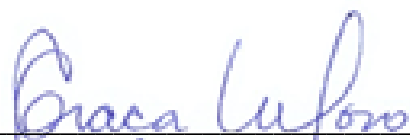
Tese apresentada como requisito necessário à obtenção do título de Doutor em Artes, Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, aprovada pela seguinte banca examinadora:



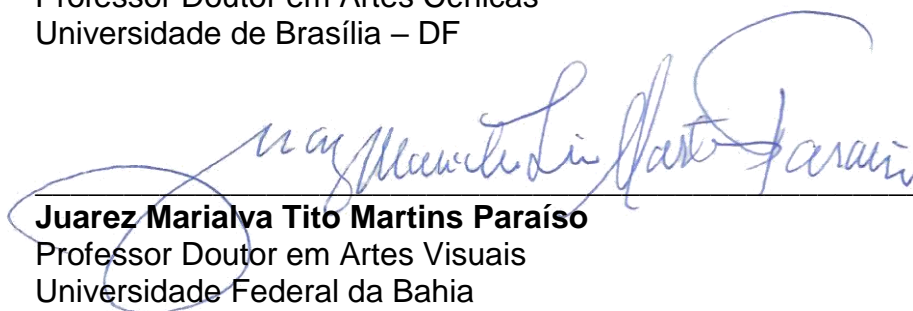
Sonia Lucia Rangel – Orientadora
Professora Doutora em Artes Cênicas
Universidade Federal da Bahia



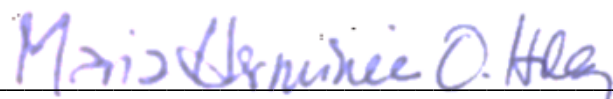
Gláucia Maria Costa Trinchão
Professora Doutora em Educação
Universidade Estadual de Feira de Santana



Jorge das Graças Veloso
Professor Doutor em Artes Cênicas
Universidade de Brasília – DF



Juarez Marialva Tito Martins Paraíso
Professor Doutor em Artes Visuais
Universidade Federal da Bahia



Maria Herminia Olivera Hernandez
Professora Doutora em Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal da Bahia

Salvador, 17 de setembro de 2020.

Dedico este trabalho ao artista Nelson Magalhães Filho, que continua pintando as noites de uma cidade que traz, no nome, a cicatriz das encruzilhadas.

AGRADECIMENTOS

A realização desta pesquisa só foi possível porque contei com afetuosas parcerias, para as quais deixo registrados meus profundos agradecimentos.

A Sonia Rangel pela orientação competente, sábia, sensível, atenciosa, e pela amizade compartilhada em longas conversas acompanhadas de café forte.

A Vanessa Cersil por todo cuidado, paciência, compreensão e amor na convivência diária.

Às Professoras Doutoras Gláucia Maria Costa Trinchão e Maria Hermínia Olivera Hernandez e aos Professores Doutores Jorge das Graças Veloso e Juarez Marialva Tito Martins Paraíso, por aceitarem participar das bancas de qualificação e defesa, principalmente pelas sugestões e contribuições dadas a esta pesquisa.

À comunidade formada pelos colegas de trabalho da Escola de Belas Artes da UFBA, com especial atenção à sua Diretora, Professora Doutora Nanci Novais, que conduz a instituição com a competência e a calma necessárias para lidar com tantos imprevistos.

Aos amigos que me ajudaram e com os quais compartilhei momentos de conquistas e desânimos: Ana Luz, Antônio Crispim (Seu Antônio), Dinalva Santos (Nalva), Erica Ribeiro, Felipe Rezende, Ieda Oliveira, Ilan Iglesias, Joelma Félix, Larissa Martina, Leonardo Marques, Luísa Magali, Luíza Gardênia, Neuza Maria (Dona Neuza), Péricles Mendes, Reinaldo Costa (Nau), Ricardo Guimarães, Sarah Hallelujah, Taygoara Aguiar.

Agradecimentos especiais às mulheres que me educaram, me compreenderam e apoiaram minha escolha pela arte: Lídia Maria (avó), Nelma Maria (mãe), Lorena Maria (irmã), além da recém-chegada Maria Lídia (sobrinha), que renova nossos afetos.

*– Cada semente de acordo com seu desenho-luz,
que é único realizando seu traço-luz,
traçado pelo pai cósmico, raio desdobrado de Tu-pã...
(Essa fala sagrada na língua nandeva estalava com as chamas)*

Kaka Werá Jecupé

ROCHA, José Raimundo Magalhães. *Riscorisco: traço luz-escuridão nas imagens do fogo*. 2020. 228 fls. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2020.

RESUMO

Tese referente a pesquisa prático-teórica inserida na linha Processos de Criação Artística em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFBA. No percurso da investigação pela via da experiência poética, estabeleceram-se conexões entre local e global, com um natural acesso ao imaginário presente na *Guerra de Espadas de Fogo*, manifestação cultural de Cruz das Almas, no Recôncavo Baiano, por ser ela também a cidade de origem do pesquisador. Ao examinar um acervo de vídeos capturados desde o ano de 2011 e cadernos com desenhos, foram evocadas e afloraram, no artista, tanto a visualidade de imagens dessa manifestação como as memórias de uma paisagem interior, cuja visibilidade remonta ao tempo da infância na cidade natal. Uma conseqüente repercussão em imagens – experiência visual entre memória e vida – fez brotar um percurso com dominância gráfica, mas expandido entre meios artesanais e digitais. A poética foi conduzida pelo interesse nos efeitos causados pela luz do material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*, em contraste com a escuridão. O novo ciclo trouxe obras realizadas apenas com carvão e outras matérias calcinadas, como fuligem e negro de fumo, em meios bidimensionais e em formato de vídeos de animação. O Princípio de RISCO – entre o verbo e o substantivo, em suas acepções de desenhar e de perigo iminente – ocupa lugar central, configurando-se numa poética visual contemporânea entre *traço, luz e escuridão*. A metodologia se apoiou na *Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação*, proposta pela Professora Doutora Sonia Rangel, que conduziu o artista-pesquisador a compreender e a organizar a experiência sensível, a invenção e a recepção de sua própria obra, para torná-la também visível e comunicável sob a forma de uma reflexão crítico-criativa. Fazem-se diálogos com teóricos e artistas, como Arlindo Machado, George-Didi Huberman, Giorgio Agamben, Kilian Glasner, Luigi Pareyson, Michel Maffesoli, Pedro Marighella, Regina Silveira, Sonia Rangel, William Kentridge, entre outros.

Palavras-chave: Poéticas visuais. Processos criativos. Imagens do fogo. Risco. Desenho.

ROCHA, José Raimundo Magalhães. *Riscorisco: Light-Darkness line in the images of fire*. 2020. 228 fls. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2020.

ABSTRACT

This thesis is related to the practical-theoretical research inserted in the line of the Artistic Creation Processes in Virtual Arts. In the course of the investigation through the poetic experience, connections were established between a local-global and a natural access to the imaginary present in the “*Guerra de Espadas de Fogo*” - cultural manifestation present in Cruz das Almas, located in the Recôncavo Baiano, which is the researcher’s hometown. When examining the video collection captured by the artist, since 2011, and the drawing on the notebooks, both the visuality of images of the manifestation and the memories of an interior landscape, a visibility of the childhood in his hometown, are evoked and touched. A resulting repercussion in images, visual experience between memory and life, creates a path with a graphic dominance, but expanded between artisanal and digital media. The poetic was conducted by the interest in the effects caused by the lights of the incandescent material expelled by the flaming swords, in contrast to the darkness. The new cycle brings works made only with charcoal and other calcined materials, such as soot and carbon black, in two-dimensional means and in the form of animated videos. The “Risk Principle”, between the verb and the noun in its meanings of imminent danger and of drawing, occupies a central place, configuring a contemporary poetic visual between *line*, *light* and *darkness*. The methodology is based on the “Artistic Comprehensive Approach for Creation Processes” proposed by professor Dr. Sonia Rangel, which leads the artist-researcher to understand and to organize the sensitive experience, the invention and the reception of his own work, also making it visible and communicable in the form of a critical-creative reflection. Dialogues are made with theorists and artists such as: Arlindo Machado, George-Didi Huberman, Giorgio Agamben, Kilian Glasner, Luigi Pareyson, Michel Maffesoli, Pedro Marighella, Regina Silveira, Sonia Rangel, William Kentridge, among others.

Keywords: Poetic visuals. Creative processes. Fire images. Risk. Drawing.

ROCHA, José Raimundo Magalhães. *Riscurso: trazo luz-oscuridad en las imágenes del fuego*. 2020. 228 fls. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2020.

RESUMEN

Tesis referente a la pesquisa teórico-práctica insertada en la línea de Procesos de Creación Artística en Artes Visuales. El camino de la investigación por la vía de la experiencia poética, quedó demostrado conexiones entre local-global y un natural acceso al imaginario presente en la “Guerra de Espadas de Fogo” – manifestación cultural realizada en Cruz das Almas, situada en Recôncavo Baiano, por ser también la ciudad de nacimiento del pesquisador. Al examinar un acervo de videos capturados por el artista desde el año 2011, y cuadernos con diseños, son evocadas y asoman tanto la visualidade de imagenes de la manifestación, como también memorias de un paisaje interior, de visibilidad del tempo de infância en su ciudad de nacimiento. Una consecuente repercusión en imagenes, experiencia visual entre memoria y vida, hizo brotar un camino con dominancia gráfica, extendida entre medios de artesanias y digitales. La poética fue conducida por el interés en efectos causados por la luz del material incandescente que sale de las espadas de fuego, en contraste con la oscuridad. El nuevo ciclo trae obras realizadas solamente con carbón y otros materiales calcinados, como hollín y negro de humo, en medios bidimensionales y en forma de videos de animación. El “Presupuesto del Riesgo”, entre el verbo y el sustantivo en sus acepciones de perigo inminente y de diseñar, ocupa lugar central, en la que se configura una poética visual contemporanea entre *trazo, luz y oscuridad*. La metodología se apoya en el Abordaje Artístico-Comprensiva para Procesos de Creación propuesta por la maestra doctora Sonia Rangel, que hace la conducción del artista-pesquisador a comprender y organizar la experiencia sensible, la creación y recepción de su propia obra, transformándola también visível y comunicable en molde de una reflexión crítico-creativa. Se hacen diálogos con teóricos y artistas como: Arlindo Machado, George-Didi huberman, Giorgio Agamben, Kilian Glasner, Luigi Pareyson, michel Maffesoli, Pedro Marighella, Regina Silveira, Sonia Rangel, William Kentridge, entre otros.

Palabras-llave: Poéticas visuales. Procesos creativos. Imagenes del fuego. Riesgo. Dibujo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Caderno 1: painel de pesquisa em 2016.....	34
Figura 2 – Caderno 4: painel de pesquisa em 2019.....	34
Figura 3 – Investigação com espadas de fogo, riscando e correndo risco, 2012.....	35
Figura 4 – Cicatriz. Lona queimada e fuligem, 200 X 130 cm, 2012.....	36
Figura 5 – Mão esquerda desenha Mão direita. Sanguínea e pastel sobre papel, 42 x 29 cm (cada), 2013, 2015.....	37
Figura 6 – Vista da abertura da exposição Memórias do Risco, 2016.....	38
Figura 7 – Mapa do Recôncavo baiano.....	39
Figura 8 – Zé de Rocha e os amigos Cinho e Forrojão, Cruz das Almas, 1998.....	39
Figura 9 – Monumento ao Risco (versão 4). Carvão sobre lona, 220 x 160 cm, 2015.....	48
Figura 10 – Princípio de RISCO.....	49
Figura 11 – Caderno 1: exemplo de imagem geradora Inicial, 2017.....	51
Figura 12 – Noite. Livro de Artista (serigrafia sobre papel, 12 páginas, capa dura), 34 X 17 cm, 2016.....	55
Figura 13 – Caderno 1: estudo para Protocolo Cidade (1), 2017.....	61
Figura 14 – Caderno 1: estudo para Protocolo Cidade (2), 2017.....	61
Figura 15 – Etapas do desenho à impressão com cinzas, 2016.....	63
Figura 16 – Em cena, como músico. Protocolo Cidade, 2017.....	65
Figura 17 – Em cena, como artista visual. Protocolo Cidade, 2017.....	66
Figura 18 – Registro fotográfico de cena inicial em Protocolo Cidade, cenário com projeção e música ao vivo, 2017.....	66
Figura 19 – Registro fotográfico de cena, Yarasarrath Lyra e Cláudio dos Anjos, em Protocolo Cidade, 2017.....	67
Figura 20 – Max Fleicher: patente do rotoscópio, 1915.....	69
Figura 21 – Projeção vertical e traquitana (suporte para projetor), 2017.....	69
Figura 22 – Experimentação 1, Projeto Rotoscopia Analógica. Cerca de 2 segundos, 2017.....	70
Figura 23 – Ensaios para série TRIZ, 2018.....	77
Figura 24 – Fixação do carvão com verniz em spray, 2018.....	78
Figura 25 – Retirando máscara de fitas adesivas, após fixação, 2017.....	79
Figura 26 – Sequência de desenhos para série TRIZ (animação 1), 2019.....	80
Figura 27 – Felipe Rezende digitalizando sequência de desenhos, 2019.....	80

Figura 28 – Dryden Goodwin, Suspended Animation – 29 Drawings of the Same Photograph, 2000. Grafite sobre papel, 23,5 x 17,7cm (cada) e vídeo	88
Figura 29 – Gil Vicente, Série Inimigos (Autorretrato matando Fernando Henrique Cardoso, Autorretrato matando Lula), 2005. Carvão sobre papel, 200 x 150 cm.....	90
Figura 30 – Pedro Marighella, série Mata, 2014. Acrílica e marcador sobre compensado naval, 220x250cm (díptico).....	92
Figura 31 – Caderno 3 ½: anotação de 24 de junho de 2018	98
Figura 32 – Caderno 4: estudo de explosão, 2019.....	98
Figura 33 – Registros da guerra de espadas (<i>frames</i>), 2018	99
Figura 34 – Captura pela câmera-armadilha, 2018	101
Figura 35 – Registros da Guerra de Espadas (<i>frames</i>), 2018.....	102
Figura 36 – Carvão: materiais e instrumentos.....	103
Figura 37 – Sobreposição de <i>frames</i> para composição da referência. 2019	105
Figura 38 – Etapas: desenho com carvão sobre papel com máscaras de fita adesiva aplicadas, 2019	106
Figura 39 – Etapas: retirada da fita adesiva, revelando o papel branco, 2019.....	106
Figura 40 – Corte longitudinal mostrando as camadas do suporte	107
Figura 41 – Quatro momentos de um desenho sobre lona tratada: esboço, abordagem gráfica, molde vazado, raspagem	107
Figura 42 – Procedimento de vassourar e seu resultado, 2019	108
Figura 43 – Procedimento de raspagem em lona tratada, 2019.....	109
Figura 44 – Alberto Breccia: Mort Cinder; O Eternauta (detalhes)	122
Figura 45 – Pierre Le Hors: Firework Studies. Livro de artista, 12.38 X 18.09 cm, 320 páginas, 2011.....	123
Figura 46 – Kilian Glasner. O Bosque Encantado. Pastel e óleo sobre papel, 150 x 150 cm, 2015.....	125
Figura 47 – Caderno 3: anotação sobre modo negativo, em 10 de setembro de 2018	131
Figura 48 – Caderno 3: estudo de imagem em modo negativo, 2018.....	131
Figura 49 – Experimento com telefone celular, 2018	132
Figura 50 – Desenhando a série RISCORISCO, 2019.....	136
Figura 51 – Desenhos realizados para série RABEIO, 2019	137
Figura 52 – Modos positivo e negativo da imagem, no <i>écran</i> e como desenho a carvão sobre papel, respectivamente, 2019.....	138
Figura 53 – Prancheta para “desenhar o som”, 2019.....	139

Figura 54 – Ação de “desenhar” e registrar a sonoplastia utilizada nas animações, 2019	140
Figura 55 – <i>Frames</i> de entrevista com Lídia Maria, minha avó, 2012.....	141
Figura 56 – Animação direta com mesa de luz, 2019	142
Figura 57 – Regina Silveira: Quimera, 2003. Projeção de globo dicróico e vinil adesivo, 250 x 415 x 280 cm.....	156
Figura 58 – Juarez Paraíso: Mutaç�o E, Mutaç�o B, 1973. Bico de pena e filme gr�fico sobre papel, 100 x 139 cm	160
Figura 59 – William Kentridge: Journey to the Moon, 2003. Filme em 16 mm e 35 mm transferido para v�deo [preto e branco, som], 7:10 min	161
Figura 60 – Constelando sentidos ainda no atelier, 2019	167
Figura 61 – Selecionando trabalhos no espaço reduzido do atelier, 2019	167
Figura 62 – Divulgaç�o da coletiva Ficc�n de lo Cotidiano – M�xico, 2019	168
Figura 63 – Montagem da coletiva Ficc�n de lo Cotidiano – M�xico, 2019.....	169
Figura 64 – S�rie RISCORISCO. Ficc�n de lo Cotidiano (coletiva), 2019.....	170
Figura 65 – S�rie RISCORISCO (detalhe). Ficc�n de lo Cotidiano (coletiva), 2019	170
Figura 66 – S�rie RABEIO. Ficc�n de lo Cotidiano (coletiva), 2019.....	171
Figura 67 – Divulgaç�o da feira Drawing Room – Lisboa, 2019.....	172
Figura 68 – Vista do <i>stand</i> (1) da galeria RV na feira Drawing Room – Lisboa, 2019	173
Figura 69 – Vista do <i>stand</i> (2) da galeria RV na feira Drawing Room – Lisboa, 2019	172
Figura 70 – S�ries CHABU, RISCORISCO e TRIZ. Drawing Room (feira), 2019	174
Figura 71 – S�rie PAPOCO. Drawing Room (feira), 2019.....	174
Figura 72 – S�ries RABEIO e TRIZ (tablets e caixas). Drawing Room (feira), 2019	175
Figura 73 – Divulgaç�o <i>on-line</i> da exposiç�o RISCORISCO – Salvador, 2019	176
Figura 74 – Caderno 4: estudos para expografia de RISCORISCO, 2019.....	177
Figura 75 – Estudos 3D para expografia de RISCORISCO, 2019	177
Figura 76 – Texto de apresentaç�o na exposiç�o RISCORISCO – Salvador, 2019	179
Figura 77 – Abertura da exposiç�o RISCORISCO – Salvador, 23 de outubro de 2019	179
Figura 78 – S�rie RISCORISCO (<i>frames</i>). RISCORISCO (individual), 2019	180

Figura 79 – Série RISCORISCO (detalhe). RISCORISCO (individual), 2019	180
Figura 80 – Série RISCORISCO. RISCORISCO (individual), 2019	181
Figura 81 – Séries RISCORISCO e RABEIO. RISCORISCO (individual), 2019	181
Figura 82 – Série CHABU. RISCORISCO (individual), 2019.....	182
Figura 83 – Série PAPOCO. RISCORISCO (individual), 2019.....	182
Figura 84 – Série RABEIO. RISCORISCO (individual), 2019.....	183
Figura 85 – Séries RABEIO e RISCORISCO. RISCORISCO (individual), 2019	183
Figura 86 – Lídia em 98 riscos. RISCORISCO (individual), 2019	184
Figura 87 – Lídia em 98 riscos (detalhe). RISCORISCO (individual), 2019	184
Figura 88 – Mesa de processos (vista lateral). RISCORISCO (individual), 2019	185
Figura 89 – Mesa de processos (vista superior). RISCORISCO (individual), 2019	185
Figura 90 – Mesa de processos. RISCORISCO (individual), 2019	186
Figura 91 – Oficina de desenho. RISCORISCO (individual), 2019.....	187

LISTA DE PRANCHAS

Prancha 1 <i>TRIZ (animação 1).</i> Rotoscopia, 4' (<i>looping</i>), 2019.....	82
Prancha 2 <i>TRIZ (animação 0).</i> Rotoscopia, 4' (<i>looping</i>), 2018.....	83
Prancha 3 Série TRIZ 2. Carvão sobre papel, 150 x 120 cm, 2017.....	84
Prancha 4 Série TRIZ 1. Carvão sobre papel, 150 x 120 cm, 2017.....	85
Prancha 5 Série TRIZ 3. Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.....	86
Prancha 6 Série TRIZ 4. Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2019.....	87
Prancha 7 Estudo da noite de Cruz das Almas. Carvão sobre papel, 50 x 50 cm, 2019.....	112
Prancha 8 Série CHABU 1. Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.....	113
Prancha 9 Série CHABU 2 Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.....	114
Prancha 10 Série CHABU 3. Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.....	115
Prancha 11 Série CHABU 4. Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.....	116

Prancha 12 Estudo para CHABU. Carvão sobre papel, 70 x 100 cm, 2018.....	117
Prancha 13 Série PAPOCO 1 Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.....	118
Prancha 14 Série PAPOCO 2. Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.....	119
Prancha 15 Série PAPOCO 3. Carvão sobre lona preparada, 165 x 110 cm, 2019.....	120
Prancha 16 Série PAPOCO 4. Carvão sobre lona preparada, 165 x 110 cm, 2019.....	121
Prancha 17 Série RISCORISCO 1. Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.....	145
Prancha 18 Série RISCORISCO 2. Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.....	146
Prancha 19 Série RISCORISCO 3. Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.....	147
Prancha 20 Série RISCORISCO 5. Carvão sobre papel, 100x70cm, 2019.....	148
Prancha 21 Série RISCORISCO 4 Carvão sobre papel, 100x70cm, 2019.....	149
Prancha 22 Série RABEIO 1 Rotoscopia, 4' (looping), 2019.....	150
Prancha 23 Série RABEIO – Lídia em 98 riscos (positivo). Rotoscopia, 2' (looping), 2019.....	151

Prancha 24	
Série RABEIO - Lídia em 98 riscos (negativo).	
Rotoscopia, 2' (looping), 2019.....	152
Prancha 25	
Série RISCORISCO (políptico).	
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.....	153
Prancha 26	
Série RISCORISCO (políptico), detalhes (1).	
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.....	154
Prancha 27	
Série RISCORISCO (políptico), detalhes (2).	
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.....	155

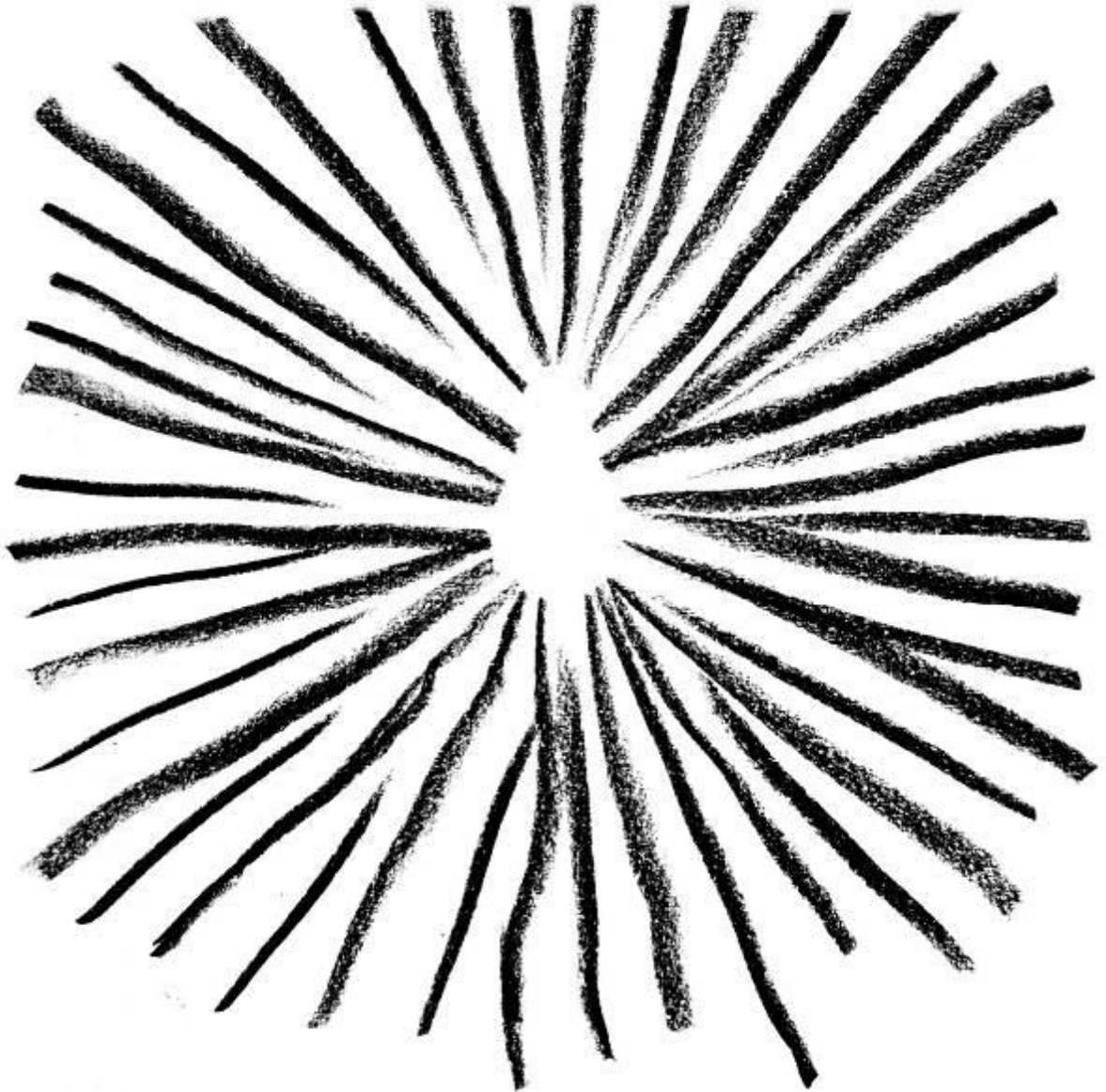
LISTA DE SIGLAS

EBA	Escola de Belas Artes
IHAC	Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos
MUNCAB	Museu Nacional de Cultura Afro-Brasileira
PIBIC	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
PPGAV	Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
SECULT	Secretaria Municipal de Cultura e Turismo
UFBA	Universidade Federal da Bahia
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
UNIVASF	Universidade Federal do Vale do São Francisco

SUMÁRIO

1. LAMPEJOS.....	20
2. RISCOS.....	31
2.1. MEMÓRIAS DO RISCO	35
2.2. PRINCÍPIOS DE CRIAÇÃO	45
Princípio do RISCO.....	47
3. CENTELHAS	58
3.1. EXPERIMENTAÇÕES INICIAIS	62
Desenho e cinzas.....	62
Desenho em cena	64
Desenho e projeção.....	68
3.2. IMAGENS PRA FAZER/PENSAR IMAGENS	71
3.3. TRIZ.....	75
Procedimentos.....	76
Produtos.....	81
Aproximações	88
4. EXPLOSÕES	95
4.1. BRINCAR COM FOGO ENQUANTO IMAGEM	99
4.2. CHABU e PAPOCO	104
Procedimentos.....	104
Produtos.....	109
Aproximações.....	122
5. CORISCOS	128
5.1. RISCOS NO AVESSE DA IMAGEM.....	132
5.2. RISCORISCO e RABEIO	135
Procedimentos.....	135
Produtos.....	142
Aproximações.....	156

6. FOGARÉU	164
6.1. FICCIÓN DE LO COTIDIANO	168
6.2. DRAWING ROOM.....	172
6.3 RISCORISCO	176
6.4 OUVIR IMAGENS	188
7. RESCALDOS.....	190
REFERÊNCIAS	198
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	205
APÊNDICE A – Entrevista com o artista Pedro Marighella	207
ANEXO A – Carta de cessão de direitos sobre depoimento oral	221
ANEXO B – Programa do espetáculo <i>Protocolo Cidade</i>	222
ANEXO C – Catálogo da feira <i>Drawing Room</i>	223
ANEXO D – Divulgação on-line da ação educativa Desenho a carvão: imaginação e técnicas.....	224
ANEXO E – Matéria publicada no jornal A Tarde (14 de outubro de 2019)	225
ANEXO F – Nota publicada no jornal Correio (23 de outubro de 2019).....	226
ANEXO G – Divulgação on-line de entrevista à rádio Educadora FM.....	227
ANEXO H – Imagem retirada de entrevista ao programa Soterópolis, exibido pela TVE-Bahia (05 de fevereiro de 2020).....	228



Só se pode estudar aquilo que se sonhou primeiro.

Gaston Bachelard

1. LAMPEJOS

Quando criança, deitado na cama, brincava de observar a lâmpada incandescente com os olhos semicerrados, a fim de definir os raios de luz. Aprendia a enxergar os contrastes.

Hoje, mesmo tendo adquirido experiências como artista-pesquisador e professor, ainda tento compreender a busca poética que se iniciou no olhar do menino. Inquietações e espantos com os quais lidava na reclusão do ato de desenhar, silêncio necessário para vivenciar o traço, atentando para aquilo que o movia e para onde desejava ir.

A memória funciona tal como expressa o verbo constelar – aproximando e agrupando eventos separados no tempo e no espaço. À medida que trilha seu percurso, cada artista localiza e elege experiências que lhe foram significativas. Novos ciclos de obras vão emergindo com as contingências e acúmulos do vivido.

Às vezes, encontro palavras que permitem comunicar, a mim mesmo e a quem possa interessar, o que procuro como artista visual. Admito que sejam palavras parciais e provisórias. Contudo, pela vibração que impulsiona meu trabalho, RISCO ocupa lugar de destaque.

Risco, entre verbo e substantivo, pois me valho da polissemia dessa palavra em língua portuguesa, em suas acepções de traço feito numa superfície e de possibilidade de passar por perigo. RISCO que procuro nas tensões entre calcular limites e suas transgressões, em traço e mancha, conjugando as necessidades de delinear e borrar fronteiras.

O que apresento aqui é o encadeamento dessa busca poética, numa pesquisa prático-teórica de doutorado, inserida na linha Processos de Criação Artística do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Escola de Belas Artes da UFBA.

Nessa investigação, intitulada **RISCORISCO, traço luz-escuridão nas imagens do fogo**, retomei o imaginário presente na *Guerra de Espadas de Fogo*, instaurando novo ciclo de trabalhos artísticos.

*Guerra de Espadas de Fogo*¹ é um conjunto de manifestações que atingem seu ponto culminante durante os festejos juninos no Recôncavo Baiano e em outras

¹ Optei por utilizar a expressão *Guerra de Espadas* para tratar de todo o conjunto que envolve essa manifestação cultural, desde a fabricação das *espadas de fogo* até a sua queima, nas *Batalhas de*

regiões baianas, principalmente em Cruz das Almas, minha cidade natal. Expressão cultural centenária, ela gira em torno da fabricação e do uso do fogo de artifício conhecido como *espada de fogo*² – espécie de busca-pé ou “corisco”, fabricado artesanalmente com bambu, argila e pólvora. Apesar de proibida por lei e reprimida pelas autoridades desde 2011, continua a ser realizada por uma parte da população todos os anos, de forma marginal.

Ao frequentar a *Guerra de Espadas* como artista-pesquisador, inevitavelmente revivi a experiência coletiva do embate físico com o risco. Um repositório de imagens inaugurais foi acionado e – compartilhando o neologismo do poeta Manoel de Barros (2004, p. 75) – meu olhar “transviu” a paisagem de fogo, ferrugem e poeira como matéria de desenho. Talvez, citando Edith Derdyk (2010, p. 47), se trate de “[...] conteúdos vivenciais detonadores de pesquisas gráficas, e vice-versa”.

A pesquisa adquiriu consistência quando cruzei minha prática de desenho com um acervo pessoal de vídeos digitais realizados por ocasião das *Guerras de Espadas de Fogo*, desde o ano de 2011. Na trilha de um desenho que se aprende a fazer à medida que se faz, busquei soluções para desenvolver e apresentar as sugestões gráficas que vislumbrei naqueles vídeos. No decorrer da pesquisa, percebi que meus interesses gravitavam em torno dos efeitos causados pela luz do material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*, em contraste com a escuridão.

Impus-me a limitação criativa de utilizar apenas carvão, matéria calcinada, e, entre traços e manchas, produzi trabalhos bidimensionais sobre superfícies fixas, além de vídeos de animação. Os resultados evocam a *Guerra de Espadas de Fogo*, mas aceitam as ambiguidades e associações com outros contextos, onde e quando o fogo, em matéria e imagem, permeia e produz seus riscos.

Sob essas circunstâncias, RISCORISCO apresenta, no próprio título, as reincidências do risco em sua multiplicidade, como fator inerente à própria constituição do ser humano, seja como traço ou linha, obedecida e desobedecida no

Espadas, eventos localizados que ocorrem em diversos bairros e ruas da cidade de Cruz das Almas-BA. A partir do ano de 2011, com a proibição das manifestações da *Guerra de Espadas* pelo Ministério Público do Estado da Bahia, alguns projetos culturais iniciaram ações de ressignificação com o uso do termo *Festa das Espadas*.

² Optei por utilizar o termo *espadas de fogo* ou, simplesmente, *espadas*, como é comumente chamado esse fogo de artifício. *Espadeiras* e *espadeiros* são termos que indicam tanto quem produz *espadas de fogo* como quem participa ativamente das *Batalhas de Espadas*.

jogo com a vida, perigo iminente ou ameaça, apagamento, desenho de luz e escuridão.

Para inferir os meandros de meu processo criativo, optei pela *Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação*, proposta pela Professora Doutora Sonia Rangel. Trata-se de uma *pedagogia poética* desenvolvida pela autora durante longo percurso de orientações acadêmicas, comunicada em artigos, livros, recentemente defendida como tese (2017) para Professora Titular da Universidade Federal da Bahia e retomada no seu livro de arte *Imagem e Pensamento Criador* (2019).

Inspirada por diversos autores – principalmente, por Gaston Bachelard e Gilbert Durand, no que diz respeito à imagem como produtora de conhecimento, pela *sociologia compreensiva* de Michel Maffesoli, pela *Estética da Formatividade* de Luigi Pareyson e pela *teoria dos jogos* de Huizinga e Callois – Rangel reforça a importância do lugar ocupado pelo fazer artístico no âmbito universitário. Sobretudo, quanto à necessidade de não haver enquadramentos no conhecimento singular que o artista produz dentro da academia – conhecimento de base intuitiva e, portanto, transgressor de modelos, formas e formatos de pensar (RANGEL, 2015, p. 7-8).

Mais que adotada e estudada em textos, essa abordagem foi por mim assimilada por contágio, na convivência e nas vivências junto à professora Sonia Rangel, desde o período de minha graduação, como discente, orientando e colaborador em seus espetáculos cênicos. Em todas essas experiências, o sujeito foi convocado em sua competência única como autor, para conectar-se com sua potência perceptiva e imaginativa.

Ao artista-pesquisador Rangel propõe compreender e organizar sua experiência sensível, a invenção e a recepção de sua própria obra, tornando-a visível e comunicável. Dessa maneira, ele ocupa o interior de seu fazer poético sem modelos pré-estabelecidos, sem atitudes de anexação (RANGEL, 2015, p. 19). A realização da obra artística é parte integrante e constitutiva do corpo da pesquisa, não apenas um anexo a ser enquadrado por modelos teóricos ou catalogado por referências históricas.

A *Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação* evidencia o processo criativo como instaurador do pensamento, configurando-o como “campo” e “método” de pesquisa para o artista-pesquisador (RANGEL, 2019, p. 51). Conservo a grafia com aspas utilizada pela autora, pois, nessa abordagem, o “método”

constitui-se como categoria vazia. Segundo Rangel (2015, p. 8), o processo construtivo de uma poética particular comporta seu próprio “método”, pois a cada criador, a cada ciclo criativo, em suas contingências e demandas internas, corresponde um “método” a ser decifrado.

O objeto-objetivo individual do artista-pesquisador é um lugar de reconhecimento (RANGEL, 2019, p. 50-52), onde se faz necessário indagar sobre seus *princípios*, *processos* e *produtos*, além das *perguntas-passaporte* – termos que serão aprofundados no decorrer dessa tese. Em meu percurso criativo, compreendo tais termos com função de meios expedientes didáticos que sinalizam o trajeto, visibilizando os fenômenos e suas particularidades.

Com esse pressuposto metodológico, conduzi a pesquisa a partir de duas frentes concomitantes e enredadas: *aspecto operacional* e *aspecto conceitual*. Elas não ocorreram de maneira linear, mas por idas e vindas, em períodos diversos da pesquisa.

No *aspecto operacional*, acerquei-me do objeto-objetivo da pesquisa nas práticas em laboratório-atelier – experimentações expandidas e realizadas ao longo de todo o percurso no atelier particular e nos laboratórios da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia – e em pesquisa de campo – viagens para coleta de dados, visitas a museus, galerias de arte e ateliês de artistas.

O *aspecto operacional* comportou três etapas:

1) *Experimentação* – Criação livre, caracterizada por grande quantidade de experimentações práticas e, conseqüentemente, pelo abandono ou descarte de diversos trabalhos e ideias. Foi necessário preparar o espaço do atelier, criar e adaptar ferramentas, implantando soluções técnicas. Etapa marcada pela atenção aos *processos* na realização de *produtos*.

2) *Edição* – Comparação dos resultados obtidos, caracterizada por identificar tendências e singularidades, agrupando os trabalhos em blocos e estabelecendo sentidos. Etapa marcada pela formulação de *perguntas-passaporte* e ampliação dos Princípios de Criação.

3) *Aprofundamento* – Expansão de determinadas potencialidades localizadas nas duas etapas anteriores, comumente reiniciando-se todo o ciclo em novas experimentações e edições.

No *aspecto operacional*, destacaram-se os *instrumentais de apoio*, como os denominei. Trata-se do uso de *cadernos* como parte constitutiva e necessária do pensamento criador, compondo uma espécie de arquivo que, ao ser revisto, mapeia o percurso criativo. Os cadernos foram suportes para anotações, registros de impressões e experimentações, tanto escritas como gráficas. A maioria das reflexões apresentadas nesta tese foi desenvolvida nas folhas de cinco cadernos, numerados por ordem cronológica. Os *painéis* foram realizados nas páginas dos cadernos, configurando-se pela construção de quadros esquemáticos que relacionavam reproduções fotográficas de obras pertencentes a diferentes fases. Nos períodos de Edição, os painéis facilitaram a visualização do percurso criativo.

No *aspecto conceitual* procurei reconhecer técnicas de pesquisa e o pensamento de artistas e teóricos concernentes à situação do projeto. A *Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação* não contrapõe nem exclui outras formas de leitura. Outros autores são convocados, não no intuito de discutir ou explicar a obra, mas aproximados por “tangências e transparências” (RANGEL, 2015, p. 22), formando uma espécie de chave na qual o percurso de criação reverbera, estabelecendo consonâncias e dissonâncias em que ambiguidades são bem vindas.

Autores como Sandra Rey, Cecília Salles e Luigi Pareyson complementaram a construção de um pensamento sobre os processos de criação. Em especial, textos de dois autores reverberaram na pesquisa, a partir das questões sobre complementaridade entre luz e sombra. Trata-se de Giorgio Agamben – nos ensaios *O que é o contemporâneo?* (2009) e *O Relato e o fogo* (2018) – e George-Didi Huberman – no livro *Sobrevivência dos vaga-lumes* (2011) e no ensaio *Luz contra luz* (2015).

Outros autores foram fundamentais para pensar sobre desenho: a brasileira Edith Derdik, o americano Richard Serra e o sul-africano William Kentridge. Esses autores enfatizam a busca por soluções gráficas durante a construção do próprio desenho e a ideia de desenho que ultrapassa categorizações rígidas. Principalmente Serra, que privilegia a ação de desenhar como uma maneira de levar adiante “um monólogo interior com o ato de fazer no momento exato em que é feito” (SERRA, 2014, p. 50). Assim, fundamenta que as coisas que verdadeiramente sabemos são aquelas que experimentamos por nós mesmos.

Ainda sobre desenho, minhas reflexões foram auxiliadas pela leitura de textos de Ema Dexter, John Berger, Juan José Gómez Molina, Maria Constança Vasconcelos e Helena Catarina Elias. Outros autores auxiliaram na reflexão sobre a influência que as imagens de síntese numérica, formadas com tecnologia digital, exercem sobre meios artesanais: Arlindo Machado, Byung-Chul Han, Edmond Couchot, François Soulages, Tiago dos Santos Mesquita e Vilém Flusser.

Apesar de não propor um direcionamento social e histórico com relação à *Guerra de Espadas de Fogo*, busquei autores com os quais pudesse refletir. O livro *A invenção do Nordeste e outras artes* (2011), do historiador Durval Muniz de Albuquerque Junior, foi essencial para suprimir preconceitos e situar a *Guerra de Espadas de Fogo* em um contexto cultural nacional, assim como o pensamento do geógrafo Milton Santos, para entender o impacto do fenômeno da globalização nas culturas locais. A aproximação com as ideias de Michel Maffesoli foi crucial. Para Maffesoli – em títulos como *O instante eterno, o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas* (2003) e *A Sombra de Dionísio, contribuição a uma sociologia da orgia* (1985) –, a contemporaneidade pode ser descrita como a convivência de elementos oriundos de uma matriz imemorial (como a violência purificadora presente nas tradições que festejam o fogo) com aspectos tecnológicos e pragmáticos da sociabilidade atual. Gaston Bachelard continuou sendo uma excelente fonte para sondar as imagens do fogo, através dos títulos *Uma psicanálise do fogo* (1989) e *Fragmentos de uma poética do fogo* (1990), estudados desde o mestrado.

A procura de conexões com a obra de outros artistas, apontando aproximações e diferenças, permitiu contextualizar minha produção em momentos diversos da pesquisa. Questões com o desenho a carvão em grandes dimensões, assim como a exploração das imagens digitais como preparação para o desenho feito à mão livre se materializaram na aproximação com obras de Gil Vicente e Pedro Marighella. O interesse pelos grafismos dos efeitos de luz e escuridão, além das questões relativas à inversão dos contrastes de escuro e claro foi fortalecido no confronto com obras de Regina Silveira, Juarez Paraíso, Kilian Glasner, Pierre Le Hors e Alberto Breccia. Por fim, minhas breves incursões por técnicas de animação foram aproximadas dos trabalhos de William Kentridge e Dryden Goodwin.

A escrita se deu como decantação da experiência vivida, com um olhar ao mesmo tempo de retrospecto e de atualização sobre o que foi feito. Para melhor comunicar, procurei organizar fatos e ideias ocorridos em tempos diversos. Sem

deixar de apontar ambiguidades, problematizei e argumentei sobre essas escolhas como constituintes do percurso.

Dessa maneira, esta tese se apresenta como relato e reflexão fundada sobre dois eixos de interesses que se cruzam e permeiam todas as partes: 1) a necessidade de aprofundar a compreensão sobre o projeto poético individual, reconhecendo a implicação de Princípios de Criação no novo ciclo de obras; 2) a problematização de meu fazer artístico no contexto contemporâneo, questionando categorizações e usos de meios e de materiais.

Sendo assim, estruturei esta tese nos tópicos que a seguir descrevo.

Nesta introdução, intitulada **LAMPEJOS**, contextualizo, delimito e traço os aspectos gerais da pesquisa, abordando escolhas metodológicas e autores consultados.

Na parte **RISCOS**, apresento, de maneira breve, trabalhos anteriores à atual pesquisa, refletindo sobre os *Princípios de criação*. Especificamente, comento a exposição *Memórias do Risco*, realizada em 2016 na cidade de Petrolina (PE), apresentando pistas dos desdobramentos futuros. Amplio o que denomino Princípio de RISCO, reconhecendo, em seu interior, a tensão que se dá entre o *controle-limite*, os *trânsitos* e as *transgressões*. Nessa parte, pergunto: Que continuidades ou interrupções há entre os ciclos anteriores e o novo ciclo de trabalhos instaurados nesta pesquisa? Que forças busco desenhar? Essa busca se dá somente pelo desenho? Sobretudo, refaço a pergunta central à *Abordagem Artístico-Compreensiva*: “Que pensamentos governam minha prática?” (RANGEL, 2019, p. 52).

Em **CENTELHAS**, abordo as experimentações iniciais da pesquisa, destacando a importância de experiências nas quais produzi desenhos em meio a projeções luminosas, com utilização de recursos de tecnologia digital. Busco compreender como as imagens produzidas por meios digitais passaram a permear meu processo criativo. Apresento os trabalhos que denominei com o título de *Série TRIZ*, em que produzi cenas para serem fotografadas e posteriormente desenhadas à mão livre. Nas fotografias, encenava movimentos corporais semelhantes aos dos participantes da *Guerra de Espadas de Fogo*, paramentado com máscara e capacete. O que busco na relação entre imagens técnicas e desenho? Como esse procedimento influencia no desenho à mão livre? Nesse momento da pesquisa, como centelhas que desencadeiam a chama, surgiam questões que influenciariam a

feitura de trabalhos subsequentes, como o interesse em desenhar outros elementos também implicados no fogo, como fumaça e faíscas.

Na parte **EXPLOSÕES**, abordo os trabalhos em que meu interesse se volta para os registros em vídeo da *Guerra de Espadas de Fogo*, especialmente pelos efeitos de luz do material incandescente. Com carvão sobre papel e lona, explorei as potencialidades desses efeitos, influenciado pelas histórias em quadrinhos, em que explosões e raios são representados graficamente. Produzi duas séries de trabalhos, com resquícios de elementos figurativos, nos contrastes de zonas claras e escuras, que denominei CHABU e PAPOCO. Que questões encontro nos registros dessa paisagem de fogo e escuridão? Que potencialidades gráficas vislumbro nessas imagens? Por que associo isso ao desenho? Como desenhar a luz das chamas? Continua a ser desenho se me valho de procedimentos como manchar, borrar e arranhar as superfícies? Mesmo lidando com a memória da *Guerra de Espadas de Fogo*, como ultrapasso a mera ilustração?

Na parte **CORISCOS**, trato do momento em que passei a investigar imagens em negativo, utilizando o procedimento de inversão dos contrastes de claro e escuro. O que, inicialmente, foi um artifício na realização de experiências deu ensejo a outros conjuntos de trabalhos. A *Série RISCORISCO* é formada por imagens em negativo, enfatizando o grafismo de traços e manchas, numa espécie de taquigrafia da luz. Associando esse procedimento à utilização da técnica de *rotoscopia*, produzi animações de curta duração nas quais explicito os movimentos que as *espadas de fogo* executam. Denominei esses trabalhos como *Série RABEIO*. Além disso, a sonoplastia dessas animações também foi produzida por meios gráficos, na ação de desenhar. Nessa parte, reflito sobre a tensão entre fronteiras a partir de procedimentos em que busco desvirar escuridão e luz, fixidez e movimento, memória e perda. Será que, por esses meios e procedimentos, alcancei as soluções gráficas para as sensações e sugestões imagéticas que vislumbrei nos festejos com *espadas de fogo*? Que outras interpretações podem ser acionadas por essas soluções gráficas? São apenas soluções gráficas? Ainda é desenho?

RISCORISCO acabou servindo de título à pesquisa, pois entendi que as reflexões e potenciais significados contidos nesse neologismo poderiam alinhar os demais trabalhos, sintetizando e sistematizando os resultados da pesquisa.

Na parte **FOGARÉU**, relato as oportunidades de apresentação pública dos trabalhos desenvolvidos durante a pesquisa. Trata-se das exposições *Ficción de lo*

cotidiano, coletiva realizada no Centro Cultural Brasil-México, na Ciudad de México, *Drawing Room*, feira dedicada ao desenho contemporâneo, realizada na cidade de Lisboa, Portugal, e RISCORISCO, mostra individual realizada na galeria RV Cultura e Arte, na cidade de Salvador.

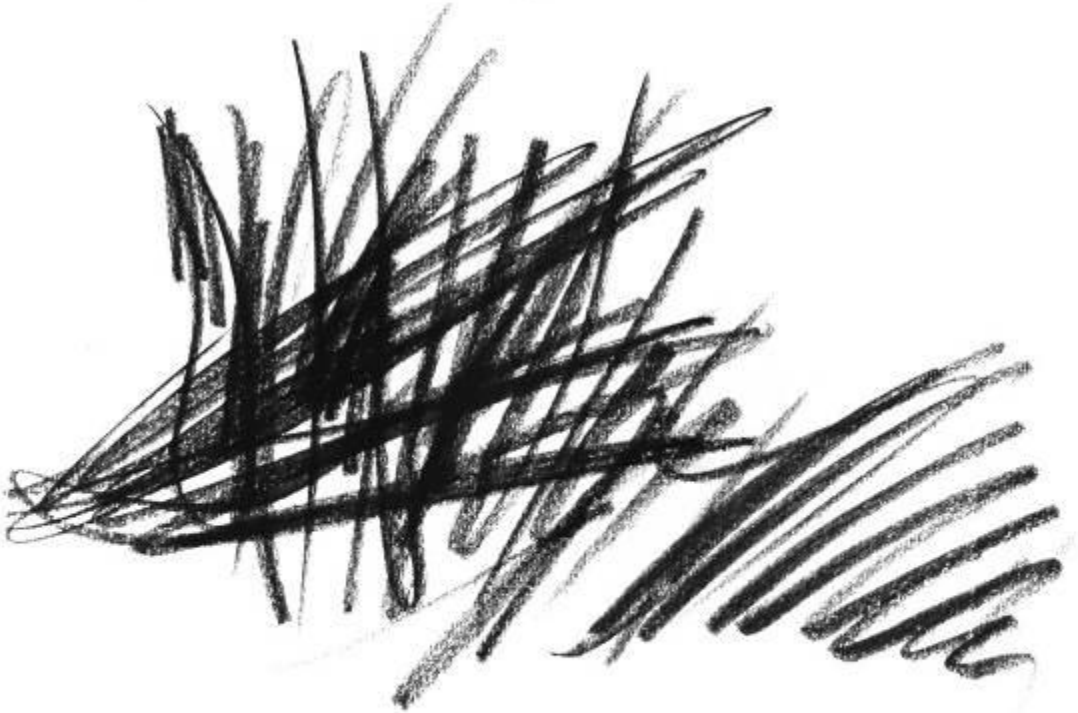
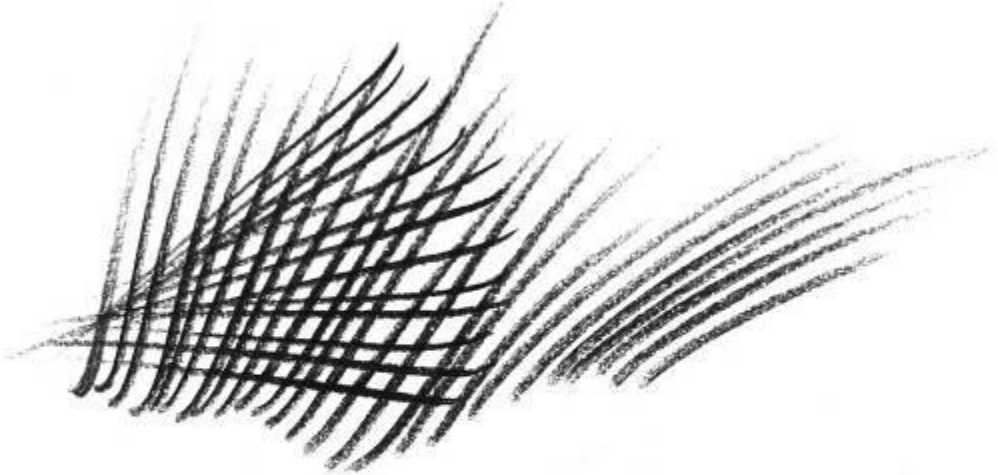
Por fim, em **RESCALDOS**, avalio o percurso e os resultados obtidos, apontando possibilidades para desenvolvimentos futuros. No APÊNDICE, transcrevo a entrevista que o artista Pedro Marighella concedeu a esta pesquisa. Como ANEXOS, incluí peças de divulgação e matérias jornalísticas das exposições.

Condizente com a *Abordagem Artístico-Compreensiva* proposta por Sonia Rangel, procurei enfatizar os trabalhos práticos como cerne da pesquisa, apresentando-os, ao longo das partes, em *pranchas* – páginas individuais nas quais há pouca interferência de texto. Dividindo trechos da escrita e, principalmente, nas separatas que abrem os capítulos, inseri *diagramas*. Retirados dos cadernos de pesquisa, esses desenhos esquemáticos sintetizam conteúdos presentes na escrita e podem ser considerados como partes constituintes da leitura ³.

Assim, reconhecendo o lugar ocupado pelo desenho dentro de uma perspectiva contemporânea, que permite ampliar o debate crítico-criativo pela via da produção artística, esta tese reflete o percurso vivido entre traços e riscos, no qual, por meio das imagens regidas pelo fogo, pude delinear novos alcances ao meu projeto poético.



³ Em parecer escrito para banca de qualificação dessa pesquisa – realizada nas dependências da Escola de Belas Artes da UFBA, em 29 de novembro de 2019 –, a Professora Doutora Maria Hermínia Olivera Hernández reconhece, nos diagramas presentes na tese, características das “empresas”, recursos utilizados na antiguidade “para transmitir aquilo que as palavras não dão conta, como verdadeiras filigranas conceituais”. Como referência dessa informação, indica o livro “O príncipe dos Patriarcas S. Bento” (1682), de autoria de Frei João dos Prazeres. Não possuía essa referência ao escrever a tese. Considero enriquecedora a observação da professora, pois, assim como as “empresas”, as separatas, nesta tese, estabelecem unidade e continuidade com a leitura do texto escrito.



[...] sou o que se atualiza em ato poético, onde e quando posso me experimentar não como resposta a um problema ou hipótese científica, mas na difícil tarefa de buscar a voz e a matéria do indizível.

Sonia Rangel

2. RISCOS

Após vivenciar tantas e diferentes fases ao longo dos anos como artista, continuo a perseguir imagens. Por isso, a proposta do Doutorado em Artes Visuais, sobretudo por sua linha de investigação em processos de criação, possibilitou rever posições e interpelar minha própria obra, em seus modos já feitos e no seu vir a ser.

A dedicação a esse estudo me presentificou frente aos meandros de minhas buscas – experimentando e me atualizando em ato poético – e promoveu desdobramentos internos na obra.

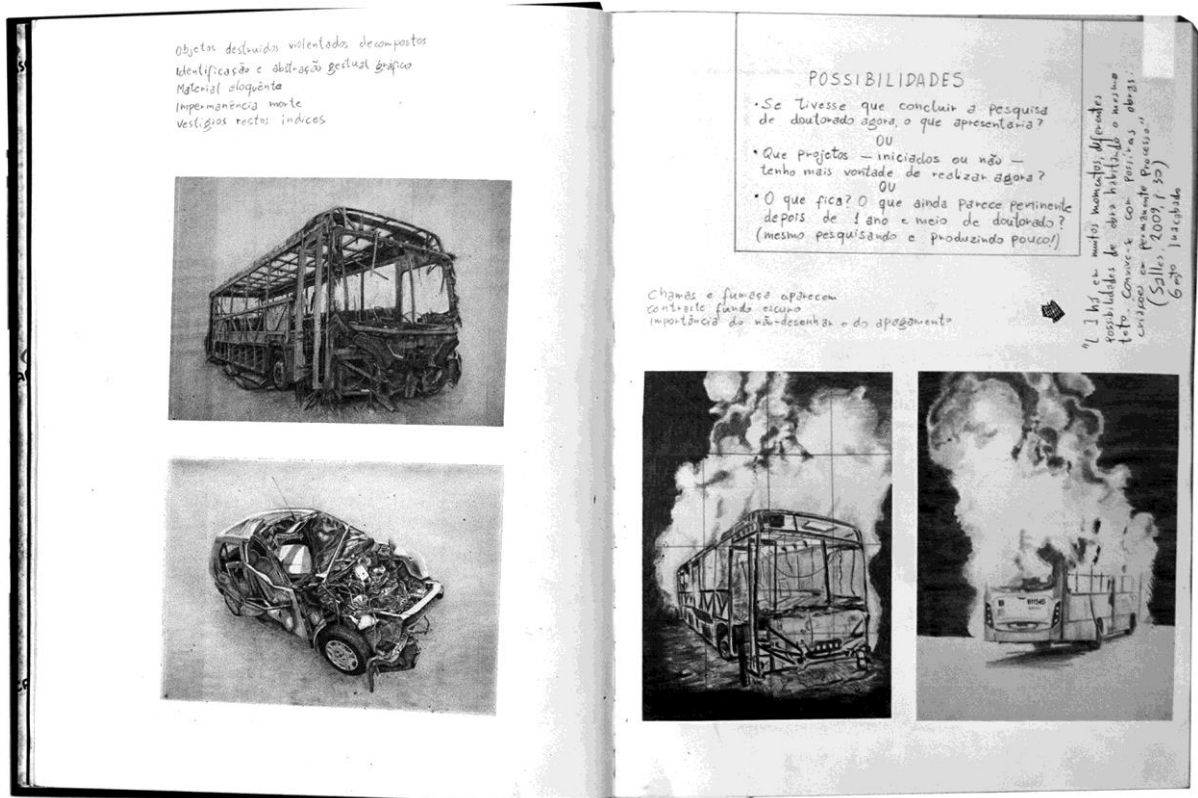
Como meio operacional para realizar essa tarefa, contrapus sistematicamente os trabalhos em desenvolvimento com aqueles realizados em períodos anteriores. Para o atual estudo, elegi como ponto de partida alguns trabalhos concluídos entre os anos de 2013 e 2015.

Dessa maneira, reconhecendo pertinências e recorrências desse percurso, busquei evidências naquilo que, na Abordagem Artístico-Compreensiva da professora Sonia Rangel, é denominado “Princípio de criação”.

Que características e questões se mantiveram pertinentes ou se perderam na atual investigação? Como esses abandonos e retomadas se desdobraram em meu projeto poético?

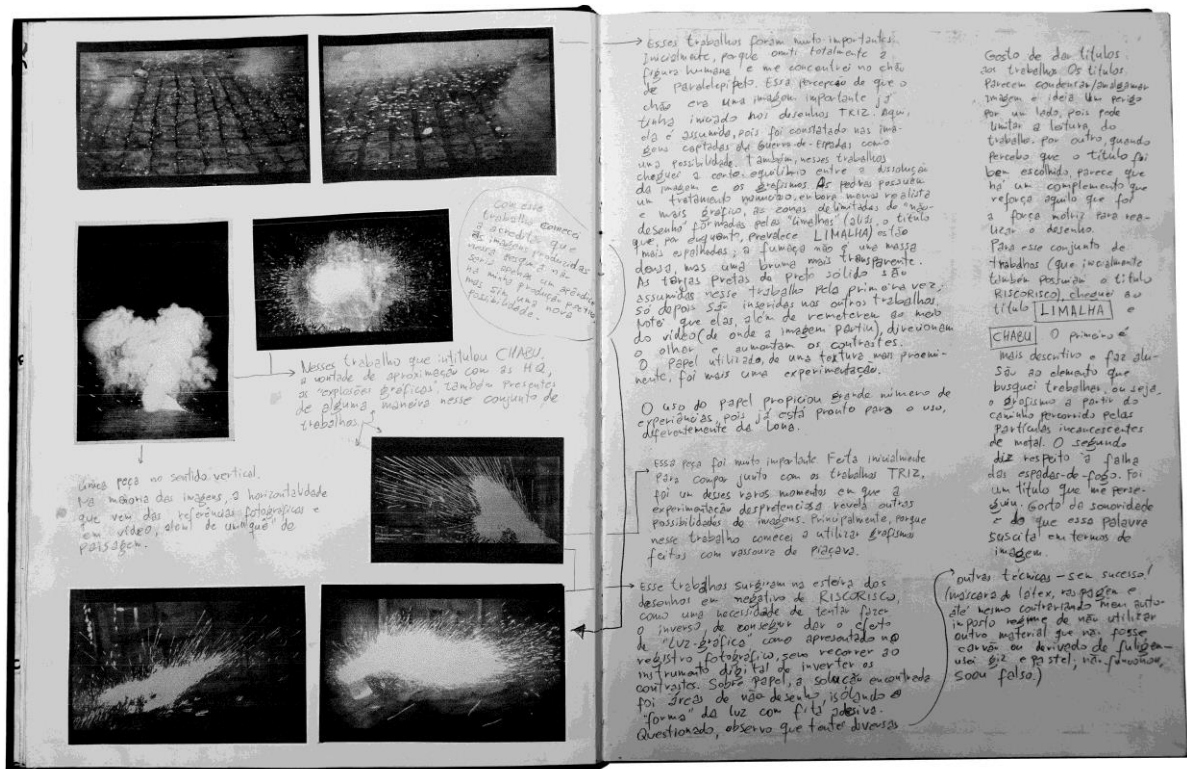
O que apresentarei a seguir são relatos e reflexões, numa tentativa de compreender os fundamentos que interessam ao projeto poético atual.

Figura 1 – Caderno 1: painel de pesquisa em 2016.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 2 – Caderno 4: painel de pesquisa em 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

2.1. MEMÓRIAS DO RISCO

Até o ano de 2013, prossegui investigando as *espadas de fogo* como instrumentos para desenhar, utilizando procedimentos desenvolvidos em pesquisa de mestrado².

Figura 3 – Investigação com *espadas de fogo*, riscando e correndo risco, 2012.



Fonte: Arquivo do autor.

² *Crônicas do Extremo: uma poética do Risco*. 2011-2013. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFBA. Dissertação orientada pela Prof.^a Dr.^a Sonia Lucia Rangel e financiada, através de bolsa de estudos, pela FAPESB – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

Figura 4 – *Cicatriz*. Lona queimada e fuligem, 200 X 130 cm, 2012.



Fonte: Arquivo do autor.

Em setembro de 2013 ocorreu um acidente. Ao demonstrar publicamente os procedimentos desenvolvidos no mestrado, fui desatento ao manejar uma *espada de fogo* e sua chama atingiu uma de minhas mãos. Apesar dos equipamentos de segurança, sofri queimaduras de segundo e terceiro graus. Permaneci em recuperação por quase seis meses.

Durante esse período, o temor de perder os movimentos da mão direita – com a qual tenho mais habilidade – me impeliu a uma tentativa de desenhar com a mão esquerda. Como referência para os desenhos, utilizava registros fotográficos da mão ferida, obtidos a cada troca de curativos. Os lentos avanços técnicos, alcançados com muita prática, ficaram assinalados na *série* que intitulei de *Mão esquerda desenha Mão direita*.

Figura 5 – *Mão esquerda desenha Mão direita*. Sanguínea e pastel sobre papel, 42 x 29 cm (cada), 2013-2015.



Fonte: Arquivo do autor.

Mais que um exercício para forçar o desenvolvimento de uma habilidade, esses trabalhos acolheram um testemunho íntimo de grande significância pessoal. Por isso, considero-os inaugurais de um período de transformações em minhas pesquisas artísticas.

Mão esquerda desenha Mão direita foi apresentada na exposição individual *Memórias do Risco*, na Galeria Ana das Carrancas, a convite do SESC da cidade de Petrolina (PE), entre 29 de janeiro e 01 de abril de 2016.

Todas as obras dessa mostra foram produzidas durante o período em que exerci a função de professor de desenho no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF)³, com sede na cidade de Petrolina (PE).

³ A UNIVASF foi criada no ano de 2002 e é a primeira Universidade Federal a ter sua sede implantada no interior do Nordeste, na cidade de Petrolina, estado de Pernambuco. Na verdade, seus diversos *campi* estão presentes na zona conhecida como Vale do São Francisco, região do semiárido nordestino, abrangendo três estados: Bahia, Pernambuco e Piauí. O curso de Licenciatura em Artes Visuais, lotado no *campus* da cidade de Juazeiro, limite entre Bahia e Pernambuco, atende à demanda por professores de Artes Visuais que compreendam a produção e a pesquisa nesse campo de conhecimento.

Trata-se de uma produção intensa, gerada a partir do abandono das investigações com *espadas de fogo*, em meio a mudanças de ordem pessoal e profissional. Afastar-me das investigações com fogo após o acidente prenunciou os desdobramentos futuros em minha pesquisa, um ciclo de abandonos e retomadas influenciado pelas circunstâncias.

Figura 6 – Vista da abertura da exposição *Memórias do Risco*, 2016.



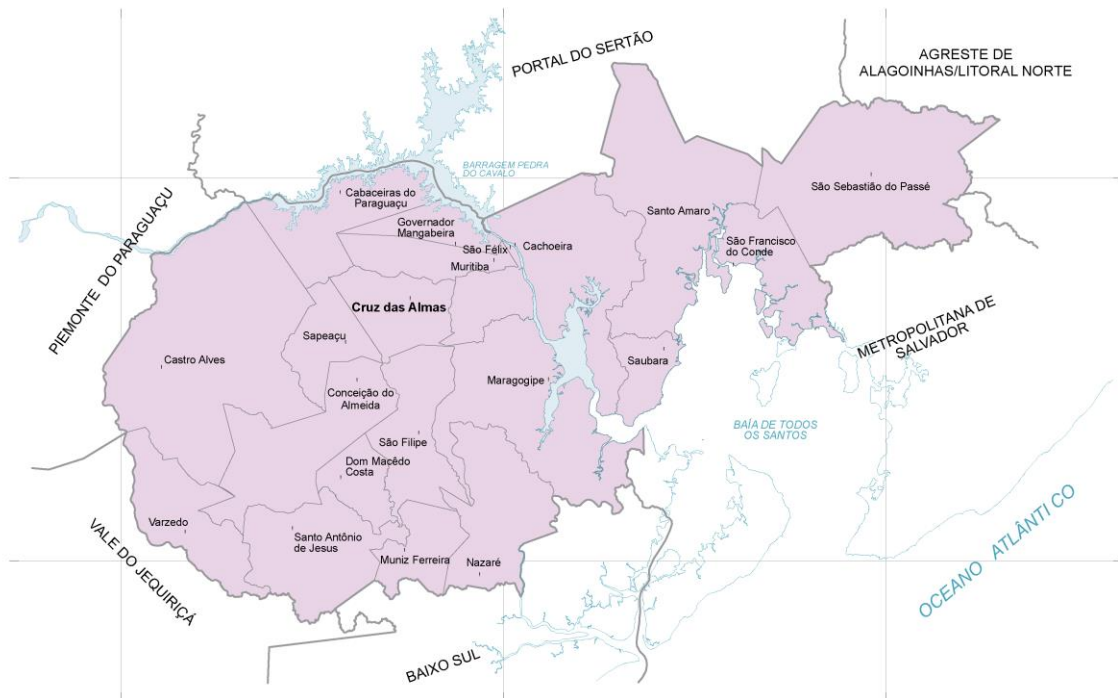
Fonte: Arquivo do autor.

A biografia do artista não explica a obra. “Independente da vida do autor, é a vida da obra o que interessa estudar.” (RANGEL, 2015, p. 74). Porém, de inúmeras maneiras, as vivências estimulam seus devaneios. E, como lembra Rangel, é por meio do devaneio que “[...] a obra germina, é ele que anima a função criativa.” (RANGEL, 2015, p. 74).

Recordo que, no ano de 2011, em uma conversa de orientação do mestrado, a professora Sonia Rangel indagou sobre minha origem. Ao saber que residi, durante minha infância e juventude, na cidade de Cruz das Almas (BA), respondeu apenas com um sonoro e prolongado “hum!”. Gesto simples, mas revelador.

A partir daí, passei a observar que, inerente a meus devaneios criativos – e ao modo como entendo e construo minhas práticas enquanto artista –, existe a matéria-prima das imagens ígneas vividas no contexto de minha cidade natal (Cruz das Almas) e, principalmente, o fascínio pelo fogo como expressão cultural, presente no Recôncavo Baiano. No dizer do geógrafo Milton Santos (in: TENDLER, 2019, *online*): “O mundo é o que se vê de onde se está”.

Figura 7 – Mapa do Recôncavo Baiano.



Fonte: TERRITÓRIO, 2013, *on-line*.

Desse modo, apesar de tais imagens ressoarem em minha subjetividade, identifico seu pertencimento a uma *socialidade*⁴ específica, no sentido que o sociólogo Michel Maffesoli trata, como uma “ética da estética”, baseada em afetos que geram laços sociais (MAFFESOLI, 2003, p. 68). “É precisamente esse caráter que faz com que a imagem seja individual, mas participe de um tesouro comum, arquetípico, que favorece a dimensão da comunhão” (MAFFESOLI, 2003, p. 68). Ao reconhecer o caráter coletivo dessas imagens, responsabilizei-me por entender criticamente suas estruturas, encontrando algumas respostas ao compreender que elas nasceram em espaço e tempo próprios, localizados no Nordeste brasileiro.

Para o historiador Durval Muniz de Albuquerque Júnior, no livro *A invenção do Nordeste e outras artes* (2011) – que se embasa nas ideias de Michel Foucault –, a noção que temos de “Nordeste” é uma produção imagético-discursiva historicamente recente, gestada por disputas de poder internas e com outras regiões do país. “Narrativas que construíram um dado universo e uma memória, que continuam funcionando em nós e dirigindo nossos passos.” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011,

⁴ O sociólogo Michel Maffesoli diferencia o *social* – como associação racional mecânica ao *todo social* – e o *societal* – definido como um “ser-junto-com”. A *socialidade* é, portanto, o *societal* em ato (ver MAFFESOLI, 1985).

p. 347). Tal noção, até hoje, dificulta novas interpretações sobre esse espaço (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 62), reforçando uma posição de subalternidade, reproduzindo estereótipos e sustentando preconceitos. Uma imagem defasada, que não inclui o contemporâneo.

Durval Muniz defende a tese de que “o Nordeste quase sempre não é o Nordeste tal como ele é, mas é o Nordeste tal como foi nordestinizado [sic].” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 348). Nessa estrutura, o que se estabeleceu como “cultura nordestina” produz e reproduz sentidos e significados que não apenas representam o real, mas instituem reais (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 34).

[...] o conhecimento do Nordeste é o Nordeste, isso não significa que o conhecimento e a cultura devam ter fronteiras, devam se aferrar a uma dada tradição, inventada como representativa de qualquer espaço. A questão que se coloca é como produzir cultura, lançando mão das mais diferenciadas informações, matérias e formas de expressão, seja de que procedência for e, ao mesmo tempo, não se submeter às centrais de distribuição de sentido, [...]. É preciso, para isso, se localizar criticamente dentro destes fluxos culturais e não tentar barrá-los. (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011, p. 347)

Tendo em vista as ideias de Durval Muniz, considero sintomático o fato de a *Guerra de Espadas de Fogo* não ser mencionada no *Catálogo das Culturas Populares e Identitárias da Bahia 2010*, levantamento realizado pela Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (BAHIA, 2010). Acredito tratar-se de uma singular inversão de narrativas.

Anteriormente associada às manifestações tradicionais dos festejos juninos de Cruz das Almas, a *Guerra de Espadas* sempre foi objeto de complexas disputas internas de poder, que se intensificaram quando interesses públicos e privados passaram a investir na espetacularização da cultura da cidade, por volta dos anos de 1980 e 1990. Desde então, as espadas de fogo tornaram-se um entrave, até serem criminalizadas e definitivamente proibidas pelo Ministério Público do Estado da Bahia, no ano de 2011. Entre o discurso jurídico e o discurso “da tradição”, parte da população persiste com a manifestação, reagindo e transformando os fluxos da cidade.⁵

⁵ Sobre a espetacularização das festas juninas, ver CASTRO, 2012. Sobre os contextos histórico e social da *Guerra de Espadas*, em Cruz das Almas e outras localidades, ver CEZARINHO, 2018; OLIVEIRA, 2012; PEIXOTO, 2012; WANDERLEY, 2016.

Milton Santos entendia os espaços geográficos como um “conjunto indissociável de objetos e sistemas de ações” (SANTOS, 2006, p. 12). O geógrafo baiano analisou o fenômeno da globalização em relação ao território, matriz da vida social e política, alertando que a ordem global impõe uma racionalidade dominante e uniformizadora.

É por isso que as cidades, crescentemente inegalitárias [sic], tendem a abrigar, ao mesmo tempo, uma cultura de massa e uma cultura popular, que colaboram e se atritam, interferem e se excluem, somam-se e se subtraem num jogo dialético sem fim.

A cultura de massa é indiferente à ecologia social. Ela responde afirmativamente à vontade de uniformização e indiferenciação. A cultura popular tem raízes na terra em que se vive, simboliza o homem e seu entorno, encarna a vontade de enfrentar o futuro sem romper com o lugar, e de ali obter a continuidade, através da mudança. Seu quadro e seu limite são as relações profundas que se estabelecem entre o homem e o seu meio, mas seu alcance é o mundo. (SANTOS, 2006, p. 222)

Como reação, para esse autor, as cidades se dividem entre *zonas luminosas* – espaços da exatidão globalizada, de um pensamento estabelecido que rejeita tudo que não se submete à explicação pela lógica do produtivismo – e *zonas opacas* – onde as carências forçam novas táticas de criatividade (SANTOS, 2006, p. 221).

No sentido apontado por Milton Santos, considero que a *Guerra de Espadas* pertence a uma *zona opaca* da cidade de Cruz das Almas. Pois, como tática criativa, abarca saberes e fazeres evidentes nas complexas técnicas construtivas das *espadas de fogo*, acumulando e transmitindo conhecimentos sobre química, física e utilização dos recursos naturais da região. Além disso, a partir das particularidades da festa e ao longo do tempo, normas internas estabeleceram características desejáveis às *espadas* (beleza e duração das chamas, capacidade de realizar movimentos ondulantes e sinuosos, por exemplo). Por isso, alguns indivíduos são reconhecidos por sua maestria na fabricação, assim como pela qualidade estética e corporal ao “tocar” *espadas de fogo* (o termo “tocar” possui significados aproximados ao de “manejar”, como na esgrima, ou “conduzir”, como na dança). Portanto, a *Guerra de Espadas* também incorpora saberes e fazeres da ordem do prazer e da estética.

O sentido de fatalidade que rege a *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas parece ser o mesmo de tantas outras manifestações estabelecidas em torno do embate com o perigo, como uma maneira de ser e estar no mundo.

Sobre essas questões, também encontrei embasamento teórico nos textos de Michel Maffesoli, que busca compreender o imaginário contemporâneo associando-o ao retorno de um *sentimento trágico da vida* (MAFFESOLI, 2003, p. 7), na valorização do instante, abarcando a existência em sua totalidade e urgência.

Todo gozo é precário, mas é isso mesmo o que o faz mais regozijante. Frente à imagem dos fogos de artifício, e de seu desabrochar final, há exaltação, júbilo na “apreciação” do instante, cuja precariedade inelutável conhecemos. (MAFFESOLI, 2003, p. 48).

Assim, Maffesoli considera as orgias como expressões do *sentimento trágico*. Paixões compartilhadas em efervescências de todos os tipos – culturais, esportivas, musicais, religiosas, festivas, rebeldes, tradicionalistas – e toda sorte de excessos presentes nelas, para o melhor ou para o pior.

Risco que pode ser fantasmático, da ordem da simulação ou, com conseqüências muito cruéis, perfeitamente real. Mas, em todos os casos, podemos compreendê-lo como uma afirmação da vida, suficientemente multiforme para incluir nela a morte. (MAFFESOLI, 2003, p. 26).

Esses levantamentos teóricos me possibilitaram compreender que, mais do que morar em Cruz das Almas, fui atravessado por suas paisagens de fogo, seus relatos violentos e belos, que me causaram espanto e embevecimento, incitaram minha imaginação e, ainda hoje, alimentam meus devaneios, ecoando em minha produção artística.

Portanto, reafirmo que o aspecto que me interessa é o da *Guerra de Espadas* como uma impregnação de imagens vistas, vividas e inventadas. Nessa pesquisa, a *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas configura-se como tempo e lugar míticos de caráter individual-coletivo. Está gravada no olhar do garoto que fui e que se espantou com as imagens de fogo e fumaça e, no corpo, o frenesi da festa, a excitação causada pelo embate com o perigo.

Entre memórias da infância e vivências da maturidade, embaralhando lembrança e invenção, essas imagens são mananciais para meus devaneios poéticos na instauração da obra artística.

Figura 8 – Zé de Rocha e os amigos Cinho e Forrojão, Cruz das Almas, 1998.



Fonte: Arquivo do autor.

Em algumas entrevistas, o artista americano Richard Serra indica como esses primeiros maravilhamentos, criadores de imaginários, podem acompanhar alguns artistas ao longo de suas carreiras. Para exemplificar, Serra descreve a experiência de conviver com seu pai, que trabalhava em um estaleiro de navios, e revela como suas experiências de infância foram importantes na construção de uma espécie de reservatório de imagens.

O navio havia passado por uma transformação: de um enorme peso morto para uma estrutura brilhante, livre, flutuante e à deriva. O espanto e a admiração que eu senti naquele momento permaneceram. Toda a matéria-prima de que eu necessitava estava contida no reservatório dessa lembrança, que se tornou um sonho recorrente. (SERRA, 2014, p. 147)

Além do relato de Serra, que afirma a pertinência dos espantos vividos na juventude para seu processo de criação, encontrei embasamento nos textos de Gaston Bachelard. Para esse autor, as lembranças da infância tornam-se origem de devaneios, principalmente na maturidade, e se intensificam quando germes de uma obra poética entremeados pela imaginação.

Se há um domínio em que a distinção se torna difícil, é o domínio das recordações da infância, o domínio das *imagens amadas*, guardadas, desde a infância, na memória. Essas lembranças que vivem pela imagem, na virtude de imagem, tornam-se, em certas horas de nossa vida, particularmente no tempo da idade apaziguada, a origem e a matéria de um devaneio bastante complexo: a memória sonha, o devaneio lembra. Quando esse devaneio da lembrança se torna o germe de uma obra poética, o complexo de memória e imaginação se adensa, há ações múltiplas e recíprocas que enganam a sinceridade do poeta. Mais exatamente, as lembranças da infância feliz são ditas com uma *sinceridade de poeta*. Ininterruptamente a imaginação reanima a memória, ilustra a memória.
(BACHELARD, 2009, p. 20)

Seguindo a trilha aberta por Bachelard, Sonia Rangel aponta diferenciações entre a metodologia de pesquisa autobiográfica – em que os fatos da vida do artista são constituintes e explicativos da obra – e sua proposta de Abordagem Artístico-Compreensiva, na qual prevalece a identificação, compreensão e trânsitos por entre os grandes reservatórios de imagens organizados pelas experiências sensíveis e cognitivas do artista-pesquisador.

Recorro, para a realização da obra de arte, a esses “eventos-adventos” como grandes imagens em seu “arquivo” interiorizado, organizado pela experiência sensível, que funde memória e imaginação. Essas são as fontes primárias do meu “devaneio”. Quero identificar, na malha afetiva e cognitiva, as emoções e as inteligências das várias imagens e suas constelações, e as suas dominantes em cada ciclo. (RANGEL, 2009, p. 101-102)

Dessa maneira, compreendo os espantos das imagens vividas na *Guerra de Espadas de Fogo* como inaugurais para as questões que, atualizadas e fabuladas, persigo por meio de minha produção artística atual.

De que maneira recorri a esse reservatório de imagens para instauração de novo ciclo de obras? Como essas recorrências são capazes de caracterizar um modo próprio de fazer-pensar imagens em artes visuais?

Remetendo, quando necessário, a obras produzidas em outros momentos de minha carreira, essas questões podem ser respondidas ao tratar dos Princípios de Criação, tema que abordarei a seguir.

2.2. PRINCÍPIOS DE CRIAÇÃO

A Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação instala-se por meio de estruturas moventes, numa espécie de “arquitetura coreográfica” (RANGEL, 2019, p. 79). Ao invés de modelo a ser seguido e adotado indistintamente, é uma proposta de viva aproximação aos processos artísticos de criação.

[...] compõe e sugere senhas de entrada para um espaço vazio, a ser preenchido pela criação do pensamento-obra a cada ciclo, sujeito, objetividade-subjetividade nascente, autor, indivíduo ou grupo instaurado. A ideia é que, se o sujeito for “fisgado” pela indicação ou abertura de um caminho, ou atalho, seguirá por seu próprio risco e impulso. (RANGEL, 2019, p. 81)

Para facilitar acessos aos processos de criação e preencher seus espaços moventes com pensamento-obra, Sonia Rangel propõe os Princípios como via de reconhecimento e invenção. Particularmente, compreendo o papel dos Princípios como equivalentes a qualidades, pulsações, valores, ideias-força intrínsecas e recorrentes ao projeto poético.

É aquela unidade molecular que ao ser retirada da obra e do seu pensamento lhe esvazia o sentido, configuração, vitalidade. [...] Um princípio opera por uma didática estética, de reconhecimento, aproximação, pulsão, desejo, compreensão, invenção. (RANGEL, 2019, p. 52).

Não se trata de buscar explicações ou causas. Aproximar-se dos Princípios é considerar as latências que revelam a vitalidade da obra, em recorrências que conferem sentido à produção do artista, sem descartar seus fluxos de mudanças. Pois, longe de tornar a obra estática e impossibilitar deslocamentos, indagar sobre os Princípios é tarefa capaz de dinamizar os processos de criação. “Nesse modo de pensar Princípio e/ou Proposta conservam a natureza vital do jogo, diferem de um Conceito.” (RANGEL, 2019, p. 52).

Considero, como uma das proposições mais instigantes da Abordagem Artístico-Compreensiva, a seguinte indagação: “Que pensamentos governam minha prática?” (RANGEL, 2019, p. 52). De fato, ao refletir sobre meu processo de criação à luz dessa questão, “[...] comecei a compreender algo que até então só havia intuído confusamente: algo que age sobre mim, sobre quem sou e sobre quem gostaria de ser” (CALVINO, 1990, p. 66). Sobretudo, comecei a compreender algo sobre como crio e como poderei criar.

Em diversos textos, professora Rangel declara que a proposta de Princípio é inspirada nas ideias de Ítalo Calvino (1923-1985). Especificamente, nas palestras sobre literatura que o escritor italiano preparou para a Universidade de Harvard, publicadas no livro *Seis propostas para o próximo milênio* (1990). Nesse texto, o autor identifica e nomeia qualidades a nortear a atividade dos escritores, refletindo sobre o ofício de escrever e de representar o mundo: *leveza, rapidez, exatidão, visibilidade, multiplicidade e consistência*.

Também, compreendo os Princípios a partir da *Formatividade* de Luigi Pareyson. Especificamente, como elementos constituintes do *modo de formar* particular de cada artista. Pois, “[...] um modo de formar contém em si um concreto desenvolvimento de possibilidades que podem ser desdobradas, continuadas ou interpretadas por muitas execuções individuais e diversas [...]” (PAREYSON, 1993, p. 36-37).

Para Luigi Pareyson, o fazer artístico difere do fazer ordinário, relacionado a atividades regidas por regras *a priori* e um fim específico a ser alcançado. As obras de arte são como organismos que possuem legalidade interna. Ou seja, a arte “é um tal fazer que, enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer.” (PAREYSON, 2001, p. 26).

Assim, o fazer artístico dota a obra de arte com as qualidades de um organismo com leis de formação próprias que vão se estabelecendo durante seu processo de feitura, num movimento constante na busca e invenção de sentidos. Leis que só são conhecidas após a obra concluída. “[...] concebe-se executando, projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando, já que a obra existe só quando é acabada, nem é pensável projeta-la antes de fazê-la [...]” (PAREYSON, 2001, p. 26).

Por essa razão, arrisco a concluir que – talvez – investigar os Princípios seja uma maneira de se aproximar das especificidades do *modo de formar*, como é

descrito por Pareyson. Pois, pelo *modo de formar*, podemos localizar aspectos da poética, expressa ou ignorada pelo artista. Além disso, investigar os Princípios pode ser comparado a uma tentativa de síntese, assim como Calvino identificou e nomeou qualidades a nortear a atividade dos escritores.

Certamente, reconhecer Princípios configurou-se como importante via de acesso para essa investigação, tendo como evidência o desenvolvimento do trabalho prático, comparando-o com as obras antecedentes e as operações que lhes deram origem, identificando recorrências.

Contudo, seguindo orientações de professora Rangel, estive atento a não estabelecer soluções estanques para essa tarefa, transformando os Princípios em conceitos aos quais a produção poética deveria ser anexada. Dessa maneira, reavaliei e atualizei os Princípios durante todo o percurso de investigação.

Dessa reavaliação constante resultou uma síntese que denominei Princípio de RISCO, que abordarei a seguir.

Princípio de RISCO

Até onde a memória pode alcançar, sempre me interessei por imagens capazes de impactar. Acredito que a contundência de certas imagens pode revelar, sob sua superfície, algo da condição humana que é da ordem do espanto, da estranheza e do inefável.

Em alguns pontos, avizinho esse interesse às questões do pintor anglo-irlandês Francis Bacon, quando declarou buscar uma “violência das sugestões dentro da própria imagem” (BACON, in: SYLVERSTER, 2007, p. 81). No livro que compila as entrevistas concedidas ao crítico David Sylvester, Bacon afirma: “Quando se fala de violência na pintura, ela nada tem a ver com a violência da guerra. Ela tem a ver com a maneira como reproduzimos a violência da realidade em si mesma.” (BACON, in: SYLVERSTER, 2007, p. 81). Portanto, não se trata apenas de ilustrar a violência, mas de capturar a essência violenta dos fatos por meio de soluções plásticas.

Na tentativa de apurar meu particular interesse aí associado e questões derivadas, atentei para os significados da palavra *risco* como uma particularidade imageticamente rica e fecunda da língua portuguesa.

Risco¹ (ris.co) sm. 1 Traço ou sulco feito numa superfície. 2 Esboço de desenho, quadro, bordado etc.

Risco² (ris.co) sm. Possibilidade de passar por perigo ou contratempo.

(RISCO, 2007, p. 877)

Pelo artifício de aproximar poeticamente as acepções dessa palavra, dei o título de *Risco* a uma série de trabalhos que, desde o último ano em que cursei a graduação em Artes Plásticas (2008) e até hoje, retomo e amplio. Além de evidenciar uma predileção por temas que podem ser considerados violentos ou abjetos – remetendo a uma variedade de perigos – construí essas imagens por meio de uma gestualidade autográfica, na feitura de traços, garatujas, manchas e borrões. Vista de perto, a aparência fotográfica da representação é substituída pela constatação de que a imagem é apenas um amontoado de rabiscos e garatujas. Ou seja, riscos.

Figura 9 – *Monumento ao Risco (versão 4)*. Carvão sobre lona, 220 x 160 cm, 2015.



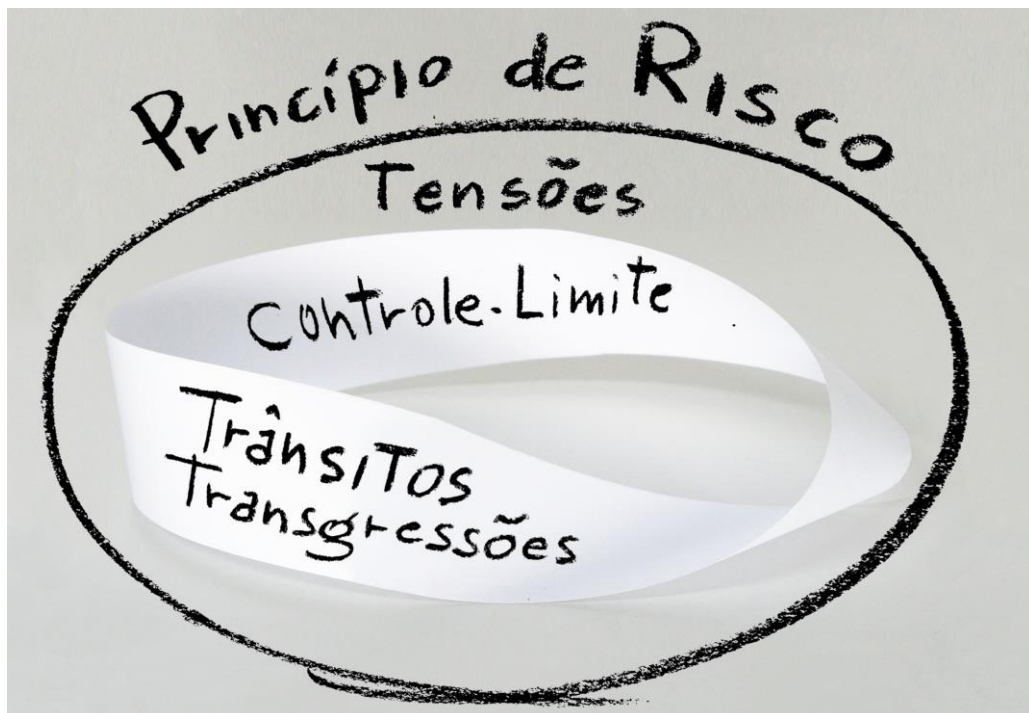
Fonte: Arquivo do autor.

O sociólogo Zygmunt Bauman (2008, p. 18) define *risco* como “perigos calculáveis”. Afirma, porém, que essa “calculabilidade” não significa previsibilidade. Portanto, é papel do risco estabelecer limites para lidar com o imprevisível.

De maneira aproximada à definição de Bauman, o termo *risco* é comumente empregado como metáfora para o processo de criação, como um fazer a se desenrolar nos limites da incerteza. A filósofa (e desenhista) Marcia Tiburi, em seu diálogo com Fernando Chuí, fala de “correr o risco” como um “desejo próprio ao ato de quem desenha” (TIBURI; CHUÍ, 2010, p. 8). Então, o ato de desenhar pode ser entendido como um “correr o risco” – como enunciado por Marcia Tiburi (2010) – por meio do qual o risco é ao mesmo tempo calcular e assumir o fortuito pelo desenho.

À minha maneira, também busquei relações entre essa palavra e o ato de desenhar, o que me possibilitou reconhecer aspectos de meu *modo de formar*. O diagrama a seguir (Figura 10) sintetiza essa busca. Trata-se de uma arquitetura de pensamento que promove a mediação necessária para que eu – enquanto artista-pesquisador – compreenda e organize meus processos. Sobre essa estrutura, nomeei o conjunto de qualidades e pulsações internas ao meu fazer artístico como *Princípio de RISCO*, especificando as reincidências, em meu *modo de formar*, das tensões entre *controle-limite*, *trânsitos* e *transgressões*.

Figura 10 – Princípio de RISCO.



Fonte: Arquivo do autor.

Esse gráfico está fundado sob a chamada *Fita de Moebius*, estrutura da topologia criada pelo matemático alemão August Ferdinand Moebius (1790-1868). Tal estrutura foi escolhida pelo seu caráter de continuidade, pois possui um único lado e uma única aresta. Verifica-se que, à primeira vista, o que se percebe como sendo o “lado de fora” também faz parte do interior da figura, e vice-versa.

A visualização do processo criativo como uma *Fita de Moebius* é conveniente, pois a interação constante dos elementos que percorrem essa superfície é análoga à interação contínua entre os elementos que constituem o Princípio de RISCO. Durante o processo criativo, esses elementos agem concomitantemente, retroalimentando-se e friccionando-se. Também proponho uma versão elástica da *Fita de Moebius*, indicando movimentos de aproximação e distanciamento entre os elementos constituintes do Princípio de RISCO.

Dessa maneira, o Princípio de RISCO aponta, na polissemia da palavra *risco*, para um permanente inter-relacionamento de qualidades que atuam ativamente sobre todos os aspectos de meu processo de criação.

Pelo Princípio de RISCO compreendo que a maneira como busco me acercar das imagens que me provocam espanto funda-se numa autoimposição de *controle-limite*. Trata-se de fornecer uma espécie de estrutura inicial ao fazer, mesmo que essa estrutura sirva apenas para ser descartada ao longo do processo formativo. Portanto, se há no *controle-limite* algo de “calculado”, essa característica deve ser entendida pela via do desejo, não como exatidão.

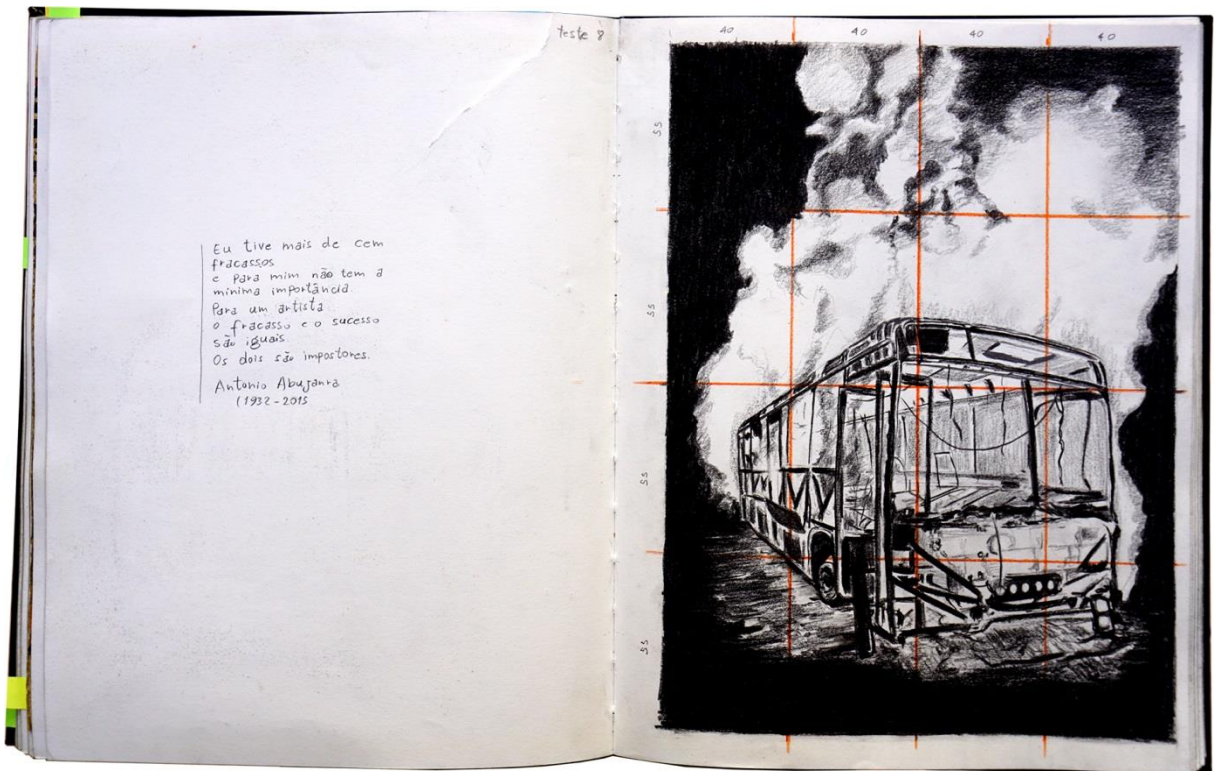
Quando o *controle-limite* diz respeito à ideação de imagens, denomino essas estruturas como *Imagens Geradoras*. Luigi Pareyson trata de algo semelhante a essa etapa de premeditação da obra final, relacionando a *forma formante* e a *forma formada*. Compreendo que a função estrutural das *Imagens Geradoras* atua como *forma formante*, flexível às transformações durante as etapas de execução do trabalho, que conduzem o fazer à *forma formada*.

E essa antecipação da forma não é propriamente um conhecimento preciso nem visão clara, pois a forma só existirá quando o processo se concluir e chegar a bom termo. Mas não é tampouco uma sombra vaga e pálida larva, que seria como que ideias truncadas e propósitos estéreis. Trata-se, na verdade, de presságio e adivinhação, em que a forma não é encontrada e captada, mas intensamente esperada e ansiada. (PAREYSON, 1993, p. 75)

Decorrente das *Imagens Geradoras*, uma *imagem geradora inicial* é uma ideiação da imagem final sintetizada numa fisicalidade e tomada como ponto de partida, cálculo ou estrutura por meio da qual especifico coordenadas para a realização de um trabalho em particular.

São os rascunhos e estudos que produzo, seja como desenho, fotografia, manipulando imagens por meios digitais, inclusive no esboço da imagem sobre o suporte definitivo. Também, encontro a *imagem geradora inicial* sem procurar (pelo menos, conscientemente), nas imagens que me chegam às mãos em materiais impressos, fotografias, internet, revistas, livros, entre outros.

Figura 11 – Caderno 1: exemplo de *imagem geradora inicial*, 2017.



Fonte: Arquivo do autor.

Dessa maneira, aproximo a *imagem geradora inicial* ao “punctum”, termo utilizado por Roland Barthes – um dos teóricos da chamada Escola Estruturalista – no livro *A Câmara Clara* (2015).

A noção de “punctum” é bem específica e, como todo o livro de Barthes, bem pessoal. É, *grosso modo*, o pequeno detalhe que corresponde ao significante, pois tem o poder de conferir significância pessoal a uma imagem fotográfica qualquer. “O

punctum de uma foto é esse acaso que, nela, me *punge* (mas também me mortifica, me fere).” (BARTHES, 2015, p. 29).

Tomei de empréstimo essa noção e adaptei-a a meu desejo. Posso, assim, dizer que o “*punctum*” que procuro na *imagem geradora inicial* é o embrião da imagem final. Contudo, aquilo que *punge* e desperta meu interesse para essa imagem é incerto. Pode estar na disposição dos elementos da composição, nos efeitos de iluminação, numa determinação formal, entre tantas possibilidades. Também posso ser atraído pelo estranhamento que o referente da imagem me provoca.

Nesse aspecto, o Princípio de RISCO é um calcular dinâmico por meio do qual o fazer se aproxima da tensão nas imagens que me interessam. Aproximação que, após se estruturar numa *Imagem Geradora*, abre-se às transformações e imprevistos. Assim, o Princípio de RISCO abarca características presentes nas diferentes acepções da palavra *risco* como substantivo e como verbo.

O Princípio de RISCO não trata de um lançar-se imprudentemente ao imprevisível, mas de ter alguma gerência sobre as probabilidades de resultado. Especificamente, após o cálculo, quando ultrapasso a fase de antecipação da forma que denominei de *Imagem Geradora*, cria-se uma situação momentaneamente estável que é, enfim, aberta ao fortuito. Nesse ponto, novamente encontrei ressonância nas ideias presentes na *Estética da Formatividade* de Pareyson.

É preciso, sobretudo, recordar que o ‘fazer’ é verdadeiramente um ‘formar’ somente quando não se limita a executar algo já idealizado ou realizar um projeto já estabelecido ou a aplicar uma técnica já predisposta ou a submeter-se a regras já fixadas, mas no próprio curso da operação inventa o *modus operandi*, e define a regra da obra enquanto a realiza, e concebe executando, e projeta no próprio ato que realiza. (PAREYSON, 1993, p. 59)

A partir do entendimento do “formar” proposto por Pareyson, passei a indagar: quais as peculiaridades que os sentidos de movimento e mudança formativa adquirem no âmbito de meu processo criativo? Conclui que o Princípio de RISCO se assenta em procedimentos que induzem *trânsitos* e *transgressões*.

Não se trata de transgredir como o faziam as vanguardas artísticas do início do século XX, quando a transgressão foi recurso necessário à quebra de normas artísticas estabelecidas pela tradição. Em meu processo de criação, *trânsitos* e

transgressões constituem aspectos do Princípio de RISCO, no sentido de um conflito gerado ao tentar transpor, em qualquer meio ou circunstância, os limites dados.

Limites constituem uma referência à estrutura inicial que advém da *Imagem Geradora*. Também associo limites a um condicionamento – uma maneira de fazer reincidente –, ou a uma incapacidade de realizar determinadas tarefas da maneira como se convencionou realizá-las – a exemplo de determinadas técnicas ou tecnologias que não domino.

Assim, *trânsitos* e *transgressões* constituem aspectos do Princípio de RISCO no sentido da invenção de estratégias que possibilitem atravessamentos. Geralmente, essas estratégias estão associadas às tentativas de desobedecer ou ignorar o que foi estabelecido pelos limites.

Cecília Almeida Salles, pesquisadora da chamada Crítica Genética, apresenta um exemplo elucidativo que proponho como aproximação ao Princípio de RISCO como promotor de *trânsitos* e *transgressões*.

Partindo da análise de esboços e anotações, Salles (2008, p. 91) concluiu que o pintor brasileiro Daniel Senise tem como característica uma constante busca por novos recursos para a realização de seus trabalhos. A pesquisadora aponta para o fato de que Senise acredita que, na pintura, existe sempre algo a ser conquistado, e essas conquistas se dão no campo dos procedimentos. O pintor enfatiza a importância de não cair em *procedimentos burocráticos*, ou seja, repetir recursos conhecidos, cristalizações, maneiras confortáveis e cômodas de fazer novas obras.

Essa espécie de desconforto diante de um recurso muito explorado está associada, como foi visto, à ausência de busca e consequente confrontação com o conhecido. Gera, ao mesmo tempo, a necessidade de encontro de procedimentos novos no âmbito do projeto do artista. (SALLES, 2008, p. 91)

Tal desconforto, que torna enfadonha a utilização de determinados recursos e impulsiona o artista a lançar-se em novas empreitadas, parece semelhante às motivações do pintor e escultor Alberto Giacometti (1901-1966), como são relatadas pelo jornalista James Lord.

Essa insistência repetitiva de duvidar de si mesmo não é nele uma afetação nem um apelo tranquilizador, mas simplesmente o transbordamento espontâneo de seu profundo sentimento de incerteza quanto à qualidade última do que realiza. Para continuar, para ter esperança, para acreditar que tem alguma chance de criar

realmente o que visualiza idealmente, ele precisa sentir que deve recomeçar de algum modo toda sua carreira, começar do zero todos os dias. Recusa apoiar-se em suas obras passadas ou mesmo olhar o mundo nos termos em que ele próprio o interpretou antes. (LORD, 1998, p. 42)

Portanto, aproximando as ideias desses autores, reconheço que, em meu processo de criação, a insatisfação impede a cristalização de *procedimentos burocráticos*. A pertinência e a atuação do Princípio de RISCO, produzindo *trânsitos* e *transgressões*, se evidenciam na variabilidade dos procedimentos adotados, ajustando recursos e operações às necessidades específicas de cada novo trabalho, de cada novo projeto.

Desse modo, costumo recorrer a procedimentos técnicos que se situam no limite entre aquilo que domino e aquilo que invento durante a realização de um trabalho. Aproximando-me das ideias do professor e gravador Marco Buti, posso afirmar que a maneira como lido com os procedimentos técnicos possui características de *técnica vivida*.

A técnica vivida serve unicamente para a realização *daquele trabalho*, em cuja busca poderá inclusive subverter a técnica do manual. Ao contrário desta, é uma atividade de risco, que opera sempre no limite das possibilidades, na linha divisória entre a realização plena e o fracasso. É mais que experimental: é soma das experimentações com sua crítica. (BUTI; LETYCIA, 2015, p. 17)

Como decorrência desse *modo de formar*, percebo que há, nos procedimentos que adoto, uma espécie de desorganização categórica. Pois, apesar de encontrar um lugar de potência na linguagem do *desenho* (aqui, opto pela escrita em itálico para evidenciar que a categoria à qual estou me referindo não é fixa), recorro a procedimentos comumente associados a outras categorias artísticas, como *pintura*, *gravura*, *instalação*, *vídeo* e até *performance* – como visto no trabalho intitulado *Noite* (2016), um livro de artista⁶ produzido por meio da combinação de procedimentos *performativos*, assim como *desenho* e *gravura*.

⁶ *Livro de Artista* é a obra de arte pensada para o livro (ou, como livro). O termo surge na década de 1970 para tratar de uma tendência verificada na década de 1960, momento em que os artistas passaram a explorar o formato-livro como campo para as artes visuais. Fala de Amir Brito Cadôr, artista gráfico e professor da Escola de Belas Artes da UFMG – por ocasião do projeto *Incubadora Gráfica*, na galeria *RV Cultura e Arte*, 10 nov. 2019.

Figura 12 – *Noite*. Livro de Artista (serigrafia sobre papel, 12 páginas, capa dura), 34 X 17 cm, 2016.



Fonte: Arquivo do autor.

Na abordagem artístico-compreensiva, ao invés da classificação, são preferíveis a problematização e a argumentação das escolhas. “Qualquer valor que escolha [...] não pretende excluir o seu valor contrário” (CALVINO, 1990, p. 59). Percebidos, reconhecidos e acolhidos, esses cruzamentos se estabeleceram e resultaram em obras com características fronteiriças entre várias linguagens e, por isso, adaptáveis a diversas tentativas de classificação em categorias. Seriam *desenhos* realizados com procedimentos próprios de outras categorias? Seriam *fotografias* desenhadas, visto que são imagens realizadas à mão livre, mas baseadas em imagens técnicas?

Assim, é necessário considerar o que significa uma classificação contemporânea de obras artísticas.

Hoje, observam-se possibilidades de combinação e recombinação sem restrições de linguagens. Essas possibilidades se dão a partir das reações dos artistas aos paradigmas e princípios vigentes desde o advento da arte moderna, uma visão compartimentada dos campos artísticos que foi defendida, sobretudo, pelo crítico norte-americano Clement Greenberg (1909-1994). Elas partem dessas reações e das tentativas de classificá-las, como o *campo expandido* proposto por Rosalind Krauss na década de 1970, ou pelos já bastante utilizados conceitos de *hibridismo* e *intermedialidade*.

Dentre as diversas teorias que tentam dar conta dessas questões, a *mestiçagem* chamou minha atenção. Trata-se de um conceito deslocado de outras áreas do saber, como etnologia, história e antropologia, para o campo da arte. Icleia Borsa Cattani, uma das principais pesquisadoras sobre o assunto, define a *mestiçagem* aplicada à arte contemporânea da seguinte maneira:

Os cruzamentos que suscitam relações com o conceito de mestiçagem são os que acolhem sentidos múltiplos, permanecendo em tensão na obra a partir de um princípio de agregação que não visa fundi-los numa totalidade única, mas mantê-los em constante pulsação. Esses cruzamentos tensos são os que constituem as mestiçagens nos processos artísticos atuais. (CATTANI, 2007, p. 11)

Em seus textos, Cattani aponta constantemente para as *tensões* como características presentes em obras *mestiças*. Zonas de tensão presentes nos aspectos dos trabalhos acabados, mas também nos cruzamentos de procedimentos diversos adotados na instauração das obras. Tensões provenientes dos desdobramentos e proliferações, nas transversalidades com outras disciplinas, nos cruzamentos com outras linguagens artísticas, nas apropriações.

As mestiçagens não ocorrem, na maioria dos casos, nos elementos que compõem cada obra, mas nas fendas e vãos, reais ou virtuais, existentes *entre* esses elementos. Uma poética do *entre* constitui essas obras, marcadas pela pulsação entre os vários elementos que as compõem e os seus sentidos plurais. (CATTANI, 2019, p. 110, *online*)

Não pretendo interpretar processos e produtos de minha prática artística sob a égide do conceito da *mestiçagem*. Contudo, entendendo as tensões apontadas no conceito de *mestiçagem*, pude aproximá-las das características do Princípio de RISCO.

Dessa forma, a ambiguidade nas ações e pensamentos que instauram a obra – assim como os trabalhos resultantes – é uma questão que perturba, justamente porque não há resolução. Os cruzamentos de procedimentos e meios criam permanentes zonas de tensão que se estabelecem menos pela fusão que pela evidência das características de cada meio utilizado. Podem ser consideradas como *mestiçagens* de questões gráficas, pictóricas e aspectos de expressões tradicionais que se apresentam entre cruzamentos de materiais e meios não convencionais e, portanto, geram novos sentidos, pensamentos e proposições.

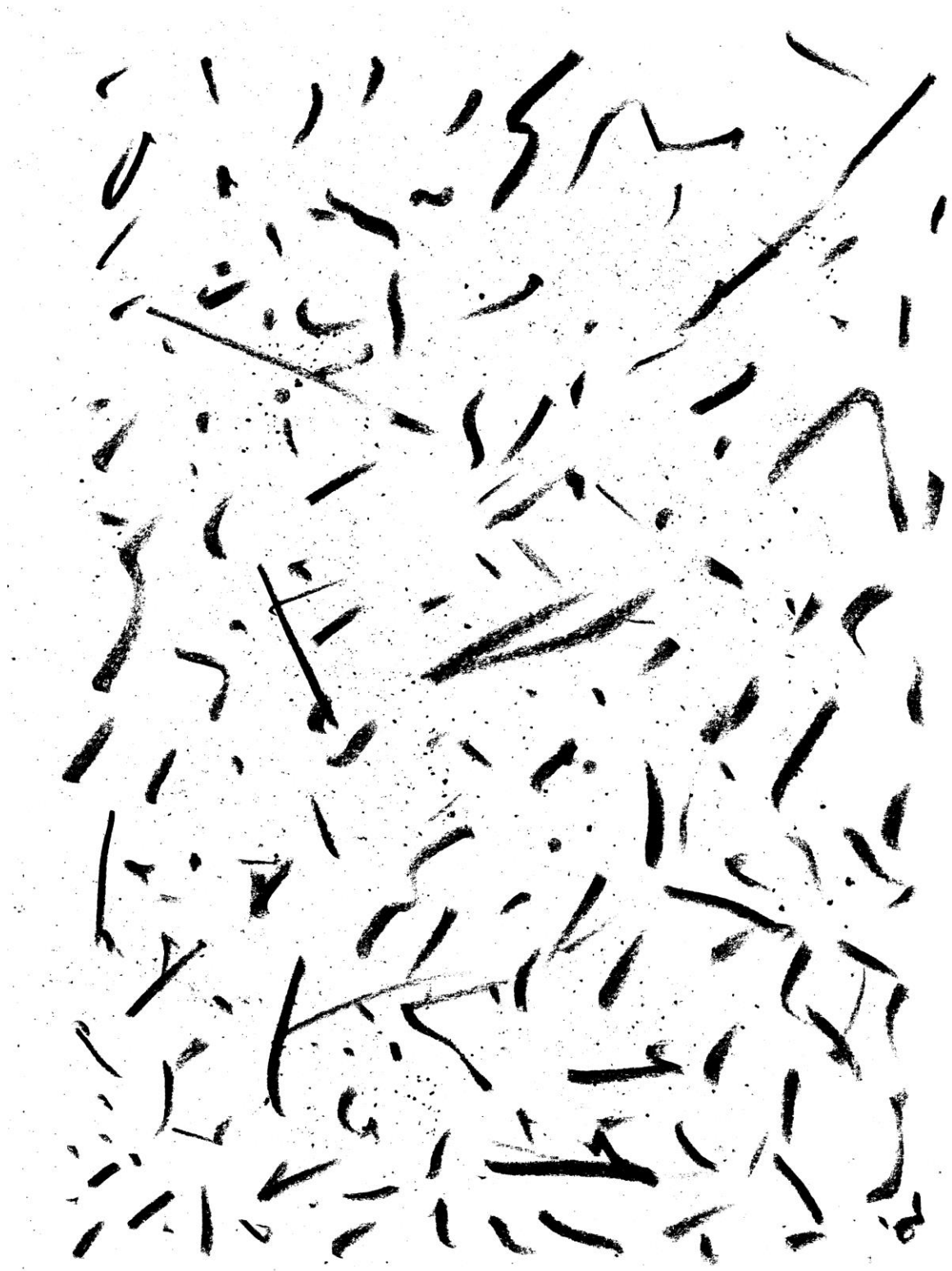
O Princípio de RISCO abarca, sem hierarquia, pensamentos, forças, ações, gestos, tensões do criar-pensar; o que, nas imagens, se evidencia quando o gesto autográfico fricciona contraditórios, também quando os configura em multimeios, no cálculo possível entre impulso e premeditação, sempre arriscando seus trânsitos e transgressões nos limites entre estruturação e desorganização.

A tensão, como estado de algo que ameaça se romper, parece fornecer a todo sistema formado pelo Princípio de RISCO a capacidade de lidar e conservar forças contrastantes. Dessa maneira, possibilita ao processo criativo – marcado por constantes mudanças, adaptações e provisoriades – desenrolar-se com a manutenção de conflitos.

A atenção aos Princípios possibilitou compreender o longo percurso que levou à instauração de novo ciclo de obras. Percurso caracterizado pela busca das imagens de *risco*, o que, se, em determinado momento, me levou a correr o risco físico de desenhar diretamente com o fogo, em outro, a mesma busca me faz retomar as memórias e a invenção das imagens vividas no contexto da *Guerra de Espadas de Fogo* de Cruz das Almas, na adequação de recursos já explorados, adotando novos procedimentos e explorando os limites da matéria e dos meios utilizados.

O avanço dessa pesquisa será visto a seguir, inicialmente, a partir das obras realizadas durante os primeiros semestres em que cursei o Doutorado em Artes. São obras que considero como fronteiriças entre o que realizei antes e o que pude realizar depois.





A verdadeira condição humana é pensar com as mãos.

Jean-Luc Godard

A fotografia é uma ação imediata; o desenho, uma meditação.

Henri Cartier-Bresson

3. CENTELHAS

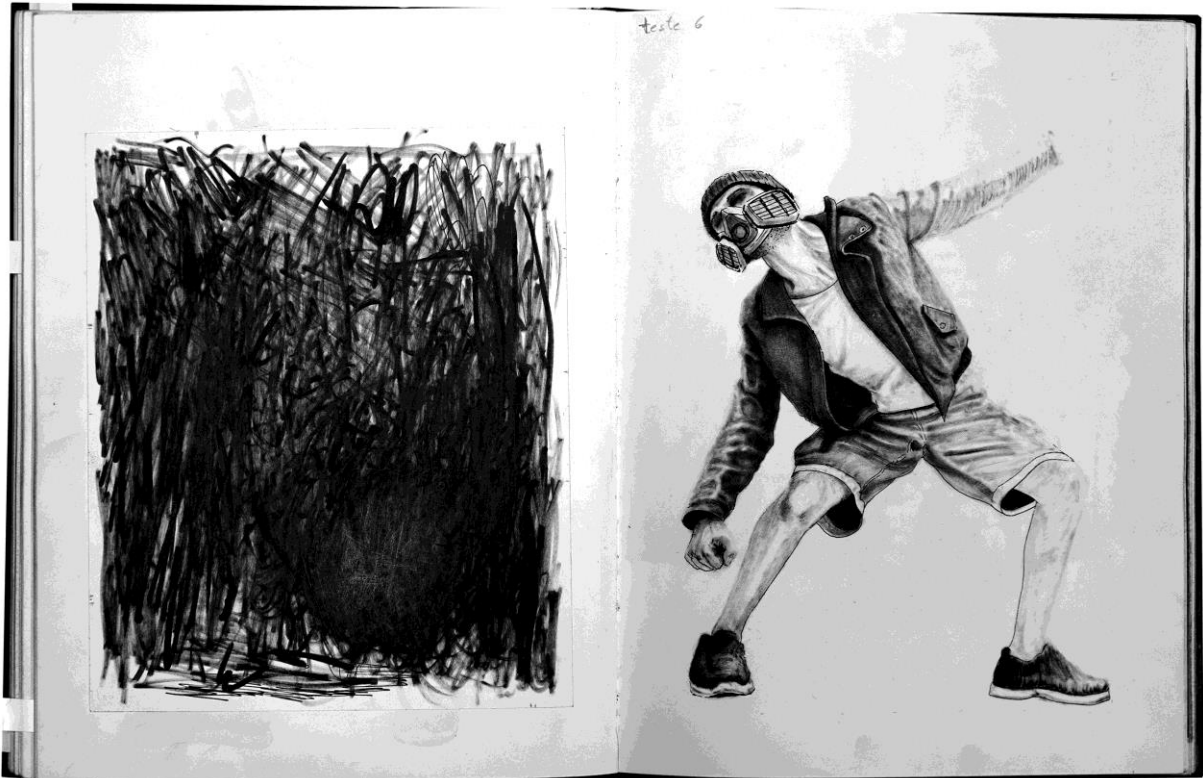
Nessa parte, trato de centelhas no sentido de algo que provoca ou desencadeia processos. Abordo as experimentações iniciais da pesquisa, descrevendo e refletindo sobre procedimentos e produtos.

Segundo Sandra Rey (2002, p. 127), “para a pesquisa, muito mais importante do que achar respostas é saber colocar questões.” Essa afirmação corrobora aquilo que, na Abordagem Artístico-Compreensiva, Sonia Rangel define como *perguntas-passaporte*: “não são perguntas apenas para serem respondidas. São perguntas-passaporte que me levam a sondar os pensamentos da imagem e as imagens do pensamento em novas obras.” (RANGEL, 2015, p. 73).

Sem obrigação de resposta ou solução, operar conduzido por *perguntas-passaporte* me autorizou a especular possibilidades práticas e teóricas no processo de instauração das obras. Mas, entre tantos interesses e questionamentos coexistentes no início da investigação, a *pergunta-passaporte* nasceu carregada de pragmatismo: que direção toma meu projeto poético?

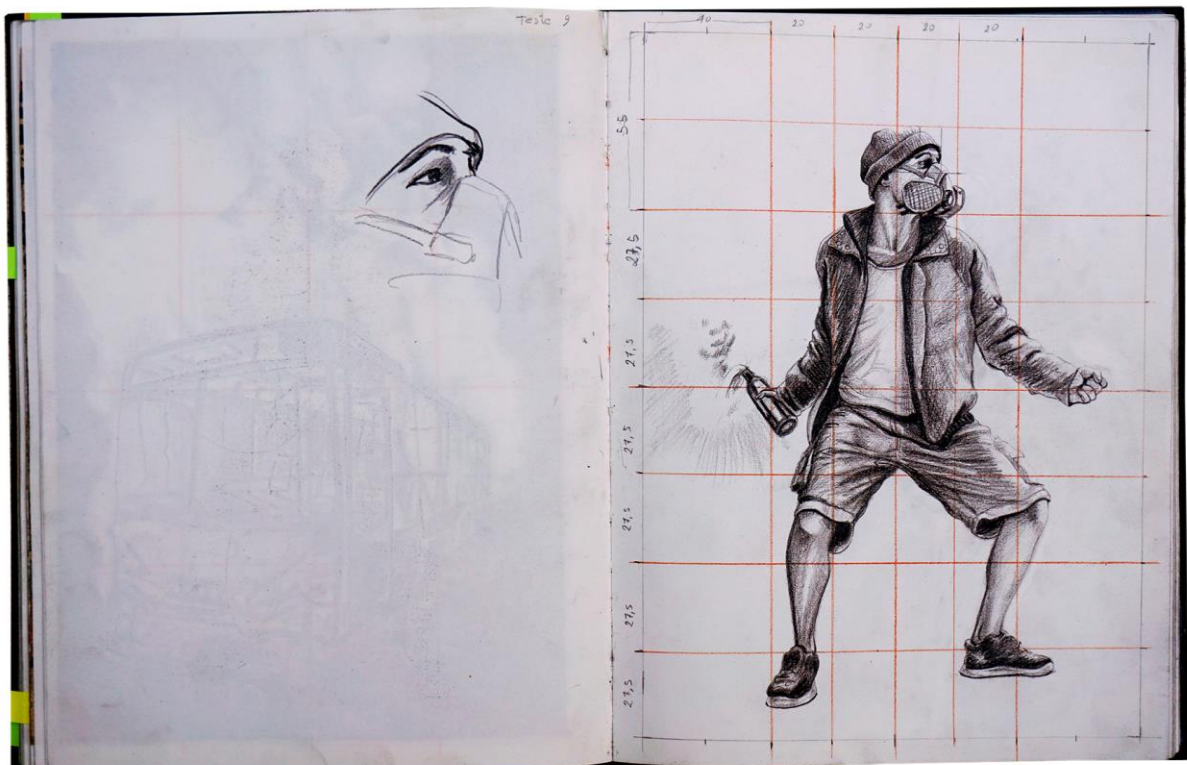
O processo de criação se desdobra como filigrana, numa temporalidade própria que desobedece cronologias, emaranhando o que o artista já fez com aquilo que espera fazer. Nessa rede de entrecruzamentos, entre tantos pontos de acesso possíveis, inicio o relato das experiências que considero prenúncios, pois me conduziram à instauração do novo ciclo de obras abarcado nessa pesquisa.

Figura 13 – Caderno 1: estudo para *Protocolo Cidade* (1), 2017.



Fonte: Arquivo do autor

Figura 14 – Caderno 1: estudo para *Protocolo Cidade* (2), 2017.



Fonte: Arquivo do autor

3.1. EXPERIMENTAÇÕES INICIAIS

Desenho e cinzas

No início da pesquisa, questionei meus modos de lidar com o desenho em suas ambiguidades constituintes: como objeto perene e frágil, na autonomia e no embate com outros meios, como conjunto de práticas gráficas que possibilitam pensar e expressar.

Talvez, por proximidade temática, também estava interessado por imagens que evocassem cenários de conflito, manifestações de revolta e convulsões sociais. Ações que buscam destruir para estabelecer novas ordens.

No primeiro semestre de doutorado, ao cursar o componente curricular *Documentos de Percurso: registros e reflexões em Processos Criativos*, ministrado pela Prof.^a Dr.^a Viga Gordilho, tentei revirar os limites entre construção e destruição. De um desenho finalizado a carvão sobre papel, cortei e retirei uma faixa de poucos centímetros de largura. Incinerei totalmente esse pedaço do desenho. Com as cinzas provenientes dessa queima produzi uma espécie de tinta pastosa, aglutinada com cola à base de celulose (carboximetilcelulose, conhecida como CMC).

Antes do corte, havia fotografado o desenho ainda intacto. Por processos digitais, localizei a imagem referente à faixa que foi destruída e transformei-a em retícula – pequenos pontos justapostos conhecidos como *halftone*⁷. Gravei a imagem da faixa reticulada numa matriz serigráfica. Utilizando a pasta resultante das cinzas do desenho original, imprimi essa imagem sobre papel com a técnica de *serigrafia*⁸. Por fim, a nova faixa foi reposicionada e colada no exato lugar do que restou do desenho original. Uma imagem que, entre o desenho e sua reconstituição pela gravura, carregava a memória da parte perdida.

⁷ Inventado na década de 1880 por Frederic Ives, o processo de *halftone* permitiu a reprodução de imagens fotográficas executadas num padrão de gravura impressa, revolucionando, dessa forma, os meios de disseminação da fotografia. As fotografias, que anteriormente eram reproduzidas à mão em número limitado de cópias, seriam, daqui por diante, produzidas automaticamente em quantidade praticamente infinita (MUNIZ, 2007, p. 87).

⁸ Serigrafia é uma técnica de impressão de gravura que tem origem na China. Caracteriza-se pelo emprego de matriz serigráfica composta por um tecido muito fino – atualmente, polyester ou nylon – que permite a permeabilidade da tinta. Esse tecido é esticado num quadro de madeira, alumínio ou aço. O processo se dá a partir da aplicação de tinta sobre partes permeáveis e impermeáveis da matriz, imprimindo sobre diversos tipos de suporte. Sua aplicação comercial é amplamente difundida, principalmente na indústria têxtil, em que o termo sinônimo *silkscreen* é normalmente utilizado.

Figura 15 – Etapas do desenho à impressão com cinzas. 2016.



Fonte: Arquivo do autor.

Desenho em cena

Em outra experiência, participei de *Protocolo Cidade, uma fábula dos escombros*, montagem do *Grupo de Teatro Os Imaginários*⁹, dirigido pela Prof.^a Dra. Sonia Rangel, em temporada no Teatro Martim Gonçalves da Escola de Teatro da UFBA, entre 12 e 16 de julho de 2017.

Quarto espetáculo do *Grupo de Teatro Os Imaginários* – do qual faço parte desde o ano de 2011 –, *Protocolo Cidade* estava vinculado, no diretório do CNPQ, com os grupos de pesquisa GIPE-CIT, DRAMATIS, PÉ NA CENA e, especificamente, ao projeto de pesquisa IMAGENS, TEATRALIDADES E FORMAS ANIMADAS: *Interfaces Poéticas de uma Dramaturgia Contingente*. Exercício de criação colaborativa que integrou pesquisa, ensino e extensão universitária, a equipe de *Protocolo Cidade* contou com estudantes de graduação em artes cênicas (licenciatura, bacharelado e direção teatral) – entre eles, alguns bolsistas PIBIC –, estudantes de pós-graduação (Artes Cênicas e Artes Visuais), parcerias com o IHAC-UFBA (especificamente, com o grupo de pesquisa IMAGENS E SONS, coordenado pela Prof.^a Dra. Marise Berta) e com técnicos e artistas da comunidade externa à universidade.

Protocolo Cidade teve como pano de fundo uma cidade em escombros, evocando situações urbanas atuais, numa dramaturgia influenciada pelas notícias do crime ambiental que derramou lama tóxica na cidade de Mariana (MG), em 5 de novembro de 2015. Consistiu num “Espetáculo-Exposição” – termo utilizado por Rangel, que designa uma bricolagem de fragmentos, em que a dramaturgia inclui atores, formas animadas (personagens-bonecos, personagens-objetos, personagens-máscaras), imagens cênicas e também projetadas. Participando de *Protocolo Cidade*, atuei como músico e artista visual.

Como músico, ao vivo, produzi interferências e acompanhamentos musicais, uma espécie de paisagem sonora que constituía as cenas. Para isso, utilizei diversos recursos, como instrumentos musicais convencionais (acordeom), objetos

⁹ Além da direção geral de Sonia Rangel, a montagem teve direção musical de Luciano Salvador Bahia e contava com ator e atrizes que também atuavam animando bonecos e objetos: Cláudio dos Anjos, Elisa Reichmann, Flora Rocha e Yarasarrath Lyra (ver programa do espetáculo no ANEXO B, p. 222).

ordinários utilizados de maneira percussiva, além de equipamentos eletrônicos (pedais que alteravam o timbre e a duração dos sons).

Figura 16 – Em cena, como músico. *Protocolo Cidade*, 2017.



Fonte: GUERRA, 2017.

Como artista visual em cena, desenhei sobre um suporte posicionado cenograficamente às vistas do público, em simultâneo com o desenrolar do espetáculo. O trabalho, como parte integrante da cena, foi sendo realizado de maneira processual durante cinco dias, nos dez espetáculos da temporada. Cada apresentação revelou, pouco a pouco, uma etapa dessa construção, até a finalização do desenho, no último dia em cartaz.

A ação de desenhar e o desenho, produto dessa ação, entravam em interação com a dramaturgia encenada, cenário e iluminação, com texto e atuação do grupo de teatro *Os Imaginários*. A cenografia comportava projeções em *video mapping*¹⁰ sobre os volumes do cenário e durante a encenação, a partir de dois projetores que se conjugavam, articulando imagens integradas à narrativa.

¹⁰ *Video mapping*, também chamada de projeção mapeada, é uma técnica que consiste na projeção de conteúdos audiovisuais em objetos ou superfícies irregulares, gerando efeitos de movimento e volumetria.

Figura 17 – Em cena, como artista visual. *Protocolo Cidade*, 2017.



Fonte: GUERRA, 2017.

O suporte no qual desenhava também recebia interferências, sobreposto por outras imagens em vídeo. Tratava-se de registros de meu próprio trabalho visual – especificamente, da fase que intitulei *série Risco* –, do trabalho da professora Rangel, misturando, na edição, também filmagens do cotidiano da cidade de Salvador, mais apropriações de recortes de noticiários apresentando acidentes, desastres e caos urbano.

Vivenciar o processo de criação de *Protocolo Cidade* impactou o percurso de minha pesquisa, pois permitiu profícuas incursões nas transversalidades entre linguagens artísticas e nas relações entre desenho e diversos recursos das tecnologias digitais. Principalmente nos trânsitos entre desenho e projeções luminosas de imagens, que retomei em diversas ocasiões.

Figura 18 – Registro fotográfico de cena inicial em *Protocolo Cidade*, cenário com projeção e música ao vivo, 2017.



Fonte: GUERRA, 2017.

Figura 19 – Registro fotográfico de cena, Yarasarrath Lyra e Cláudio dos Anjos, em *Protocolo Cidade*, 2017.



Fonte: GUERRA, 2017.

Desenho e projeção ¹¹

Concomitantemente ao doutorado, continuei atuando como professor. Nessa atividade, realizei experiências que também impactaram a pesquisa. Refiro-me ao projeto *Rotoscopia Analógica: Investigações e Práticas*, no qual fui tutor de Felipe Rezende (nome artístico de Carlos Felipe Rezende Lacerda), graduando do curso de Artes Plásticas da EBA-UFBA. Esse projeto foi contemplado no edital *PibiArtes - 2017*, promovido pela Pró-Reitoria de Extensão da UFBA. O resultado dos seis meses de trabalho foi o vídeo/animação *Rotoscopia Analógica – Uma animação Processual*¹², apresentado ao público durante o Congresso da UFBA de 2017, no Cinema da UFBA.

Rotoscopia é uma técnica de *animação quadro a quadro* ¹³ em que uma cena filmada é utilizada como modelo a partir do qual os ilustradores desenharam, obtendo efeitos de movimentação mais realistas e sutis. Essa técnica foi difundida pelos irmãos Max e Dave Fleischer, proprietários dos estúdios *Fleischer*, em New York. Na animação *Koko, The Clown* (1919), Dave se vestiu de palhaço, e seus movimentos foram registrados em filme. Utilizando um *rotoscópio* – aparelho patenteado por Max Fleischer –, o registro de Dave foi projetado na face posterior de uma superfície transparente, sendo a base para a sequência de desenhos utilizada na animação. Desde então, essa técnica foi amplamente difundida – *Walt Disney Studios* empregou-a em *Branca de Neve* (1937), e Alfred Hitchcock, no filme *Os Pássaros* (1963). Atualmente, está associada à computação gráfica, por meio de *softwares* cada vez mais sofisticados.

Em *Rotoscopia Analógica: Investigações e Práticas*, parte da dificuldade residiu em tornar o projeto exequível, pois construir um *rotoscópio* seria inviável. Nos primeiros testes, utilizamos um aparelho *datashow* para projetar imagens numa parede. Em seguida, com madeira e peças de metal, construímos um suporte para o

¹¹ Muitas das informações contidas neste item foram extraídas do artigo *Rotoscopia Analógica, uma animação processual*, de autoria de Carlos Felipe Rezende Lacerda e José Raimundo Magalhães Rocha, publicado na revista *Miolo* n.1, 2018.

¹² Pode ser assistido pela *Internet*. Disponível em: <<https://player.vimeo.com/video/247125289>>.

¹³ *Animação quadro a quadro* é uma das maneiras de realizar um desenho animado tradicional. A partir do primeiro desenho, outra folha de papel lha é sobreposta, usando-se uma mesa de luz para visualizar a imagem anterior e desenhar a segunda imagem, e assim sucessivamente.

equipamento de projeção. Denominado “traquitana”, esse suporte permitiu ajustes entre o aparelho projetor e a superfície da prancheta de desenho.

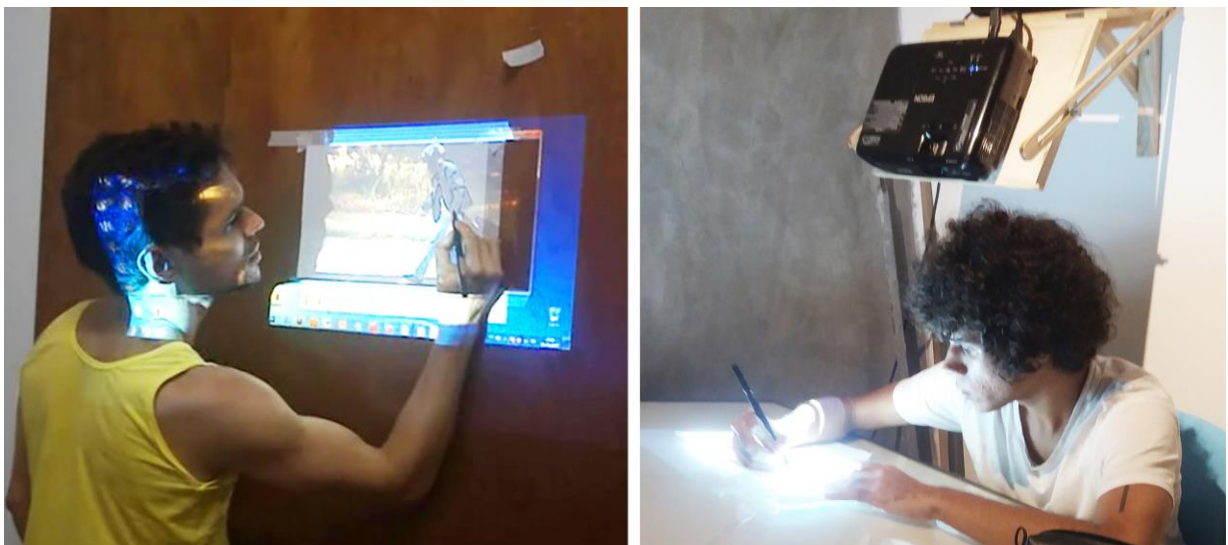
Passamos a projetar as filmagens matriciais diretamente sobre as folhas de papel, empregando a *rotoscopia* de forma contrária ao do *rotoscópio* de Max Fleischer. A adaptação do método de Fleischer permitiu experiências com papéis de maior gramatura e, conseqüentemente, técnicas de desenho diversas, como nanquim, aquarela e carvão.

Figura 20 – Max Fleischer: *patente do rotoscópio*, 1915.



Fonte: fleischerstudios.com, 2020, *on-line*.

Figura 21 – Projeção vertical e traquitana (suporte para projetor), 2017.

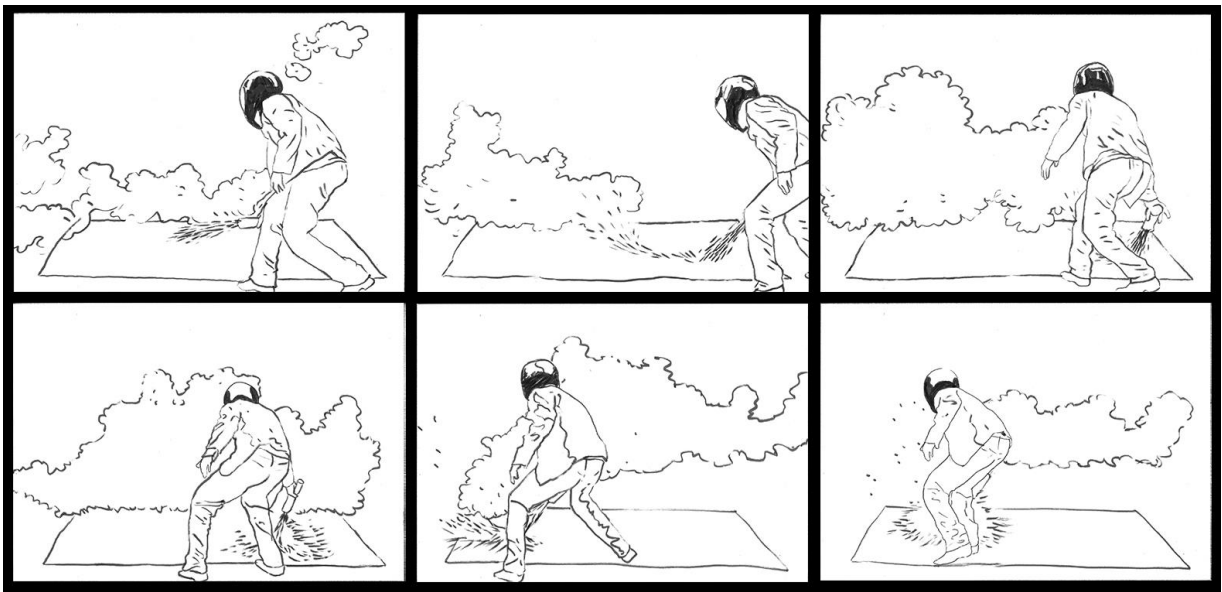


Fonte: Arquivo do autor.

O primeiro experimento do projeto *Rotoscopia Analógica* foi particularmente importante para minha pesquisa, pois utilizamos trechos selecionados de um vídeo que produzi em 2012. Coincidentemente, tratava-se de registro realizado durante pesquisa de mestrado, no qual demonstro a utilização de *espadas de fogo*.

Tendo esse vídeo como base, produzimos desenhos que, em seguida, foram digitalizados. Na montagem, utilizou-se o programa *Adobe Premiere Pro*, conferindo movimento à sequência. Para obter a ilusão de movimento¹⁴ no cinema e na animação – razão pela qual a sequência de desenhos individuais é vista como um movimento contínuo – padronizou-se a projeção de 24 fotogramas por segundo (FPS). Diminuímos deliberadamente essa quantidade para algo em torno de 10 e 12 fotogramas por segundo.

Figura 22 – Experimentação 1, Projeto Rotoscopia Analógica. Cerca de 2 segundos, 2017.



Fonte: Arquivo dos autores.

Finalizado o projeto, prossegui interessado nas possibilidades da *rotoscopia* e nas implicações do uso de projeções luminosas de imagens fotográficas e vídeos

¹⁴ A mais aceita teoria que explica a sensação de movimento é a chamada *Persistência da Retina*, fenômeno descrito pelo médico Peter Mark Roget, em 1826. Esse fenômeno consiste na capacidade de a retina enviar informações por aproximadamente 1/10 de segundo após o último estímulo luminoso, mesmo depois de o cérebro receber esse impulso. Por esse motivo, se as imagens se sucederem numa velocidade maior do que 1/10 de segundo, isso provoca, no cérebro, a sensação de movimento contínuo.

como matriz ou referência para desenhos à mão livre. Esse interesse atravessou toda a fase inicial da pesquisa, preparando para os desdobramentos seguintes.

3.2. IMAGENS PARA FAZER-PENSAR IMAGENS

Nas experiências iniciais da pesquisa – também no ciclo de trabalhos iniciado com *Mão esquerda desenha Mão direita* –, evidenciei operações de trânsito entre práticas artesanais e meios técnicos que automatizam a produção de imagens.

Para essas experiências, realizei ensaios fotográficos e (ou) em vídeo, dos quais selecionei algumas imagens. Em seguida, por meios digitais (com programas gráficos e de tratamento de imagens), alterei as características dessas imagens, com cortes, sobreposições, mudanças de cores e tons. As montagens resultantes exerceram o papel de estruturas de referência para a realização de desenhos por meios artesanais, em que busquei expressar uma gestualidade própria na feitura de traços, manchas e texturas.

Sem ignorar a importância que teve, na história da arte ocidental, o aprendizado por meio da cópia de estampas e, posteriormente, as profundas mudanças nos modos de ver e produzir imagens, dos quais o advento da fotografia foi catalizador e modificador de paradigmas, ressalto, no entanto, que utilizo o termo “referência” no sentido de que, em meu processo de criação, essas imagens são ponto de partida, *imagens geradoras* no fazer-pensar desenho, não como cópia de modelos preestabelecidos.

Encadeando essas ideias, busquei embasamento para situar meu processo de criação artística no atual contexto histórico em que a tecnologia digital permeia os vários campos de ação humana, disseminando imagens técnicas.

Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnica”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador [...]. (MACHADO, 2011, p. 166)

As imagens técnicas são resultantes da automatização dos meios para criação e circulação das imagens, aprofundamento de uma via aberta pelo

Renascimento, a partir de operações de figuração fundadas na ótica, que implicam a presença de um objeto real preexistente. Essa relação não muda se o objeto é imaginado, pois o artista representa o objeto como se estivesse diante dele, dando a ilusão do real (COUCHOT, 1993, p. 39-40).

Já nos meios digitais, a natureza das imagens técnicas não é visual. Toda imagem digital é produzida por um conjunto de dados e instruções que podem ser manipulados em *softwares*. Dá-se no nível do *pixel* – elemento mínimo constituinte da imagem digital. Portanto, entre o sujeito e a imagem, não existe o objeto, mas preexiste um *programa*, resultado de linguagem e números. Assim, a imagem digital não representa, mas simula o real segundo modelos de síntese numérica. Ou seja, pertence a outra lógica de figuração: a simulação (COUCHOT, 1993, p. 42-43).

Se, até o passado recente, os materiais de que dispunham os artistas eram exclusivamente físicos, hoje, a experiência generalizada do artista que recebe, apreende e (ou) manipula informações no meio digital é qualitativamente diferente.

Arlindo Machado, no ensaio *Repensando Flusser e as imagens técnicas* (2002), aborda as seguintes questões: em que nível de competência deve atuar o artista na atualidade? Apenas como usuário dos produtos disponibilizados pela indústria eletrônica? Como engenheiro, produzindo e (ou) interferindo diretamente nos *programas*? Ou, simplesmente, negando os meios digitais? (MACHADO, 2002, p. 147).

O pensador Vilém Flusser responderia da seguinte maneira: “[...] liberdade é jogar contra o aparelho” (FLUSSER, 2002, p. 75). No livro *Filosofia da Caixa Preta* (2002), Flusser afirma que toda ação artística que se queria realmente fundante deve partir da crítica à automatização imposta pelos aparelhos, interferindo internamente no seu funcionamento. Para Flusser, o artista não pode se tornar um *funcionário* – termo que usa para definir o usuário que, desconhecendo os meandros dos mecanismos geradores de imagens, apenas os põe em funcionamento (FLUSSER, 2002, p. 24).

Arlindo Machado contrapõe os argumentos de Flusser aos de Edmond Couchot e Raymond Bellour. Aponta que, em alguns casos, mesmo trabalhando com programas e aparelhos comerciais e possuindo pouco conhecimento para modificá-los, o artista pode trazer os meios técnicos para o seu domínio.

Isso acontece naquelas situações em que o computador e a imagem digital aparecem em contextos híbridos, misturados com outros procedimentos e outros dispositivos mais familiares ao realizador, como nas *instalações* e também nas chamadas *poéticas das passagens* (BELLOUR, 1990: 37-56), em que as imagens migram de um suporte a outro, ou então coabitam um mesmo espaço de visualização, mesmo sendo de natureza distinta (artesanais, fotográficas, digitais). (MACHADO, 2002, p. 150).

Com esse aporte teórico, compreendi que, em meu processo de criação, as relações entre imagens técnicas e práticas artesanais de produção de imagem caracterizam-se pela ativação do olhar para fazer-pensar imagens. Ou, na explicação do pesquisador e curador Tiago Mesquita (2011, p. 272), “como uma forma de pensar o olhar e organizar a imagem”.

Mesquita questiona o porquê de muitos artistas contemporâneos necessitarem de estruturas visuais prévias – esquemas nítidos presentes nos recursos de captação e manipulação das imagens técnicas – como mediação entre a realidade e o trabalho sobre tela ou papel (MESQUITA, 2011, p. 278).

As imagens que nos interessam nesse instante funcionam menos como um inventário de estruturas e métodos intelectuais de decomposição da imagem do que como formas a partir das quais se pode contar outras histórias. Ou melhor: a partir da imagem, apresenta-se mais do que ela própria parece mostrar. (MESQUITA, 2011, p. 272)

Talvez a fascinação esteja, para muitos, não na imagem como uma forma de ver, mas como forma de ver um reflexo dele. Seu reflexo mais turvo. [...] Um dos problemas do discurso da pintura acadêmica era achar que nossa visão devia se orientar pelos princípios convencionais. Hoje, nenhum artista um pouco mais sério duvida de que as convenções sejam só convenções, ou sombras do mundo. (MESQUITA, 2011, p. 279)

Artistas que se valem desses artifícios parecem buscar algo que não está somente na fotografia ou no desenho, mas nos trânsitos que possibilitam fazer-pensar outras soluções, propor outras narrativas para uma realidade que, cada vez mais, é vivida por meio de imagens.

A seguir, propus-me a identificar e especificar como se dão os trânsitos entre imagens técnicas e artesanais em minhas práticas artísticas. Denominei-as como funções: *Planejamento*, *Coleta de Dados* e *Incorporações*.

I) **Planejamento** – Função estruturante – característica da *Imagem Geradora* (ver p. 50), mas não é prescritiva, apenas indica o anseio por uma imagem. Dá-se por meio de equipamentos digitais (computadores, câmeras fotográficas e de vídeo), produzindo e manipulando imagens que serão utilizadas como estrutura de referência para o desenho à mão livre. Nesse sentido, a função de *Planejamento* já apresenta uma intenção gráfica, que antevê o que será pertinente desenhar.

II) **Coleta de dados** – Procura, nas imagens de referência (*imagem geradora inicial*) produzidas na função de *Planejamento*, de informações visuais e sugestões gráficas para o desenho. A coleta de dados pode ser indireta ou direta. Na indireta, considero que desenhar a partir de outra imagem não deixa de ser um desenho de observação, que conjuga memória e imaginação. A imagem-modelo serve para coletar informações a “olho nu” ou por procedimentos facilitadores, como o uso de quadriculados¹⁵.

O modelo serve como um lembrete. Mas não é um lembrete de um estereótipo que você conhece de cor; tampouco de algo que você se lembra conscientemente. O modelo lhe lembra de algumas experiências que você só pode formular e, portanto, recordar desenhando. (BERGER, 2011, p. 88, tradução do pesquisador)¹⁶.

Na coleta de dados direta, a imagem técnica serve como matriz para o *mapeamento*, utilizando-se equipamento para projetá-la sobre a superfície de desenho. Mapear é explorar as potencialidades da imagem projetada, escolhendo que aspectos das informações visuais se deseja coletar e fixando-os à mão livre no suporte de desenho. Trata-se de uma função similar ao da *câmera obscura*.

[...] mapear é utilizado no sentido do verbo inglês *Mapping*, considerando-se uma relação estabelecida entre um conjunto de pontos de partida (imagem de luz projetada) e um conjunto de pontos de chegada (a conversão gráfica no papel através do desenho). (ELIAS & VASCONCELOS, 2019, p. 1192)

¹⁵ *Quadriculado, grade* ou *grelha*: artifício muito difundido desde o Renascimento, por artistas como o alemão Albrecht Dürer, em que um quadriculado com as mesmas proporções da imagem de referência é desenhado sobre o suporte definitivo, dividindo a imagem como num quebra-cabeças, permitindo ampliar a imagem e manter suas proporções.

¹⁶ “El modelo sirve de recordatorio. Pero no es un recordatorio de un estereotipo que te sabes de memoria; tampoco de algo que recuerdas conscientemente. El modelo te recuerda una experiencia que solo puedes formular y, por consiguiente, recordar dibujando.” (BERGER, 2011, p. 88).

III) **Incorporações** – Os trânsitos entre meios – imagens numéricas e coleta de dados por meio do desenho à mão livre – possibilitam acessar uma nova consciência da imagem, acarretando uma espécie de aprendizado. É diferente de práticas ligadas ao fotorrealismo, que reproduzem, na pintura ou desenho, efeitos da imagem fotográfica. Pelas *incorporações*, aproveito aquilo que determinadas imagens técnicas podem me oferecer para pensar as questões gráficas. A imagem técnica vai me ensinando em que direção o desenho deve seguir e, assim, esse aprendizado é inserido em meu repertório.

Enumerar essas funções foi essencial para refletir sobre meu processo de criação, promovendo consciência de operações que se mantiveram no percurso dessa pesquisa, em processos e resultados como os que serão vistos a seguir, refletindo sobre o conjunto de trabalhos que intitulei como *série* TRIZ.

3.3. TRIZ

O percurso de criação indica tendências, e o ato de escolher lhe é inerente. As escolhas vão construindo a obra, a obra vai conduzindo escolhas.

Diante de tantas possibilidades e da potencialidade de novas possibilidades surgirem, o trabalho de criação se dá em meio a inúmeras recusas e aceitações, que envolvem muitas escolhas. Esses movimentos da construção da obra vão fazendo sua história, diferentemente do que muitos gostam de pensar sobre o mistério das soluções mágicas de um autor romanticamente inspirado. (SALLES, 2008, p. 76)

Ao traçar o percurso dessa investigação, localizo as experimentações iniciais e as inquietações a respeito dos meios digitais como centelhas para desencadear o processo de escolhas que conduziu à instauração de novas obras.

Principalmente, localizo as possibilidades vislumbradas na relação entre projeção luminosa e desenho. A breve citação das *espadas de fogo* durante o projeto *Rotoscopia Analógica* (ver p. 68) prenunciou o que, mais tarde, admiti como centralidade para essa pesquisa, evocando o elemento ígneo presente na *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas, a partir dos trânsitos entre imagens técnicas e desenho.

Essa tendência foi aprofundada nos experimentos em que segui investigando os gestos e movimentos característicos dos participantes da *Guerra de Espadas de Fogo*, em trabalhos que denominei como *série* TRIZ – um conjunto de animações em *rotoscopia* e desenhos sobre papel.

Como método de organização, os relatos e as reflexões sobre a *série* TRIZ – e das outras séries que apresento no decorrer dessa tese – estão divididos em três blocos: a descrição dos *Procedimentos*, a apresentação dos *Produtos* e as *Aproximações* com obras de outros autores, como vistos a seguir.

Procedimentos

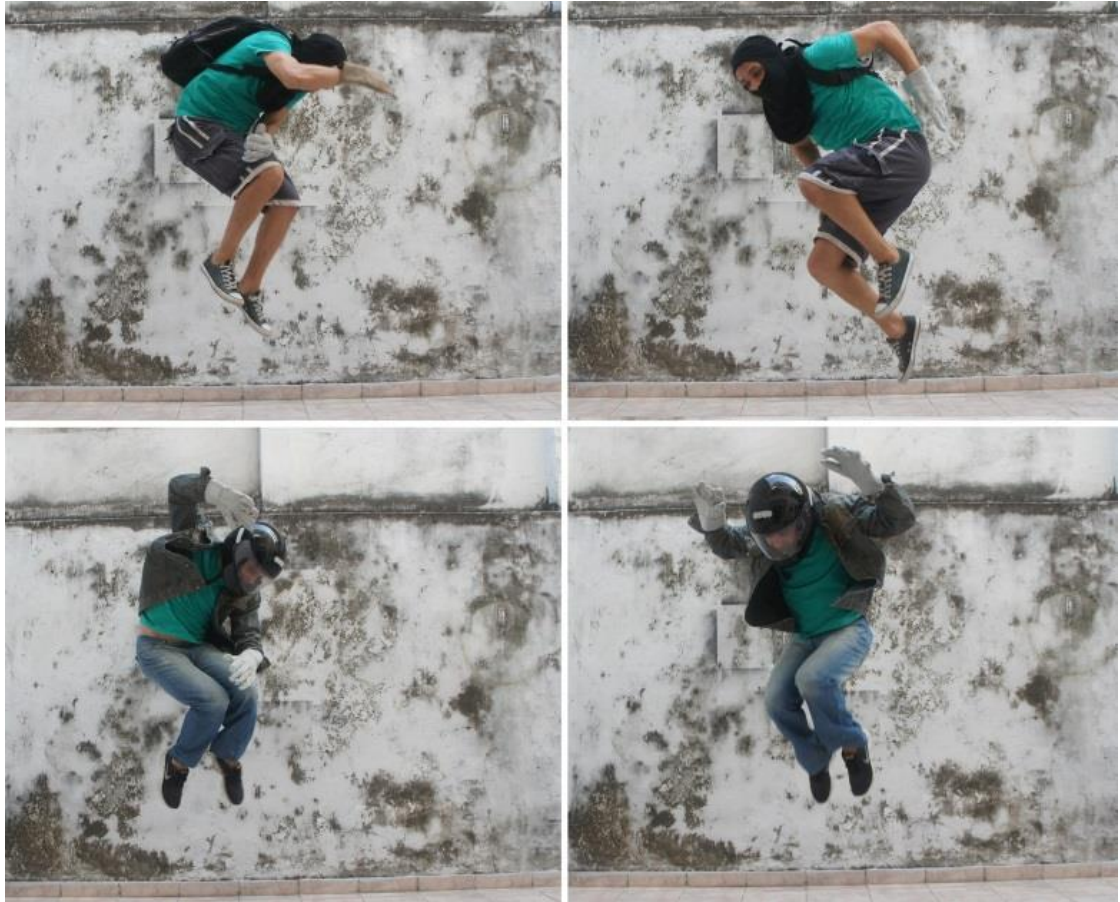
A *série* TRIZ – assim como todos os trabalhos dessa pesquisa – foi realizada em duas etapas que costumo denominar como *estruturação* e *abordagem gráfica*.

A etapa de *estruturação* se assenta no Princípio de RISCO como *controle-limite*, em rascunhos e esboços (que incluem a função de Planejamento por meios digitais), na busca pela *imagem geradora*.

A etapa de *abordagem gráfica* fricciona o premeditado da *imagem geradora* e os desmedidos da necessidade expressiva, nas informações ou sensações visuais coletadas nas imagens de referência e utilizadas para desenhar com materiais físicos.

Assim, iniciei esse trabalho rememorando vivências. Em vídeo e fotografia digital, registrei meus próprios saltos e esquivas, como se estivesse em plena *Guerra de Espadas*, desviando-me dos fogos de artifício. Desses ensaios, selecionei algumas imagens e, utilizando programas de edição (*Adobe Photoshop* e *Illustrator*), alterei suas características com cortes, alteração de contrastes, sobreposições e montagens. As imagens resultantes serviram de referência, estrutura inicial na realização de desenhos à mão livre e para *mapeamento* nas animações em *rotoscopia*.

Figura 23 – Ensaaios para *série* TRIZ, 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Na *série* TRIZ, decidi utilizar apenas carvão e outros materiais provenientes de calcinação, na tentativa de transpor condicionamentos pessoais no meu modo de desenhar, adequando o uso do carvão à finalidade da apresentação, como desenho sobre papel ou numa sequência de vídeo-animação.

Para os desenhos sobre papel, utilizei folhas de *Conqueror Connoisseur* (100% algodão) e rolos de *Fabriano* modelo *Disegno Liscio*. O uso restrito de carvão acarretou dificuldades, principalmente nas soluções gráficas, para contrastes entre zonas escuras e zonas claras das imagens. Assim, passei a construir os desenhos como numa sucessão de camadas sobrepostas.

Inicialmente, para proteger algumas áreas do papel, realizei o *mascamamento* da superfície com fita adesiva (conhecida comercialmente como *fita crepe*). Em seguida, utilizando as mãos ou instrumentos diversos – como lápis, trapos de tecido, borrachas, estiletes, pincéis – realizei o desenho por camadas, adicionando manchas e traços de carvão – riscando, borrando e apagando, até atingir os

contrastes e as texturas desejados. Apliquei borrifos e respingo de uma mistura de cinzas e carvão com cola à base de celulose, pasta utilizada na experiência relatada na página 62 (Desenho e cinzas).

Estabilizei o carvão – matéria frágil, suscetível de desprender-se do suporte – por um processo de fixação, utilizando um verniz comercial em *spray*, apropriado para trabalhos artísticos. Adotei uma fixação reforçada, aplicando grande quantidade de verniz, excedendo os limites sugeridos pela técnica acadêmica, de modo que as partículas de carvão se aglutinassem sobre a superfície do papel. Isso acarretou uma fatura lisa e opaca, intensificando os contrastes entre escuros e claros. Longe de serem considerados problemáticos, os efeitos decorrentes dessa maneira de fixação foram incorporados e desejados como resultado final para todos os trabalhos realizados daí em diante.

Figura 24 – Fixação do carvão com verniz em *spray*, 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Por fim, as fitas adesivas foram retiradas, revelando as áreas protegidas do papel e delimitando as margens do suporte.

Figura 25 – Retirando máscara de fitas adesivas, após fixação, 2017.

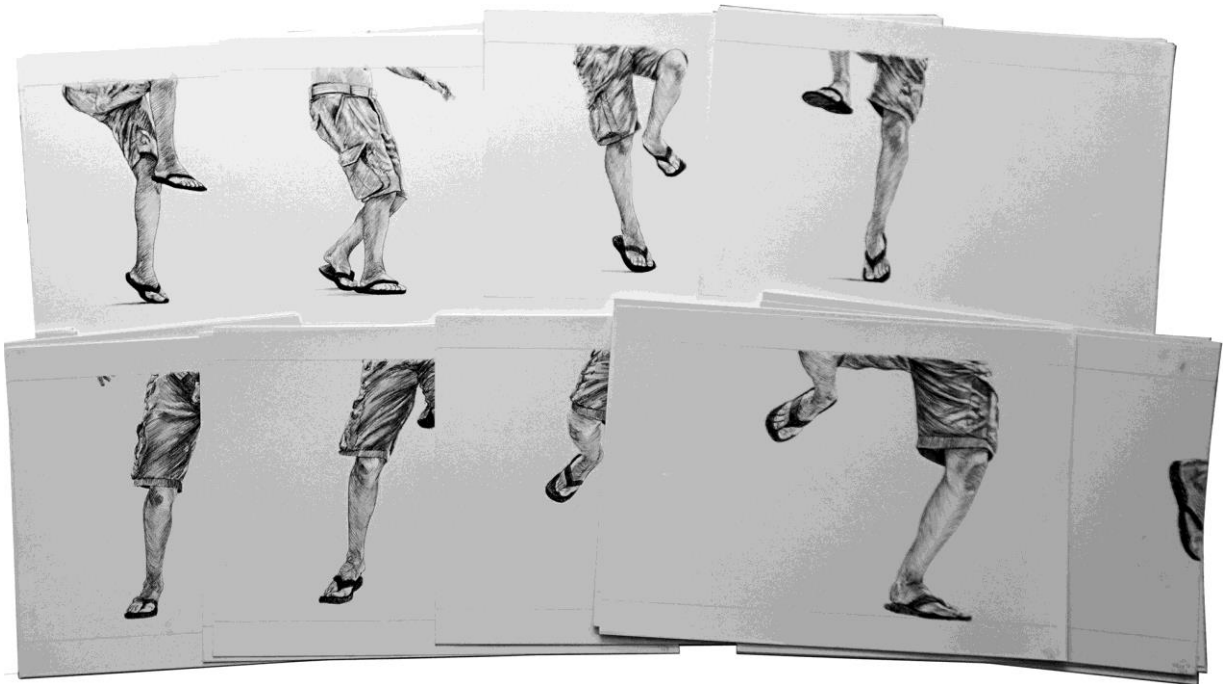


Fonte: Arquivo do autor.

Já a produção de vídeos em animação demandou muito tempo de trabalho e materiais. Foi necessário adquirir equipamentos como tripés, refletores, cabos e uma nova máquina fotográfica digital (*Sony Alpha 6000*). Para baratear os custos, optei por folhas de papel tipo *Opaline*, em formato A3 (29,7 x 42 cm).

Os procedimentos específicos para a realização das animações em *rotoscopia* foram descritos anteriormente (ver *Desenho e projeção*, p. 68-70). Na experiência que passo a relatar, reservei-me ao desenho, mapeando referências e buscando soluções gráficas. Como assistente, o estudante Felipe Rezende realizou a digitalização, o tratamento das imagens e a montagem final dos vídeos. Cada sequência de animação produzida continha, em média, cerca de 60 desenhos.

Figura 26 – Sequência de desenhos para *série TRIZ* (animação 1), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 27 – Felipe Rezende digitalizando sequência de desenhos, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Produtos

Os trabalhos da *série* TRIZ caracterizam um primeiro momento, de sondagem e vislumbre de possíveis direcionamentos. No trajeto dessa pesquisa, indicam uma etapa de transição, um momento intermediário entre as experimentações iniciais e os trabalhos subsequentes.

Dentre as possibilidades vislumbradas nas operações de trânsito entre práticas artesanais e meios técnicos, preferi a relação entre projeção luminosa e desenho para expressar a figura humana em movimento. Especificamente, evocar gestos e saltos vistos e vividos na *Guerra de Espadas de Fogo*.

Dei o título de *série* TRIZ, na tentativa de sugerir o átimo, momento mínimo entre beleza e perigo, que o poeta cruzalmense Marcelo Machado associa à música e dança.

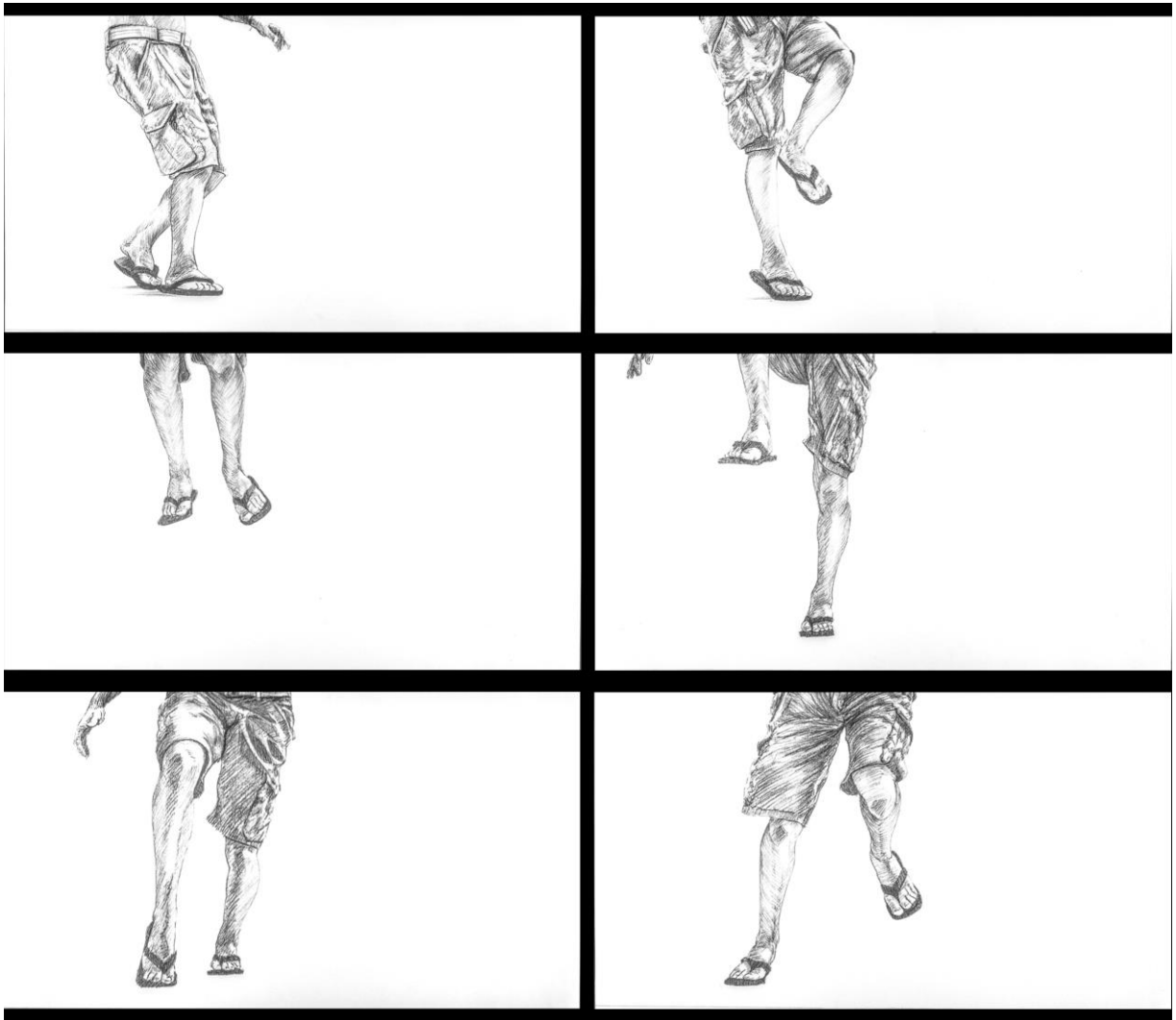
As espadas assoviam. E dançam. Eu acho perfeito como ela faz o show. Porque você diz assim: “vou tocar uma espada”. É como quem diz: “vou tocar uma sanfona, vou tocar um trompete, tocar um instrumento musical”. Daí você toca. Quando você acende, a música de fogo, de pólvora, é tché-tché-tché-tché-tché [imita o som característico das *espadas de fogo*]. É música! E as pessoas pulam. Então, ela é um show! Ela canta, dança e bota os outros pra dançar. (MACHADO, in: *As Espadas de Fogo de São João*, 1998)

Movido pela associação com a dança, busquei estranhamento e síntese dos movimentos, tanto nos desenhos em grandes dimensões quanto nos pequenos trechos de animação repetidos indefinidamente, explorando o conjunto de ilustrações que compõem a sequência da animação como uma imagem única.

Somente em outro momento da pesquisa (ver BRINCAR COM FOGO ENQUANTO IMAGEM, p. 99-103), a decisão de utilizar apenas carvão e materiais provenientes de queima revelou aspectos simbólicos relacionados às imagens do fogo.

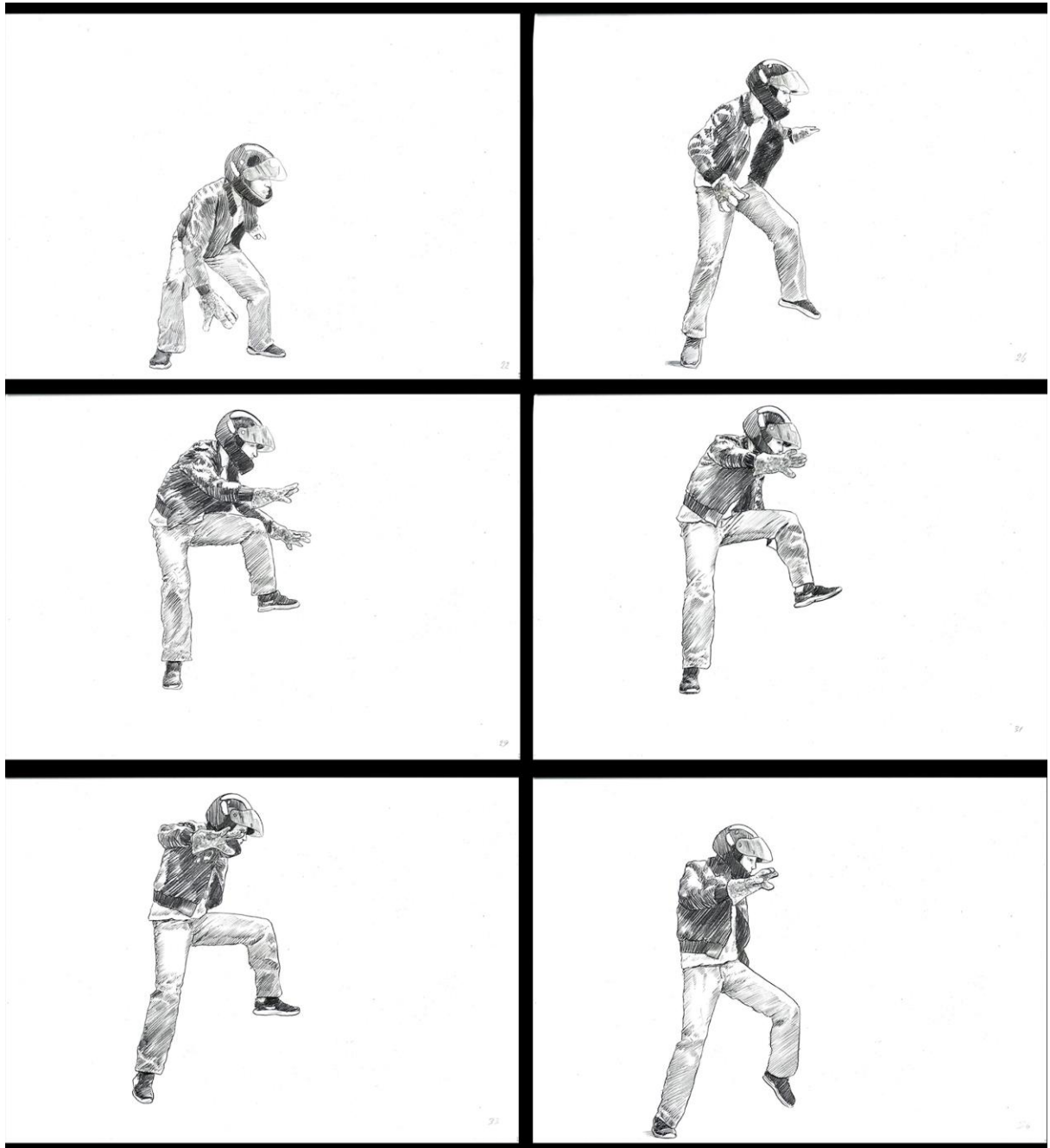
Insuspeito, desde o início da pesquisa, havia o interesse por imagens quando e onde o fogo, pelo perigo iminente que lhe é próprio, compõe um imaginário de riscos e, conseqüentemente, evoca a *Guerra de Espadas*.

Prancha 1



TRIZ (animação 1)
Rotoscopia, 4' (looping), 2019.

Prancha 2



TRIZ (animação 0)
Rotoscopia, 4' (looping), 2018.

Prancha 3



Série TRIZ 2
Carvão sobre papel, 150 x 120 cm, 2017.

Prancha 4



Série TRIZ 1
Carvão sobre papel, 150 x 120 cm, 2017.

Prancha 5



Série TRIZ 3
Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.

Prancha 6



Série TRIZ 4
Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2019.

Aproximações

Diante da complexidade dos processos de produção e circulação de imagens na atualidade, não é possível discriminar a linguagem do desenho pelo uso de determinadas técnicas e materiais. Para refletir sobre a *série* TRIZ, busquei aproximações com obras em que o desenho tangencia outros tipos de imagens.

Por exemplo, o artista inglês Dryden Goodwin, que combina desenho e vídeo para explorar vários aspectos de um mesmo assunto. *Suspended Animation, 29 Drawings of the Same Photograph*, como indica o título, é uma instalação com 29 desenhos semelhantes, realizados a partir da observação da mesma fotografia: um autorretrato do artista. Os desenhos são apresentados lado a lado e como vídeo-animação, sequenciados em ordens diferentes e repetidos continuamente.

Figura 28 – Dryden Goodwin, *Suspended Animation - 29 Drawings of the Same Photograph*, 2000. Grafite sobre papel, 23,5 x 17,7cm (cada) e vídeo.



Fonte: GOODWIN, 2018, *on-line*.

O trabalho de Goodwin me interessa pelo efeito cumulativo do desenho na animação em vídeo, revisitando uma fonte fotográfica e ampliando suas

possibilidades de leitura e imaginação. Em entrevista, o artista aponta que seu trabalho é uma “reação às estruturas dos ambientes contemporâneos” e, através de observação e *mapeamento* de imagens, aborda questões e problemas relacionados às práticas de desenho (GOODWIN; DICKER, 2019, p. 307). “Acho o *rotoscópico* excitante, pois remonta à experiência de usar uma *câmera lucida*¹⁷, a sensação de poder tocar o que você está vendo” (GOODWIN; DICKER, 2019, p. 313, *on-line*, tradução do pesquisador)¹⁸.

As tecnologias digitais alteraram as relações de produção e consumo de imagens e o desenho de Dryden Goodwin, assim como grande parte da arte contemporânea, não trata apenas da representação da natureza, mas da natureza da representação e suas convenções – uma representação que renuncia à neutralidade e à inocência, como aponta o artista e pesquisador Juan José Gómez Molina (2008, p. 141-142).

Além disso, se, antes, o desenho era tratado como algo portátil e introspectivo, normalmente associado à intimidade e fragilidade, agora, os artistas exploram as associações com outros meios em grandes dimensões. No catálogo *Walk the line* (2013), o russo Andrei Molodkin afirma que a mudança física determina mudanças técnicas, conceituais e metodológicas, pois desenhos em grandes dimensões exigem preparação (VALLI; IBARRA, 2013, p. 13). Para Erin Fostel, artista norte americana que constrói a composição e define a escala dos desenhos previamente em seu computador, a preparação pode ser tão longa quanto a execução de seus desenhos a grafite (VALLI; IBARRA, 2013, p. 14).

Em 2005, o artista pernambucano Gil Vicente produziu a série *Inimigos*, formada por grandes desenhos a carvão sobre papel. Trata-se de uma narrativa direta e literal, na qual o próprio artista se representa em atos fictícios nos quais ameaça matar líderes mundiais, políticos e religiosos. No catálogo da exposição realizada na Galeria Mariana Moura, em Recife (PE), a crítica Valquíria Farias descreve o processo de produção de Gil Vicente.

¹⁷ Uma espécie de variante da câmera obscura, destinada a facilitar a realização de esboços pelos artistas, inventada pelo inglês William Hyde Wollaston (1766-1828) em 1806. Sua diferença básica com a câmera obscura era o fato de a imagem não ser captada por uma caixa fechada e sim por um prisma de três ou quatro faces, que concentrava a imagem a ser decalcada diretamente sobre uma folha de papel. (CÂMARA, 2020, *on-line*)

¹⁸ “I find rotoscoping exciting as it goes back to the experience of using a camera lucida, the sensation of being able to touch what you’re looking at.” (GOODWIN; DICKER, 2019, p. 313, *on-line*)

Gil Vicente fez vários estudos de rostos desses dirigentes hegemônicos a partir de imagens retiradas da Internet. Em seguida, construiu todo um repertório para uma “cena de execução”, na qual ele era o seu próprio personagem, e os personagens líderes do poder eram representados por pessoas geralmente muito próximas a ele. As nove cenas de morte foram registradas em fotografias que serviram de referência à elaboração do desenho em papel maior. (FARIAS, 2017, *on-line*)

Figura 29 – Gil Vicente, *Série Inimigos (Autorretrato matando Fernando Henrique Cardoso, Autorretrato matando Lula)*, 2005. Carvão sobre papel, 200 x 150 cm.



Fonte: VICENTE, 2017, *on-line*.

Como em Gil Vicente, minha prática também se constrói na relação de projeto com imagens técnicas, prevendo a ampliação em desenhos de grandes dimensões. Muitas vezes, as imagens que uso como referências são baseadas em encenações. Colocando-me como personagem de uma narrativa inventada e evidenciando meu corpo (corpo socialmente privilegiado, de homem branco), possibilito associações críticas com os assuntos em questão.

Para Ema Dexter, a recente autonomia do desenho, nos círculos institucionais da arte, proporcionou – apesar de pouco percebido nos escritos teóricos – a reconexão com “uma tendência narrativa, associativa e subjetiva muito prevalente

no desenho contemporâneo.” (DEXTER, 2005, p. 6, tradução do pesquisador)¹⁹. Por sua associação com a livre expressão, os artistas têm utilizado desenho para criar *alter egos* – diluindo a identidade do sujeito – e tratar de aspectos da própria cultura, narrativas privadas, versões da história e investigações sobre identidades nacionais. Para Dexter (2005, p. 9), trata-se de uma ressurgência de aspectos associados ao Romantismo dentro das práticas contemporâneas.

Associo minha prática artística à tendência apontada por Dexter e aproximando-me do pensamento da professora e curadora Cátia Kanton (2009), pois considero que, em meus trabalhos, subsiste algo como uma narrativa enviesada. Uma narrativa fragmentária, sem trama ou enredo, aberta a múltiplas interpretações.

E os artistas contemporâneos incorporam e comentam a vida em suas grandezas e pequenezas, em seus potenciais de estranhamento e em suas banalidades. [...] Artistas contemporâneos buscam sentido. Um sentido que pode estar alicerçado em preocupações formais – intrínsecas à arte e que se sofisticaram com o desenvolvimento dos projetos modernistas do século XX –, mas que finca seus valores na compreensão (e na apreensão) da realidade, infiltrada dos meandros da política, da economia, da ecologia, da educação, da cultura, da fantasia, da afetividade. (KANTON, 2009, pp. 34-35)

Também, encontro essas tendências nos trabalhos do artista soteropolitano Pedro Marighella, que, a partir de imagens próprias ou apropriadas da *internet*, redesenha cenas do Carnaval da cidade de Salvador (BA). Marighella afirma que “tem como principais interesses o olhar sobre processos culturais” (MARIGHELLA, 2017, *on-line*).

¹⁹ “Recent theoretical writing about drawing tends to concentrate on the conceptual and process-oriented nature of the medium and hence ignores a very prevalent narrative-led, associative, and subjective tendency in contemporary drawing.” (DEXTER, 2005, p. 6)

Figura 30 – Pedro Marighella, *série Mata*, 2014. Acrílico e marcador sobre compensado naval, 220x250cm (díptico).



Fonte: rvculturaearte.com, 2017, *on-line*.

No dia 19 de novembro de 2019, Pedro Marighella me concedeu uma entrevista (ver APÊNDICE, p. 207-220). Suas declarações promoveram o reconhecimento de aproximações e distanciamentos entre nossas obras, dentro de um contexto geracional – pois, nascidos no ano de 1979, estudamos na Escola de Belas Artes da UFBA e começamos a atuar profissionalmente na mesma época.

A partir de determinado período de sua carreira, Marighella buscou a relação entre imagens técnicas e práticas de desenho para pensar suas matrizes culturais, ampliando possibilidades narrativas por meio de um olhar gráfico.

A ideia era produzir uma cena ou narrativa específica, pois queria evocar uma discussão sobre o Carnaval, principalmente. [...] É importante notar minha transformação nesse período, com a chegada em Salvador dos primeiros celulares com câmera. E é impossível abandonar isso como elemento fundamental de minha vida como artista. Foi uma percepção muito forte! As pessoas tendo

câmeras, podendo mudar totalmente a perspectiva, textura, temática de algo que estava ali, na cara. Era uma coisa muito nova! [...] São outros corpos que aparecem, o olhar se torna outro. E quanto mais eu me tornava íntimo daquelas imagens, elas iam me falando outros modos de representar graficamente. (MARIGHELLA, 2019)

Para Pedro Marighella, o desenho funciona como “dispositivo social”, uma via para perceber e pensar a coletividade e a política (MARIGHELLA, 2019). Assim, também me aproximo de sua obra pela prevalência do gesto, do ato de desenhar como caminho para estabelecer outros olhares e outras temporalidades.

Tem me movido a ideia de que a não automatização da produção da imagem oferece um parâmetro relevante. Tenho pensado muito na sociedade em que a gente vive atualmente e me incomoda bastante como a gente tem vivido no contexto produtivo, de construção de perfis, de quais os objetivos que você tem que cumprir em sua existência. E considero que o desenho, o gesto, essas atitudes que são biológicas, orgânicas são essenciais como insubordinação desse contexto.

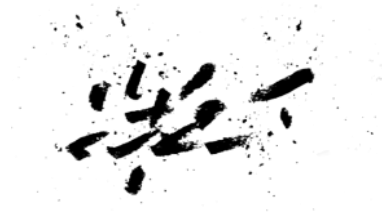
Desenhar é perder tempo. A partir do momento que você renega os automatismos, a fotografia, o fácil acesso à velocidade dessa produção de imagens, você faz um pacto com a perda de tempo. O tempo que você estabelece de relação com a figura, com o que é visto, mesmo que seja processado. Você está instituindo um código de convivência com aquele método, com aquele fenômeno. Isso é essencial para discutir desenho hoje em dia. (MARIGHELLA, 2019)

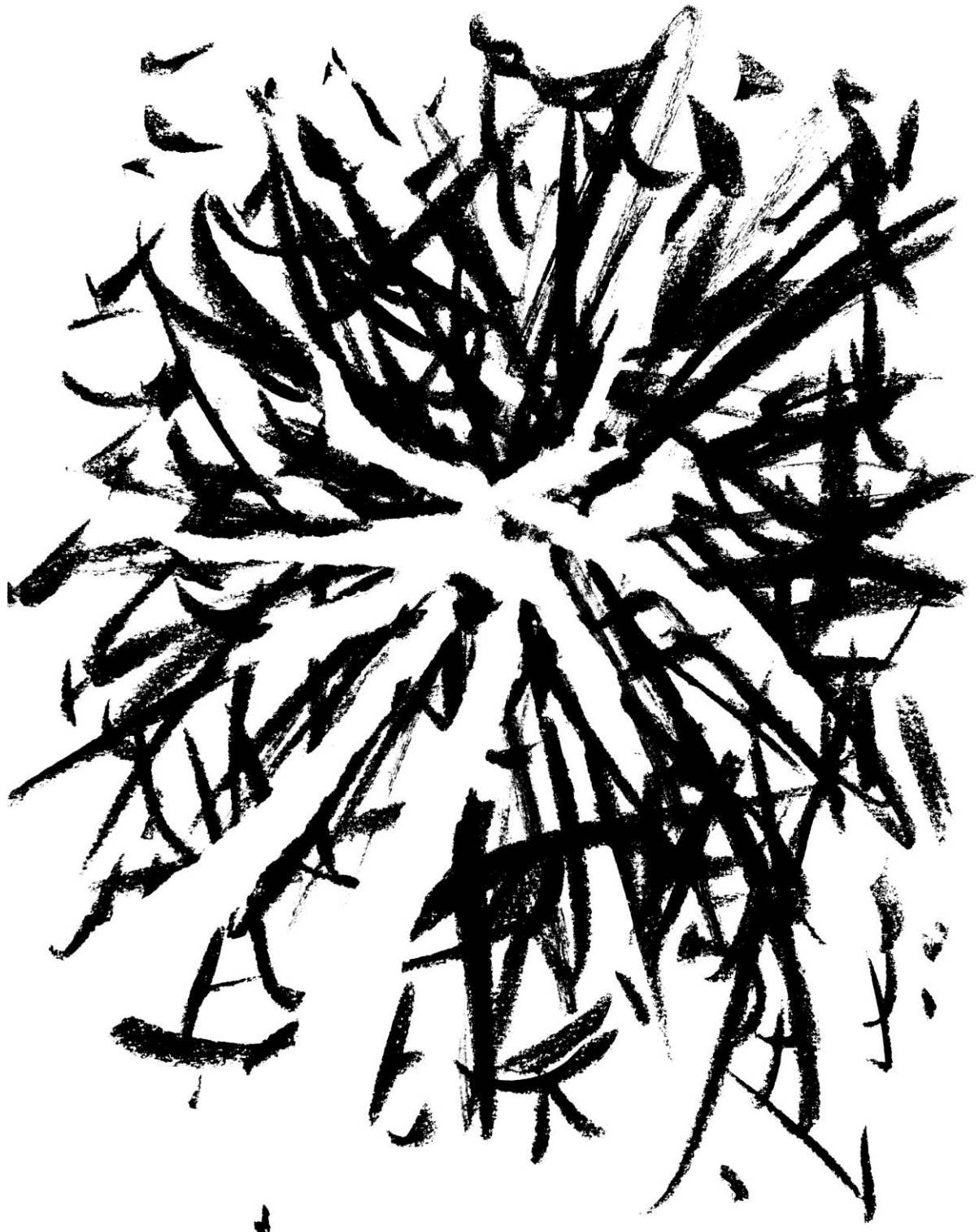
O diálogo com Pedro Marighella foi instigante e revelador. Alertou-me de que o uso das imagens técnicas digitais não é basilar na constituição de nosso pensamento e na nossa formação. Mas, atualmente, é primordial pensar sobre o assunto, pois a produção de imagens pelos artistas não está apartada dos processos de produção e circulação de imagens que impactam a sociedade. Assim, o encontro com Marighella reforçou a consciência de que, apesar da influência de modelos culturais hegemônicos, a construção de minha busca poética e de meu entendimento enquanto artista é indissociável de vivências culturais específicas, da qual meu desenho é devedor.

No início deste capítulo, perguntei: que direção toma meu projeto poético? Entre tantas direções, numa profusão de ideias e possibilidades, considero a *série* TRIZ como início de novo ciclo de trabalhos a se instaurar. Essa instauração foi resultado de escolhas, em meio às tendências apresentadas pelo percurso de criação. Escolhas que me conduziram ao local onde vivi imagens inaugurais,

repositório das questões que ainda persigo por meio de minha produção artística.
Local onde poderia encontrar respostas (respostas desenhadas com fogo?).

Segui para Cruz das Almas.





O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê.

Manoel de Barros

*Fagulhas, pontas de agulhas
Brilham estrelas de São João [...]
Nas trincheiras da alegria, o que explodia era o amor.*

(Canção) Moraes Moreira, Abel Silva

4. EXPLOSÕES

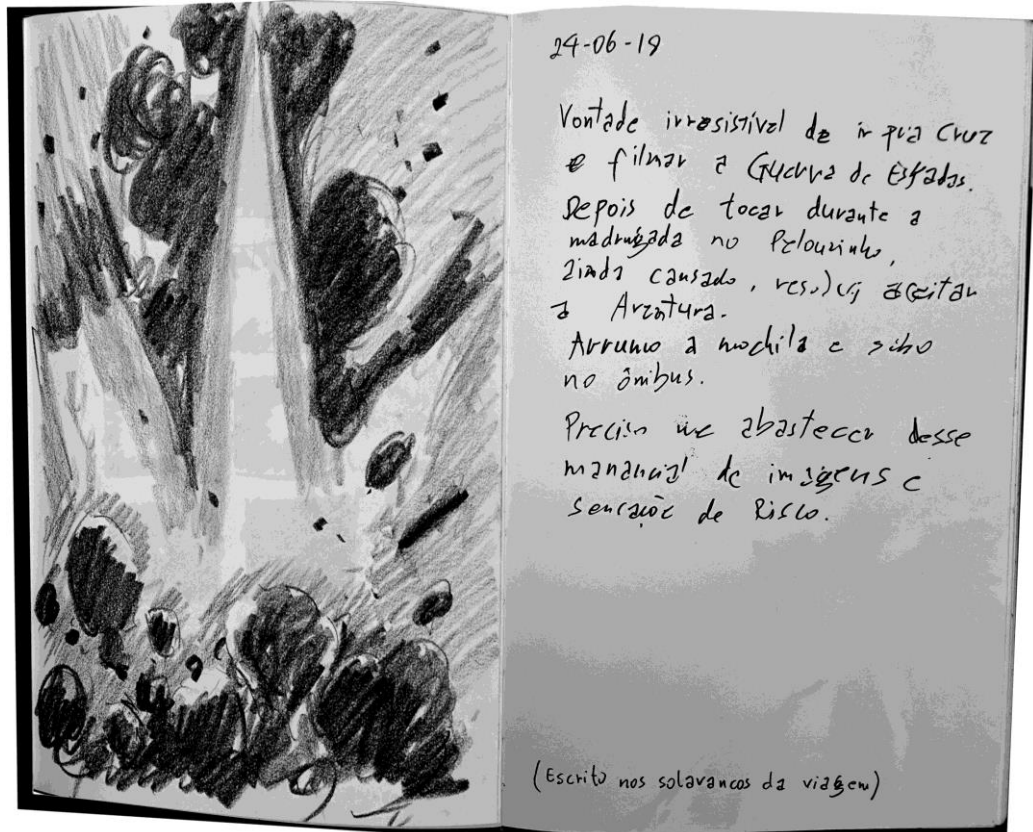
Em um dos cadernos utilizados como instrumental de apoio, uma anotação do dia 24 de junho de 2018 indica que viajei para cidade de Cruz das Almas, Recôncavo da Bahia. Na mesma anotação, a intenção de registrar a *Guerra de Espadas de Fogo*.

Nos registros em vídeo que realizei naquele ano, algo me punziu: junto às memórias de explosões e faíscas – imagens inaugurais que ressoam em meus devaneios criativos – pressenti a *forma* a ser perseguida.

De que modo essa paisagem de fogo ainda repercute em minha produção artística? Na repetição, como atualizá-la?

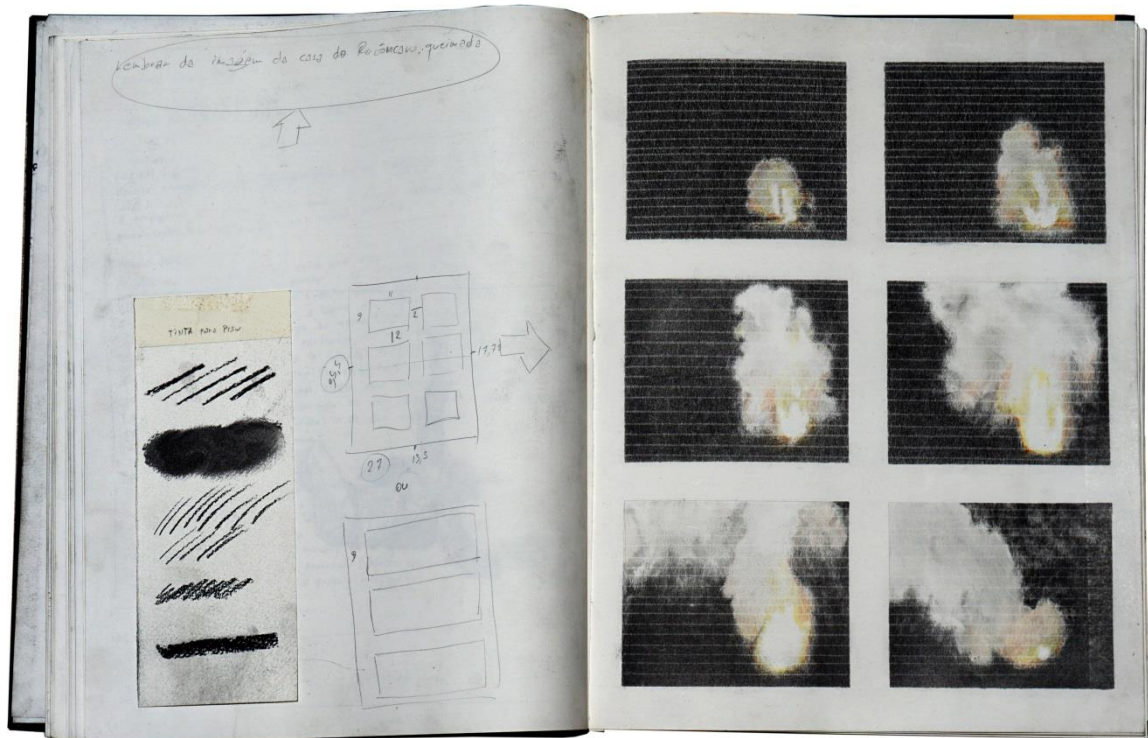
Nesta parte, abordo experiências a partir das quais reconheci as imagens da *Guerra de Espadas* como um norte para a investigação em curso, e de como lidei com as questões e problemáticas instituídas por essa decisão.

Figura 31 – Caderno 3 ½: anotação de 24 de junho de 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 32 – Caderno 4: estudo de explosão. 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

4.1. BRINCAR COM FOGO ENQUANTO IMAGEM

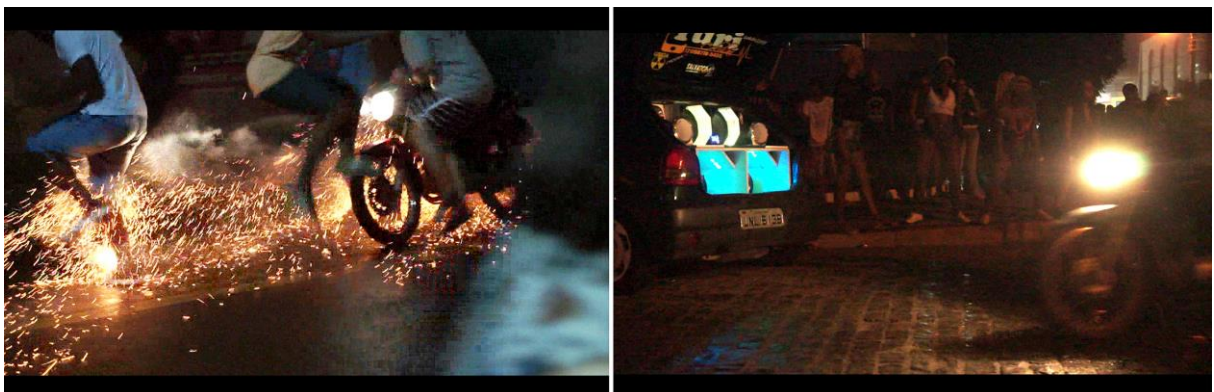
Como muitos conterrâneos e muitas conterrâneas, sempre retorno à cidade de Cruz das Almas no período junino. Mas, desde o desenvolvimento de pesquisa no mestrado, retorno com a intenção de registrar a *Guerra de Espadas de Fogo* – entremeando o prazer do brincante com o olhar do artista.

Nessas incursões, o formato vídeo digital sempre se apresentou como meio prático para efetuar registros. Contudo, ao examinar o material filmado em 24 de junho de 2018, a consciência de profundas transformações na cidade e na festa causou-me estranhamento.

De fato, devido à proibição legal e à perseguição policial, poucos se arriscavam a vestir a indumentária comumente utilizada por espadeiros e espadeiras – *jeans*, couro, capacete e mochila nas costas. Além disso, misturados aos chiados dos fogos de artifício, havia os estouros dos escapamentos das inúmeras motocicletas e de grandes aparelhagens de som instaladas em automóveis. Em algumas ruas, o calçamento de paralelepípedos estava coberto por camadas de asfalto.

Constatei essas transformações sem saudosismo ou julgamentos de valor, pois a mudança fundamental – que interessa para essa pesquisa – encontrava-se em meu próprio olhar.

Figura 33 – Registros da Guerra de Espadas (*frames*), 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Após a viagem de 24 de junho de 2018, decidi rever todos os arquivos de vídeos da *Guerra de Espadas de Fogo*, registrados desde o ano de 2011

(aproximadamente 20 horas de gravações), e tentar utilizá-los como ponto de partida para a realização de novas experimentações criativas.

Não se tratava mais de encenar a movimentação corporal de *espadeiros* e *espadeiras*, como fiz na *série* TRIZ. Antes de tudo, deveria compreender como um novo olhar sobre aqueles vídeos me possibilitaria pensar questões gráficas diversas. Que dados coletar e incorporar a meus desenhos? Nesse sentido, encontrei auxílio nas ideias do artista William Kentridge.

Desde o final da década de 1980, Kentridge é reconhecido internacionalmente como um dos principais artistas contemporâneos. Sua obra abrange uma ampla gama de mídias, principalmente desenhos, mas também gravuras, esculturas, produções de teatro e filmes em animação, que o autor denomina “desenhos para projeção”.

Em *Seis Lições de Desenho* – compilação de uma série de conferências realizadas em 2012, na Universidade de Harvard-Cambridge –, Kentridge descreve os *quatro elementos* que considera ao tomar uma filmagem como referência para seus trabalhos.

Existe algo a ser visto. O filme [...] é o 1º elemento. Depois, as sugestões metafóricas [...] é o 2º elemento. E o aprendizado da gramática, como apresentar, como completar e alargar as possibilidades é o 3º elemento. A ideia em si não é o bastante. O problema é a sua realização. [...] Um processo de fazer e olhar. [...] O 4º elemento é o que acontece durante o aprendizado do processo, no ensaiar, desfazer, refazer dessas ações. Esse é um novo conjunto de possibilidades que surgem enquanto realizamos as ações repetidas. A expansão das ideias. (KENTRIDGE, 2014).

As indicações de Kentridge me forneceram um conjunto integrado de instruções, pondo em relação imagens captadas em vídeo digital e práticas manuais de desenho.

Assim, os vídeos de registro da *Guerra de Espadas* ocuparam o lugar de 1º elemento indicado por Kentridge, como algo a ser visto. O que percebi nesses vídeos ocupou o lugar do 2º elemento, como sugestões metafóricas. As maneiras como busquei concretizar as potencialidades gráficas observadas nos registros da *Guerra de Espadas* podem, por aproximação, ocupar o lugar do 3º e do 4º elementos apontados por Kentridge: o aprendizado da gramática – de como apresentar e alargar as possibilidades da forma sugeridas pelos vídeos – e as descobertas que surgem durante esse processo.

As possibilidades sugeridas nos vídeos estavam intrinsecamente ligadas à maneira como os registros foram realizados. Considero como *armadilha* o uso que fiz da câmera digital para registrar a *Guerra de Espadas de Fogo* de Cruz das Almas. Pois armadilhas são engenhos, artefatos ou táticas utilizadas para capturar. Ao montar uma armadilha, também se considera o acaso.

Na prática, posicionei a câmera entre a altura de minha cintura e o nível do solo, com o auxílio de uma haste. Dessa maneira, em meio ao turbilhão da festa, tentei me proteger das chamas e de possíveis impactos. Apontei a lente cegamente para as ações que se desenrolavam à minha volta. Essa maneira de filmar – com o corpo e não com os olhos – gerou resultados fortuitos. Somente ao assistir aos vídeos, em momento posterior, tive ideia das cenas capturadas pela *câmera-armadilha*.

Figura 34 – Captura pela câmera-armadilha, 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Mais que registros documentais, os vídeos continham também as marcas do movimento na imagem. Movimento duplo: das chamas das *espadas de fogo* e do

deslocamento do meu corpo. Característica verificada até mesmo ao interromper a reprodução dos vídeos, observando um único *frame*²⁰.

O material incandescente, captado nos vídeos num duplo movimento junto ao deslocamento do meu corpo, aparentava poderosas manchas gráficas. A partir daquelas imagens, passei a *transver* (BARROS, 2004, p. 75) os movimentos das *espadas de fogo* como um bailado de riscos.

Figura 35 – Registros da Guerra de Espadas (*frames*). 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Instituiu-se uma primeira questão: como expressar graficamente os efeitos, registrados em vídeos, inspirado no material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*, tendo em vista que, a partir da *série TRIZ* (ver p. 75-92), limitei-me a desenhar apenas com carvão e materiais provenientes de queima?

Segundo o filósofo Luigi Pareyson (1993, p. 45), “a escolha de uma matéria se acha implícita no próprio definir-se de uma intenção formativa”. Por relações simbólicas ou associações de causa e efeito, o carvão remete ao imaginário do risco, às paisagens de agora ou de tempos imemoriais, quando e onde o fogo constrói e desobedece, purifica e destrói.

Fuligem, carvão e cinzas são utilizados para criar imagens desde nosso passado longínquo. São materiais que remetem ao fascínio pelo fogo em torno das primeiras fogueiras. Na arte ocidental, carvão sempre foi empregado em esboços para pintura a óleo ou afrescos. Ao longo do tempo, diversificaram-se os produtos vendidos aos artistas. Ao carvão vegetal prensado adicionou-se o negro de fumo – carbono impuro empregado na indústria – que dá aparência aveludada aos

²⁰ Em português, em geral usa-se o termo *fotograma* para as imagens individuais de um filme realizado em película (tecnologia cinematográfica), reservando a palavra em inglês *frame* para as imagens individuais de um vídeo (tecnologia eletrônica, seja ela analógica ou digital).

desenhos. Atualmente, há um interesse renovado pelo desenho a carvão, elevado à categoria de obra autônoma nos círculos instituídos da Arte.

Figura 36 – Carvão: materiais e instrumentos.



Fonte: Arquivo do autor.

Na cidade de Cruz das Almas também se produz carvão, proveniente de arbustos de madeira leve e porosa, conhecidos na região como *quarana* e *umbaúba*; junto com enxofre e salitre (nitrato de potássio), é ingrediente da pólvora utilizada nas *espadas de fogo*.

Na estratégia de me limitar ao uso de carvão, passei a estabelecer relações entre as imagens do fogo e o material com o qual essas imagens foram construídas. Compreendi que, ao desenhar as chamas e faíscas das *Espadas de Fogo*, tratava-se tanto de alcançar uma solução formal para os contrastes com carvão – resolvendo questões técnicas relativas à luz e escuridão – como de refletir sobre eles, em suas impermanências e complementaridades. Muitas vezes e como aponta o artista e professor Eriel Araújo (In: ROCHA, 2013, p. 67), “a imagem retorna à matéria que lhe deu origem”.

Desse percurso, em vivo raciocínio poético, resultaram os trabalhos tratados a seguir, as séries que intitulei CHABU e PAPOCO.

4.2. CHABU e PAPOCO

Vivenciar e registrar em vídeo a *Guerra de Espadas* introduziu uma tônica à investigação. No percurso de instauração de novo ciclo de obras, como ponto de partida para novas experimentações em desenho, localizo essas experiências como “[...] conteúdos vivenciais detonadores de pesquisas gráficas, e vice-versa”, relembrando a citação de Edith Derdyk (2010, p. 47).

No intuito formativo, entendendo as implicações do material na imagem, aprendi, inventei e adaptei maneiras de fazer – algumas foram abandonadas e outras, retomadas. O desenho se deu como resultado de acúmulos e apagamentos, tanto de materiais e procedimentos como de saberes e referências.

Nas *séries* CHABU e PAPOCO – um conjunto de desenhos a carvão sobre papel e sobre lona de grandes dimensões – a *estruturação* geral é apreendida à distância. Já a *abordagem gráfica* prende o olhar quando vista de perto.

Os procedimentos empregados, assim como seus produtos, serão tratados a seguir, estabelecendo-se aproximações com obras de outros autores.

Procedimentos

Na *etapa de estruturação*, assisti aos vídeos repetidas vezes, selecionando trechos e *frames* específicos. Presente nessas escolhas, uma intenção gráfica, um pensamento de antecipação do desenho.

Vista pela tela do computador, a bidimensionalidade do vídeo e a possibilidade de reter o movimento das imagens ajudaram a direcionar minha busca. Alguns dos *frames* selecionados, por si sós, já apresentavam composições interessantes. Em outros casos, utilizei programas de edição de imagens (*Adobe Photoshop* e *Illustrator*) para reorganizar *frames* diversos em uma única estrutura.

Passei a utilizar esses novos arquivos em formato de imagem digital como *Imagens Geradoras* e referência na realização de desenhos com carvão.

Figura 37 – Sobreposição de *frames* para composição da referência. 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Na etapa de *abordagem gráfica* – na escolha e realização de traços, manchas, texturas e efeitos –, muitos aspectos planejados por meio das composições digitais foram reavaliados. Posso aproximar essa reavaliação ao que John Berguer denomina “momento crítico”, instante a partir do qual se começa a desenhar conforme os requisitos ou necessidades do próprio desenho (BERGUER, 2011, p. 14).

Investigar a luz do material incandescente das *espadas de fogo* por um viés gráfico, limitando-me a utilizar apenas carvão sobre papel branco, foi desafiador. Além de folhas de *Conqueror Connoisseur* e rolos de *Fabriano* modelo *Disegno Liscio*, utilizei papel *Fabriano* modelo *Tiziano*, que possui superfície mais rugosa.

Após estabelecer o esboço da imagem, realizei o mascaramento com fita crepe para proteger áreas do papel que pretendia brancas. Em seguida, construí os desenhos em camadas sobrepostas e procedimentos diversos, alguns desenvolvidos anteriormente (ver p. 76-80). Vez por outra, aplicava uma leve camada de verniz fixador, o mínimo necessário para estabilizar a camada inferior de material. Em seguida, repetia alguns dos procedimentos anteriores, escurecendo

paulatinamente as zonas de cinza e preto. O processo de fixação final aglutinou as partículas de carvão sobre a superfície do papel. Por fim, as fitas adesivas eram retiradas, revelando o branco do papel e os efeitos gráficos que sugeriam faíscas e chamas – material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*.

Figura 38 – Etapas: desenho com carvão sobre papel com máscaras de fita adesiva aplicadas, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

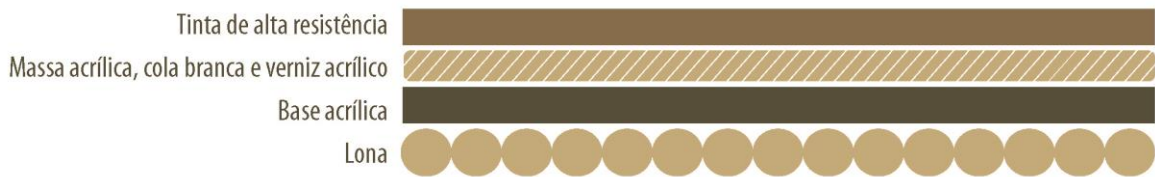
Figura 39 – Etapas: retirada da fita adesiva, revelando o papel branco, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Retomei o uso de *lona tratada*, suporte-superfície que desenvolvi durante o mestrado. Composta por materiais utilizados na construção civil, a *lona tratada* consiste na aplicação, sobre lona de algodão previamente montada numa placa de madeira, de finas camadas de um preparado de cola branca à base de poliacetato de vinila (PVA), massa e verniz à base de resinas acrílicas. Depois de seca, cada camada é lixada e limpa. Por fim, são aplicadas algumas demãos de tinta acrílica branca de alta resistência. Dependendo das dimensões, a produção desse suporte-superfície pode durar de dois a quatro dias.

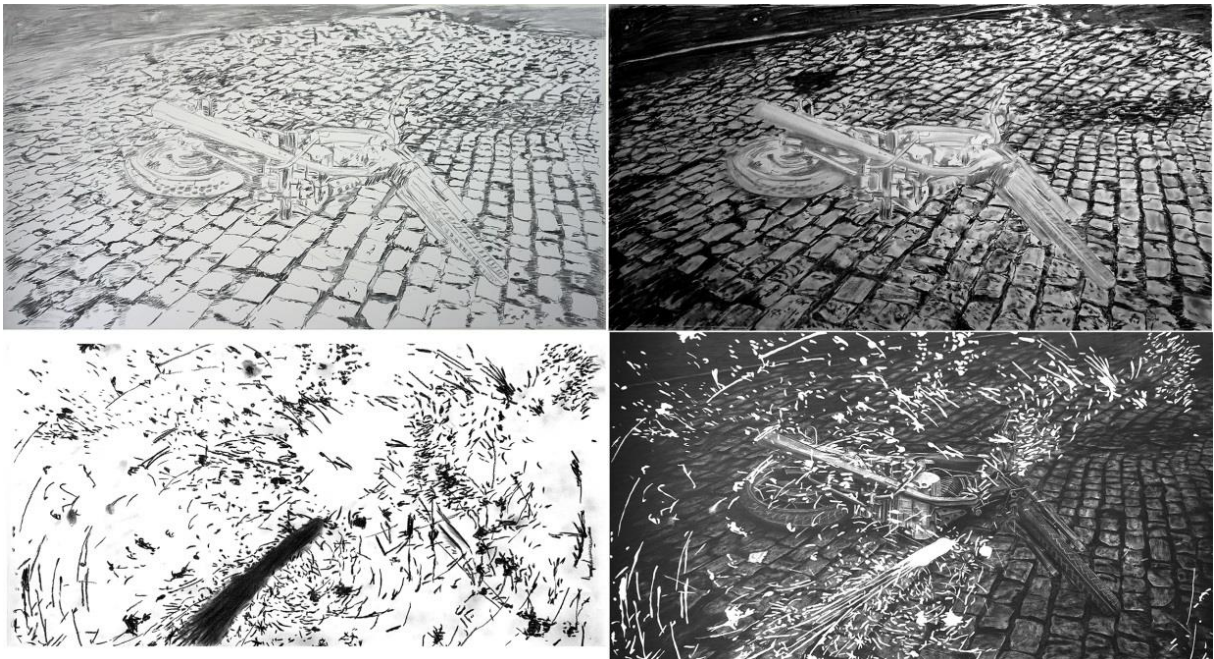
Figura 40 – Lona tratada: corte longitudinal mostrando as camadas do suporte.



Fonte: ROCHA, 2013.

Mesmo áspera, a superfície de *lona tratada* é menos receptiva. Diferentemente do papel, não existem fibras de celulose onde as partículas de carvão possam penetrar. Durante o fazer, apagamentos e borrões acidentais foram comuns. Tornou-se mais difícil construir as variações de valores tonais por acúmulo de material. Mesmo na fixação final, o uso de *lona tratada* exigiu cuidados. Em épocas chuvosas, a umidade do ar e o tempo de secagem dos materiais acarretavam manchas no verniz.

Figura 41 – Quatro momentos de um desenho sobre *lona tratada*: esboço, abordagem gráfica, molde vazado, raspagem.



Fonte: Arquivo do autor.

Em vista das dificuldades relatadas, desenvolvi novos procedimentos de *abordagem gráfica*, que denominei de *vassourar* e *raspagem*.

Vassourar – Esfregar uma vassoura de piaçava²¹ sobre a superfície de desenho, deslocando o material nele aplicado. Esse procedimento era realizado sobre as camadas de carvão, antes da fixação final com verniz. Os resultados do *vassourar* não eram previsíveis. Dependiam da quantidade de carvão, do manejo do instrumento, do tamanho e da flexibilidade das fibras de piaçava. Poderiam constituir-se em hachurados, tramas que escureciam algumas áreas, borravam ou desmanchavam o que já estava feito. *Vassourar* incluiu um fator aleatório na construção dos desenhos. Talvez, como característica do Princípio de RISCO, aponte uma necessidade inconsciente de fugir dos excessos de planejamento e ordem.

Figura 42 – Procedimento de vassourar e seu resultado, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Raspagem – Possível apenas nos trabalhos sobre lona tratada, após a fixação final com verniz. Esse procedimento substituiu a necessidade de mascarar as superfícies com fita adesiva. Consistiu em utilizar goivas, lixas e escovas de aço para retirar o carvão aplicado sobre *lona tratada*, revelando zonas de branco das camadas acrílicas inferiores. Como nos desenhos sobre papel, a superfície branca do suporte ofereceu o contraste com as zonas escuras de carvão, necessário à expressão gráfica dos efeitos de luzes e faíscas. Nesse processo, partes do desenho foram eliminadas, gravando a superfície.

²¹ Piaçava ou piaçaba é o nome comum a duas espécies de palmeiras (*Attalea funifera*, também chamada coqueiro-piaçaba, pau-piaçaba, piaçá e Leopoldina piassaba), cujas fibras são empregadas no fabrico de vassouras.

Figura 43 – Procedimento de raspagem em lona tratada, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Produtos

As duas *séries* intituladas CHABU e PAPOCO marcam um segundo momento da pesquisa, caracterizado pela decisão de considerar as possibilidades encontradas nos registros em vídeo como caminho para investigações gráficas.

Elas correspondem ao desejo de realizar desenhos a carvão em grandes dimensões. Como se o tamanho dos trabalhos pudesse abarcar o desmedido da *Guerra de Espadas*, numa profusão de traços, manchas, texturas e riscos.

As “tarjas pretas” que perfazem as bordas são partes constituintes desses desenhos. Têm como referência o formato próprio de alguns vídeos digitais, quando apresentados na tela do computador. Incluir zonas de preto ao redor de todos os desenhos solucionou a demanda por mais contraste, acentuando os brancos e meios-tons prevalentes nas zonas centrais dos desenhos.

Sobre *lona tratada*, a aproximação entre desenhar e gravar remete ao desenho em suas origens, como maneira de marcar as superfícies e, “paradoxalmente sulcando, fazer emergir uma imagem” (BISMARCK, 2012, p. 78), conforme aponta o artista e professor português Mário Bismarck.

Os títulos CHABU e PAPOCO, expressões comuns na região Nordeste, foram escolhidos por suas sonoridades, que remetem às imagens e determinam as diferenças entre as *séries*.

CHABU pode significar a falha que ocorre em fogos de artifício que não detonam ou que estouram imprevisivelmente. As referências para os trabalhos sob esse título vieram de *frames* que apresentavam pontos de vista no qual a câmera, a partir do nível do chão, apontava para o alto.

A *série* CHABU nasce da busca por uma espécie de “explosão gráfica”, que abarca grande área das imagens; o fundo permanece indefinido, carregado de grafismos. Os desenhos evocam ações de ejeção, repulsão, descarga.

Percebi que não importava o procedimento utilizado: para alcançar a experiência gráfica do material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*, deveria desenhar a escuridão que há entre uma faísca e outra. A luz gráfica que procurei se dava no *entre* da escuridão, e vice-versa.

Uma experiência de transição pode ser encontrada no trabalho intitulado *estudo para CHABU* (p. 117), em que a “explosão gráfica” cede lugar ao interesse pelas formas que a fumaça adquire.

PAPOCO é outra expressão que faz referência ao som emitido pelos fogos de artifício. Particularmente, escolhi esse título em referência aos estalidos emitidos pelas motocicletas que, disputando espaço físico e sonoro, atualmente circulam em meio à *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas.

A *série* PAPOCO tem origem em *frames* que apresentavam pontos de vista direcionados para baixo, revelando o calçamento da cidade. Sobre as pedras de paralelepípedo, correm motocicletas, *espadas de fogo* e despojos: lixo, objetos perdidos, marcas de fuligem.

Nesse momento da pesquisa, ainda permanecia influenciado pela ideia de incutir nos desenhos alguma “fidelidade” às imagens da *Guerra de Espadas* captadas em vídeos. Percebendo isso, professora Sonia Rangel sugeriu-me observar a *série* PAPOCO “de cabeça para baixo”, num exercício que me possibilitasse enxergar outras potencialidades presentes nos próprios desenhos. De fato, desde então, passei a percebê-los como independentes dos vídeos de registro, desobrigando-os de qualquer aproximação realista.

Assim, passei a conferir rotações em algumas das peças da *série* PAPOCO, apresentando-as dessa maneira. Nessa estranheza, chão e céu invertem de

posição. Faíscas simularam estrelas e, como na canção de Orestes Barbosa e Silvio Caldas (1937), abre-se um “chão de estrelas” sobre o qual se pode pisar nos astros. Imaginei os *espadeiros* – tal qual Prometeu – transferindo o fogo do céu para terra.

Desenhar, nesse sentido, também é riscar com carvão as insubordinações de fogo presentes na *Guerra de Espadas* e em tantas manifestações que, no embate entre vida e morte, apresentam outras maneiras de ser e estar no mundo. Anotei em um dos cadernos de pesquisa:

RISCO.
CORISCO
CORRÊ
NO CHÃO.

Prancha 7



Estudo da noite de Cruz das Almas
Carvão sobre papel, 50 x 50 cm, 2019.

Prancha 8



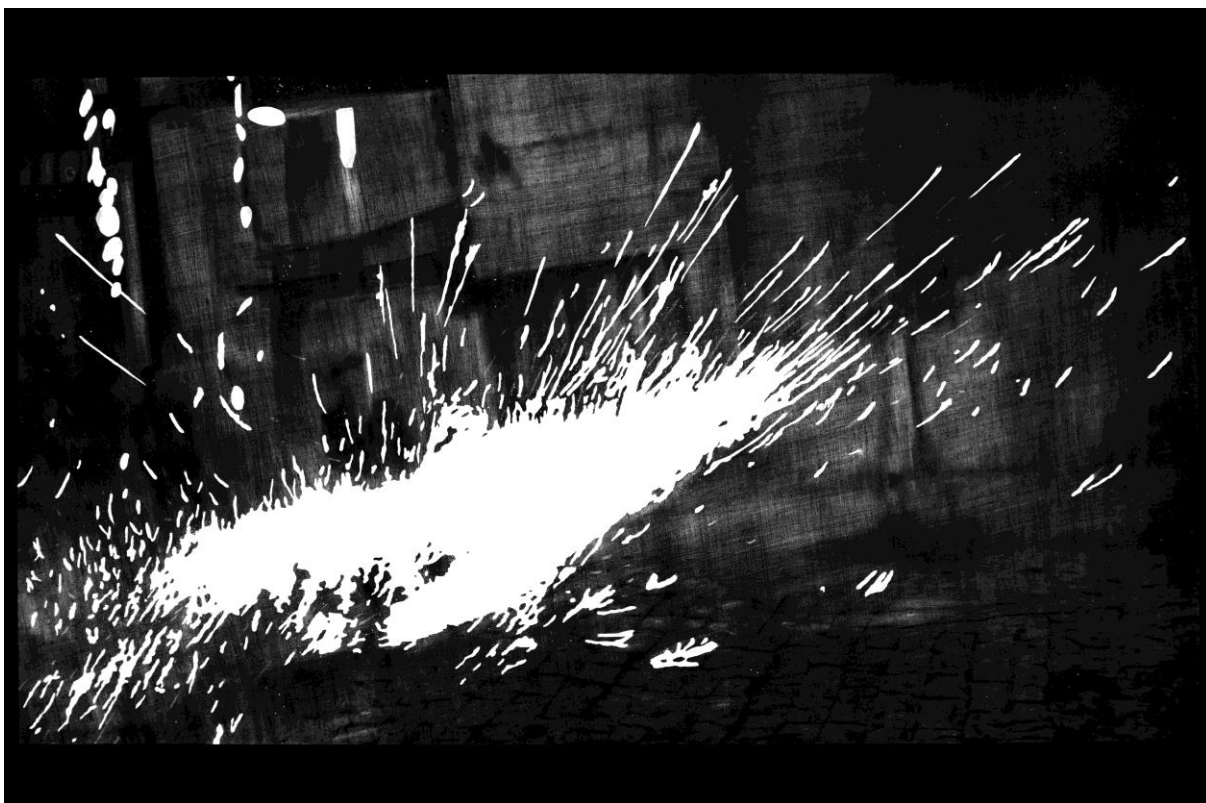
Série CHABU 1
Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.

Prancha 9



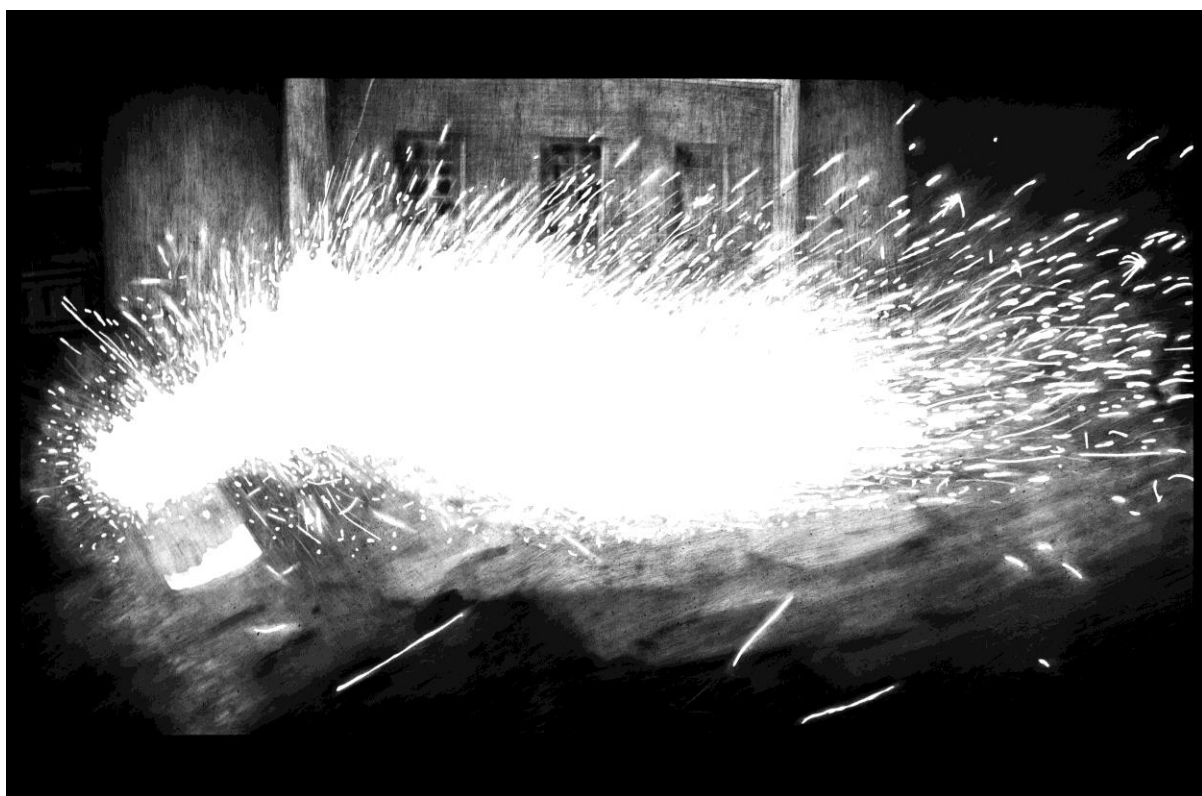
Série CHABU 2
Carvão sobre papel, 100 x 70 cm, 2018.

Prancha 10



Série CHABU 3
Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.

Prancha 11



Série CHABU 4
Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.

Prancha 12



Estudo para CHABU
Carvão sobre papel, 70 x 100 cm, 2018.

Prancha 13



Série PAPOCO 1
Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.

Prancha 14



Série PAPOCO 2
Carvão sobre papel, 150 x 100 cm, 2019.

Prancha 15



Série PAPOCO 3
Carvão sobre lona preparada, 165 x 110 cm, 2019.

Prancha 16



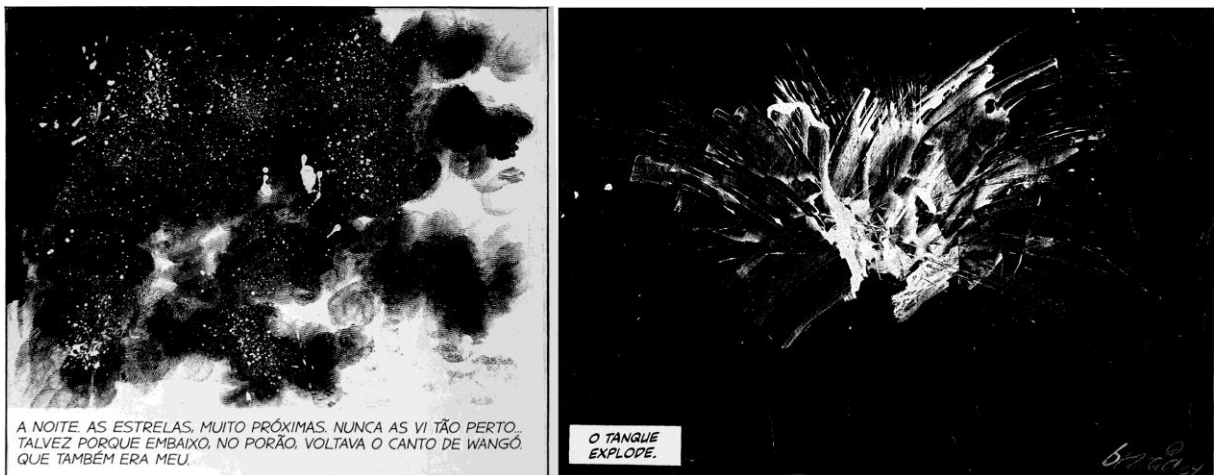
Série PAPOCO 4
Carvão sobre lona preparada, 165 x 110 cm, 2019.

Aproximações

Por desvios e consonâncias, busquei obras de outros artistas para estabelecer diálogo e reflexão sobre as séries CHABU e PAPOCO. Interessavam-me obras de caráter gráfico que apresentassem contrastes bruscos entre escuro e claro. Por exemplo, gravuras ligadas ao movimento expressionista, tendo Oswaldo Goeldi como referência máxima no Brasil.

Contudo, desde a infância, Histórias em Quadrinhos são minhas principais influências. Dentre seus autores, destaco Alberto Breccia (1929-1993), uruguaio radicado na Argentina. Nos títulos *Mort Cinder* (1962) e *O Eternauta* (1969), percebi a riqueza de texturas e meios-tons, manchas e traços aplicados com instrumentos inusitados, como lâminas de barbear. Meu interesse na obra de Breccia recai sobre a profusão de soluções técnicas e pelo uso do branco do papel como importante recurso na construção dos efeitos de luz dos desenhos.

Figura 44 – Alberto Breccia: *Mort Cinder*; *O Eternauta* (detalhes).



Fonte: OSTERHEALD; BRECCIA. 2018 e 2019 (respectivamente).

É muito comum cair na armadilha de não considerar o branco como cor porque o papel é branco; então, geralmente, se utiliza o preto, se desenha com preto e o branco não se tem em conta porque é papel. [...] E em “Mort Cinder” houve estudos muito profundos de iluminação. Antes de chegar ao gráfico, com lâmpadas, velas, estudei a iluminação com muito cuidado, procurando efeitos que me interessavam e usando, naquela época, nada além do que lâminas

de barbear para trabalhar ao invés de caneta ou pincel. (BRECCIA, 1994, p. 10, tradução do pesquisador)²².

Por associações temáticas e semelhanças visuais, também cito *Fireworks Studies*, livro de artista do fotógrafo francês Pierre Le Hors. Composto por 320 páginas, sem nenhum tipo de texto, apresenta fotografias em preto e branco de fogos de artifício.

Figura 45 – Pierre Le Hors: *Firework Studies*. Livro de artista, 12.38 X 18.09 cm, 320 páginas, 2011.



Fonte: HORS, 2020, *on-line*.

Em alguns *sites*, é possível encontrar a descrição que o próprio artista fez de seu trabalho:

Firework Studies é um livro que compila fotografias de fogos de artifício no céu noturno. Ao restringir quase todos os valores tonais a negros e brancos puros, as trilhas, explosões e nuvens de detritos são reduzidas a uma série de simples elementos formais repetidos: linhas em arco, rajadas esféricas e partículas dispersas aleatoriamente. Não fiz nenhum esforço para limitar os artefatos digitais resultantes de empurrar os arquivos de imagem além do alcance convencional; torna-se difícil distinguir o ruído resultante da textura dos fogos de artifício. (HORS, 2020, *on-line*, tradução do pesquisador)²³

²² “Es muy frecuente caer en la trampa de no considerar el blanco como color porque el papel es blanco; entonces, generalmente, se utiliza el negro, se dibuja con negro y el blanco no se lo tiene en cuenta porque es papel. [...] Y en ‘Mort Cinder’ había estudios muy profundos de iluminación. Antes de llegar a graficar, es decir, con lámparas, con velas, yo estudiaba con mucho cuidado la iluminación, buscando efectos que me importaban y utilizando, en aquel entonces, más que nada las hojas de afeitar para trabajar em lugar de la pluma o del pincel.” (BRECCIA, 1994, p. 10)

²³ “Firework Studies is a book compiling photographs of fireworks in the night sky. By constraining nearly all tonal values to stark blacks and pure whites, the trails, explosions and clouds of debris are

Tive conhecimento de *Fireworks Studies* em dezembro de 2019, assistindo aulas ministradas por Amir Brito Cadôr, artista gráfico e professor da Escola de Belas Artes da UFMG. Desde então, tomei essa obra como importante referência para refletir sobre os resultados que consegui por meio do desenho a carvão. Principalmente, pelas soluções técnicas aplicadas às imagens de fogos de artifício, optando pelo preto e branco, intensificando os aspectos gráficos, incluindo ruídos provenientes da utilização de equipamento fotográfico digital.

Pelo mesmo caráter gráfico, nos contrastes entre escuros e claros presentes em *Fireworks Studies*, reconheci analogias entre as séries CHABU, PAPOCO e algumas obras de Kilian Glasner. Artista visual pernambucano, Glasner transita por diversas linguagens, mas prevalecem questões relativas ao desenho e à pintura. Utiliza referências fotográficas, absorvendo-as e recriando-as. Em alguns trabalhos, parece desterritorializar paisagens da região Nordeste, possibilitando associações entre o local e o global. Fronteiras imprecisas que podemos associar às interpenetrações que o artista realiza entre fotografia e desenho.

Nos trabalhos sobre papéis de grandes formatos, as dimensões e alguns materiais utilizados por Glasner se assemelham aos das séries CHABU e PAPOCO. Mas, o artista pernambucano costuma sobrepor pintura sobre o desenho para conseguir efeitos de luminosidade. Em *O Bosque Encantado*, por exemplo, minúsculos pontos de tinta branca sobre pastel preto evocam a luz de paisagens noturnas.

reduced to a series of simple repeated formal elements: arced lines, spherical bursts, and randomly dispersed particles. I made no effort to limit digital artifacts resulting from pushing the image files past their conventional range; the resulting noise becomes hard to distinguish from the texture of the fireworks themselves." (HORS, 2020, *on-line*)

Figura 46 – Kilian Glasner. *O Bosque Encantado*. Pastel e óleo sobre papel, 150 x 150 cm, 2015.



Fonte: GLASNER, 2020, *on-line*.

Na divulgação da exposição *Horizontes Artificiais* (*Marsiaj Tempo Galeria*, Rio de Janeiro, 2015), o artista afirma que, em seu processo, a fotografia está subordinada aos resultados conseguidos por meios artesanais. Além disso, declara seu posicionamento quanto à relação entre escuridão e luz quando e como estão presentes em sua produção.

Os trabalhos nos lembram fotografias, mas o resultado visual está mais ligado ao desenho e à pintura. As obras nos questionam sobre o modo como ocupamos o espaço natural, o preenchendo com a iluminação elétrica. As obras servem de alerta para um tipo de poluição pouco discutida no momento, a poluição luminosa, que afeta a visibilidade das estrelas e influencia no comportamento e reprodução de várias espécies de animais. (GLASNER, 2020, *on-line*)

Na declaração de Glasner, reconheci algumas de minhas inquietações. Principalmente, questões que se apresentaram durante a realização das séries CHABU e PAPOCO, na percepção de contrastes necessária para a expressão das

sensações e visões advindas das chamas das *espadas de fogo*. Em busca de respostas, encontrei embasamento nas ideias de Georges Didi-Huberman, autor que aproxima História da Arte e Filosofia.

Nos ensaios *Sobrevivência dos vagalumes* (2011) e *Luz contra luz* (2015), Didi-Huberman retoma e atualiza uma imagem proposta por Pier Paolo Pasolini (1922-1975) – cineasta, poeta e escritor italiano – no artigo que ficou conhecido como *L’articolo delle lucciole*, publicado em 1975, pouco antes de sua morte. Nesse artigo, Pasolini trata dos vestígios e repercussões do fascismo na política italiana, entre as décadas de 1960 e 1970.

Para Didi-Huberman, o “desaparecimento dos vagalumes” apontado por Pasolini é uma eloquente alegoria, capaz de construir toda uma *poética da luz* que, para fazer sentido, deve suscitar uma *política da luz* (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 1). Assim como o fogo – capaz de acalantar e destruir, purificar ou produzir imundícies – a luz é ambígua e contraditória, podendo dar a ver ou, pelo excesso, cegar. Desse modo, a luz é instrumento de disputas, estabelecendo o que deve ser visto ou ofuscado. Para Didi-Huberman, os grandes holofotes do poder estabelecido ofuscam os lampejos de *contrapoder*.

Luz contra luz: de agora em diante é insuficiente falar da luz em geral, da luz como veículo ou meio da visibilidade em geral. Há, de facto [sic], uma luta de certas luzes contra outras porque certas luzes fazem aparecer as coisas ao passo que outras as fazem desaparecer. A luz é como o fogo: múltipla, voraz. Para o melhor e para o pior. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 6)

Por esse raciocínio, Didi-Huberman conclui que vivemos entre (pelo menos) dois mundos: aquele inundado de luz e outro, atravessado por lampejos (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 155). Às margens daquilo que é bem iluminado – transformado em certezas e valores “seguros” – caminha uma legião de coisas com luz própria, mas intermitentes (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 23). “Os pequenos vagalumes dão forma e lampejo à nossa frágil imanência, os ‘ferozes projetores’ da grande luz devoram toda forma e todo lampejo – toda diferença – na transcendência dos fins derradeiros.” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 115).

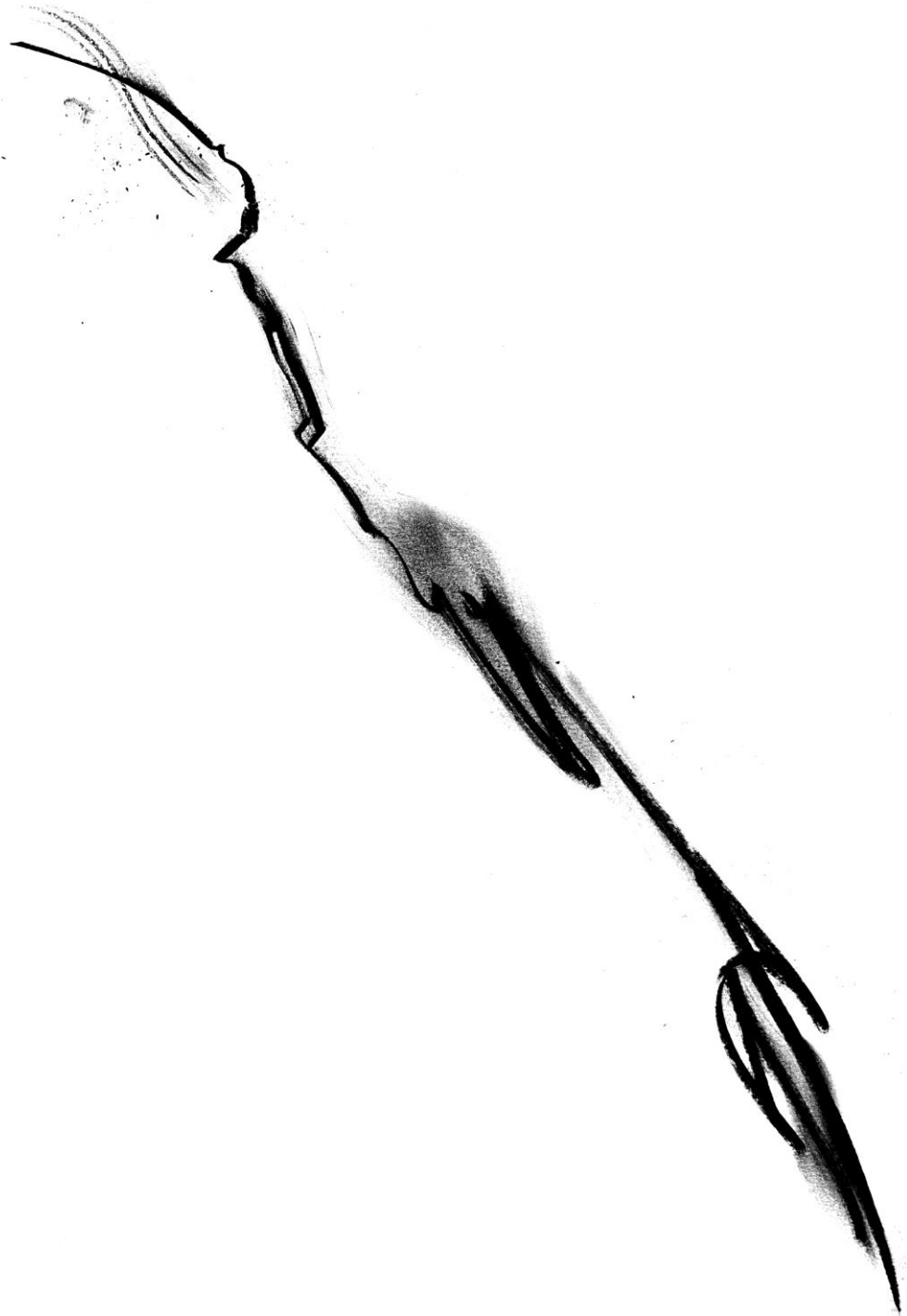
Assim, Didi-Huberman traz a imagem original proposta por Pasolini para o contexto da atualidade – da invisibilidade dos imigrantes e das culturas ditas “periféricas”, por exemplo – propondo uma espécie de política das sobrevivências (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 108) e das diferenças ofuscadas. Essa sobrevivência

das diferenças se dá por via das imagens – que o autor denomina “[...] imagens-vaga-lumes: imagens no limiar do desaparecimento, sempre movidas pela urgência da fuga, sempre próximas daqueles que, para realizar seu projeto, se escondiam na noite e tentavam o impossível, correndo risco de vida” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 156). Também, se dá pela via dos saberes – “Saber-vaga-lume. Saber clandestino, hieróglifo, das realidades constantemente submetidas à censura” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 136).

Pude compreender algo de minha busca poética ao associar às imagens e memórias da *Guerra de Espadas de Fogo* as ideias de George Didi-Huberman, sobre uma estética-política das luzes. Como vaga-lumes, as luzes das *espadas de fogo* são descontínuas, possuem pouca duração. Irrompem nas noites de Cruz das Almas, mas logo desaparecem. E, assim, se mantêm ocultas, na escuridão, até o próximo ano, a próxima festa de São João, quando ressurgem, dançando e fazendo dançar, pelas mãos de espadeiros e espadeiras. “*Povos-vaga-lumes*, quando se retiram na noite, buscam como podem sua liberdade de movimento, fogem dos projetores do ‘reino’, fazem o impossível para afirmar seus desejos, emitir seus próprios lampejos e dirigi-los a outros” (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 155).

Por esse viés – da imagem das *espadas*, como vaga-lumes de fogo, em suas intermitências de corisco –, dei prosseguimento às minhas experimentações, como relatarei a seguir.





[...] a luz é apenas a chegada do escuro a si próprio.

Giorgio Agamben

[...] o desenho é um desafio ao desaparecimento.

John Berger

5. CORISCOS

E se entendêssemos que a luz intermitente dos vaga-lumes, ao invés de se ausentar, fosse apenas o efeito da intercalação de duas presenças: aquela da luz mesma e outra, da luz em estado negativo?

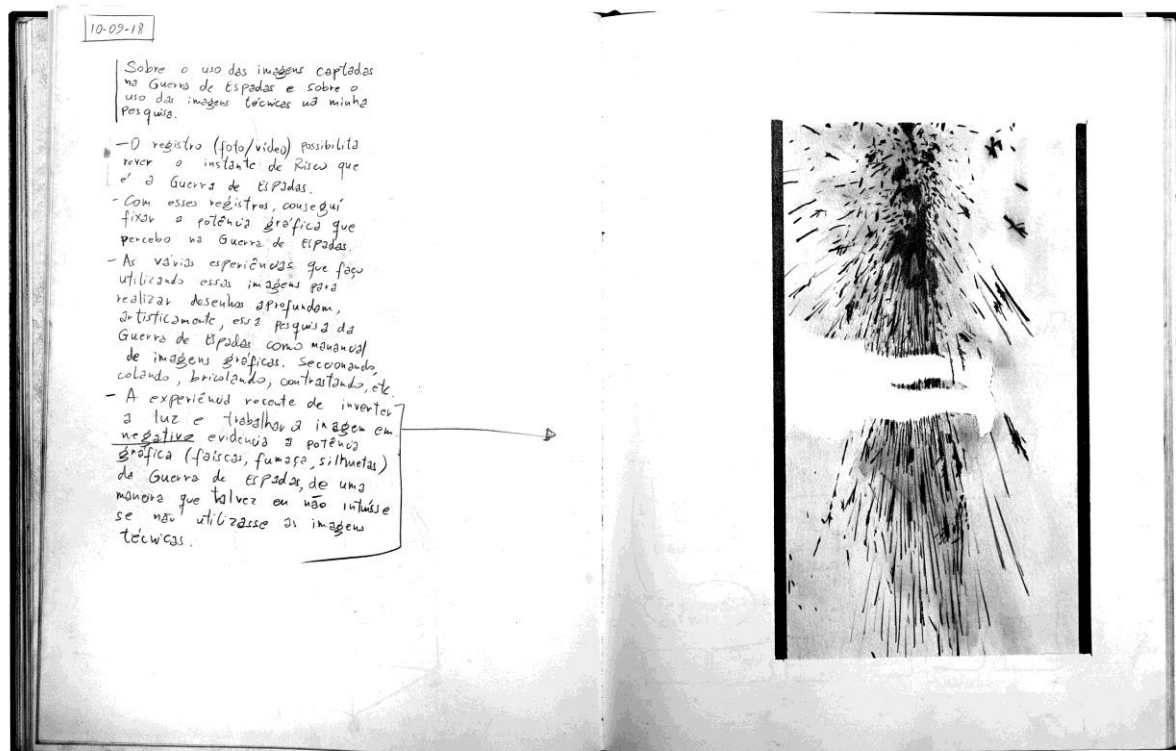
Como uma *pergunta-passaporte*, esse devaneio me permitiu sondar diferentes possibilidades poéticas em desenho. Devaneio constituído por diversas camadas de significações, que convergi na imagem do “corisco”.

De brilho momentâneo, coriscos são descargas elétricas atmosféricas que produzem faíscas de menor intensidade que os raios. Popularmente, também é termo utilizado para qualificar a pessoa vivaz, rápida nas ações. Em Cruz das Almas, “corisco” designa uma categoria de fogos de artifício próxima à das *espadas de fogo*, mas de tamanho e potência reduzidas.

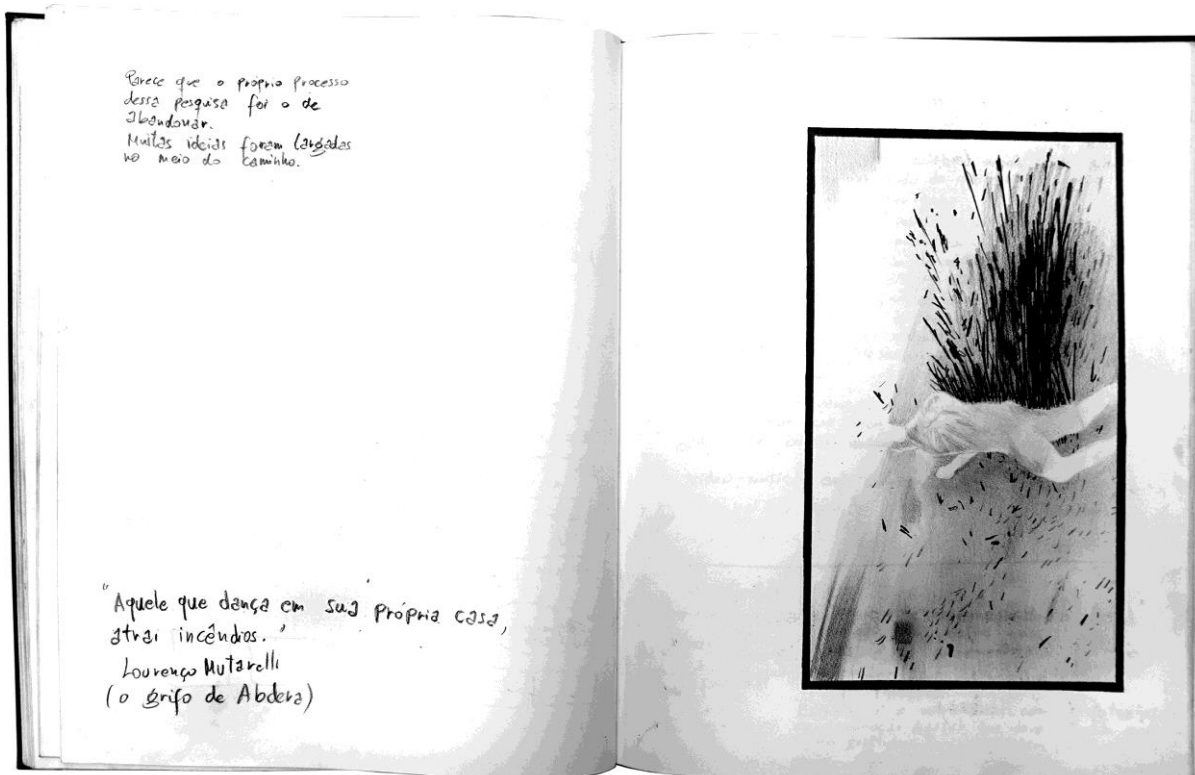
Junto à efemeridade e aos movimentos vertiginosos, também associo o corisco à “imagem fantasma”, que permanece como rastro na retina, após observar um clarão.

Registrei, em um dos cadernos de pesquisa, numa anotação datada de 10 de setembro de 2018, a possibilidade de incorporar esse *modo negativo* da imagem para a realização de desenhos.

Nesta parte da tese, apresento relatos e reflexões sobre a fase final da pesquisa, na qual investiguei as imagens da *Guerra de Espadas de Fogo* por meio do procedimento de inversão entre contrastes de claro e escuro.

Figura 47 – Caderno 3: anotação sobre *modo negativo* em 10 de setembro de 2018.

Fonte: Arquivo do autor.

Figura 48 – Caderno 3: estudo de imagem em *modo negativo*. 2018.

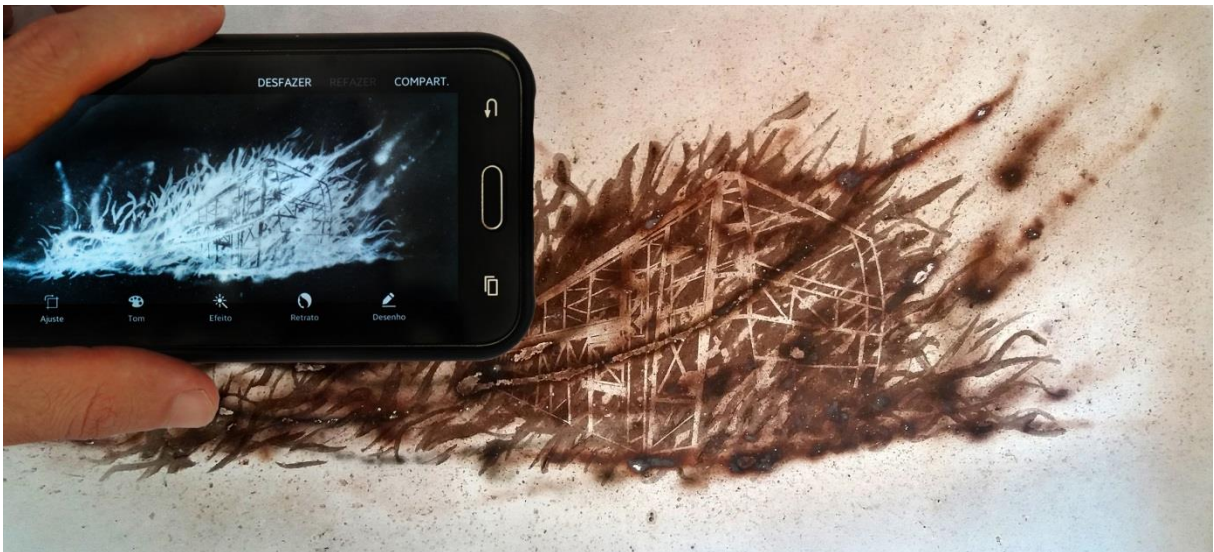
Fonte: Arquivo do autor.

5.1. RISCOS NO AVESSO DA IMAGEM

Em projetos anteriores – desde o mestrado (2011-2013) –, utilizei *espadas de fogo* como instrumentos para traçar e marcar superfícies, realizando trabalhos em artes visuais por meio de queima e acúmulo de fuligem. Agora, no doutorado, os resultados alcançados no mestrado deram ensejo a novos experimentos. Passei a fotografar alguns desses trabalhos utilizando um telefone celular e, com os recursos técnicos desse aparelho, inverti os contrastes de escuro-claro das imagens captadas.

Os resultados desses pequenos experimentos foram inesperados: na reversibilidade, pelo écran do aparelho, aquilo que, na imagem original, era fuligem e queima apresentou aspecto incandescente, luminoso. Notei que, sem cogitação prévia, havia construído imagens em *modo negativo*.

Figura 49 – Experimento com telefone celular, 2018.



Fonte: Arquivo do autor.

Refiro-me a *modo negativo* com relação às diversas práticas de produção de imagens em que a inversão constitui parte do processo – alguns métodos de gravura, reprodução técnica e fotografia analógica com materiais fotossensíveis. Nessas práticas, o *negativo* tem função de matriz, que possibilita o aparecimento da imagem em *modo positivo* através dos processos de impressão ou revelação.

Por sua vez, imagens digitais não possuem matriz em negativo. Pelo menos, não no sentido atribuído à fotografia, em sua tradição. Imagens digitais são

constituídas por modelos de síntese numérica, atualizados a cada nova aparição como projeções luminosas.

François Soulages analisa a questão do negativo nas imagens digitais, ao propor a articulação entre o *irreversível* e o *inacabável*, características daquilo que denomina *fotograficidade*.

[...] para as imagens digitais, o equivalente do negativo é a digitalização da imagem; a exploração dessa digitalização é – como a exploração do negativo – da ordem do *inacabável* e da *estética do traçado*. Portanto, num caso, *estética da marca*, no outro, *estética do desenho*: as duas etapas da fotograficidade. Usamos aqui as noções de “traçado” e “desenho” para frisar bem quanto à prática do inacabável decorre de uma estética fundamentalmente diferente da do vestígio, da marca e do irreversível; na verdade, a imagem digital permite um aproveitamento – prático e estético – infinitamente mais complexo e mais rico; [...]. (SOULAGES, 2010, p. 133-134)

As características apontadas por Soulages corroboram as informações levantadas em *IMAGENS PARA FAZER-PENSAR IMAGENS* (p. 71-75), pois, diferentemente da fotografia com materiais fotossensíveis, os recursos de aparelhos que captam opticamente uma imagem e permitem manipula-la digitalmente são da ordem da simulação, não do vestígio. Esse tipo de imagem técnica é resultado de linguagem e cálculo, modelos de síntese numérica preexistentes nos *programas*, como apontam os autores Edmond Couchot, Arlindo Machado e Vilem Flusser.

Entender essa característica da imagem digital foi fundamental, pois o que busquei por meios digitais foi simplesmente o recurso de simular o aspecto de um negativo fotográfico e, assim, acessar outras potencialidades de investigação em desenho – planejando, coletando dados e incorporando repertório gráfico.

Outro autor, o filósofo Byung-Chul Han – no livro *No exame: perspectivas do digital* (2018) –, analisa os sintomas da mudança de paradigma acarretada pelo advento dos meios digitais, resultando em transformações de comportamento, percepção, sensação, pensamento e vida em conjunto. Inclusive, abordando o consumo de imagens. Segundo Han (2018, p. 53), as imagens digitais são modelos de uma realidade mais viva que a realidade percebida e “[...] o digital, em geral, enfraquece a capacidade de lidar com o negativo.” (HAN, 2018, p. 45).

Logicamente, Han não se refere ao *modo negativo* da imagem presente na matriz fotográfica, mas seu pensamento interessou-me como metáfora. Para esse autor, no embate com o real e com a alteridade, há uma negatividade necessária,

pois é na resistência imposta por essa negatividade – que é sombra e rompimento da luz – onde se localiza a origem dos desejos.

Antes, percebíamos o contraposto, a imagem, por exemplo, como mais dotada de rosto ou de olhar do que hoje, a saber, como algo que me olha, [como] o que persiste em uma autossustentabilidade, em uma autonomia ou em uma vida própria, [como] o que se contrapõe a mim como algo que perdura ou como um fardo. O contraposto tinha, antes, certamente mais negatividade, mais contra do que hoje. (HAN, 2018, p. 46).

Por outro lado, Han afirma que a imagem digital só oferece positividade, o que se dá na transparência e na luz, promovendo sempre aquilo que é igual ao sujeito. Ou seja, pela transparência do digital não se vê o diverso, não há o outro e, portanto, não há desejo (HAN, 2018, pp. 43-51).

Opaco [*opak*] significa, literalmente, *sombreado* [*beschattet*]. Essa negatividade da sombra é constitutiva para o desejo. A *tela transparente* não permite nenhum desejo, que é sempre o desejo pelo outro. Justamente lá, onde há a sombra, também há o *brilho*. Sombra e brilho habitam o mesmo espaço. Eles são lugares do desejo. O brilho surge lá, onde a luz *se rompe*. [...] A luz homogênea, plana e transparente não é o meio do desejo. A transparência significa o fim do desejo. (HAN, 2018, p. 50)

A leitura dos textos de Byung-Chul Han foi instigante, mas trouxe dúvidas. Será que, pelo desenho a carvão, a inversão dos contrastes atualiza a negatividade perdida da imagem digital? O que inquieta meu olhar nessas imagens?

Aproximo essa inquietação à pergunta feita por Georges Didi-Huberman (1998, p. 30): “[...] quando vemos o que está diante de nós, por que uma outra coisa sempre nos olha, impondo um *em*, um *dentro*?”.

No livro *O que vemos, o que nos olha* (1998), Didi-Huberman discorre sobre as condições do olhar, capazes de dotar as imagens de potencialidades que ultrapassam a forma. Segundo Didi-Huberman (1998, p. 31), ocorrem casos em que “[...] o ato de ver nos remete, nos abre a um vazio que nos olha, nos concerne e, em certo sentido, nos constitui.” Aquilo que vejo me olha. Ver é considerar a ausência, pois esse esvaziamento diz respeito ao inevitável, o inelutável da perda e, quiçá, da morte.

Então começamos a compreender que cada coisa a ver, por mais exposta, por mais neutra de aparência que seja, torna-se *inelutável*

quando uma perda a suporta – ainda que pelo viés de uma simples associação de ideias, mas constrangedora, ou de um jogo de linguagem –, e desse ponto nos olha, nos concerne, nos persegue. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 33)

Como no Princípio de RISCO, o olhar se faz instrumento de cálculo. Olhar é considerar o outro e o *risco*. Talvez, por meio de procedimentos de inversão dos contrastes, minha busca poética direcione-se para imagens por meio das quais o ato de olhar possa também considerar ausências.

A busca por essa imagem capaz de perseguir o olhar se atualizou nas *séries* RISCORISCO e RABEIO.

5.2. RISCORISCO e RABEIO

Muitas vezes, no percurso de criação, ocorrem saltos qualitativos decorrentes de associações inesperadas. Trata-se de um *insight*, termo adotado por Luigi Pareyson na *Teoria da Formatividade*, referindo-se àquilo que, do ponto de vista da obra, é semente, momento que principia seu processo de formação.

O insight, portanto, quer se apresente com ímpeto peremptório e irresistível, quer timidamente apareça como simples sugestão, sempre vem de encontro ao artista e se apodera de sua mente estimulando-a e por vezes até obsessionando-a. (PAREYSON, 1993, p. 79).

Por um *insight*, percebi as potencialidades gráficas das imagens que simulam o aspecto de um negativo fotográfico. Assim, intencionalmente, realizei novas experimentações. São desenhos sobre papel – que denominei como *série* RISCORISCO – e animações em *rotoscopia* – que denominei de *série* RABEIO.

A seguir, relato os procedimentos adotados na realização dessas séries de trabalhos e estabeleço reflexões e aproximações com obras de outros autores.

Procedimentos

Os procedimentos empregados na realização das *séries* RISCORISCO e RABEIO assemelham-se àqueles abordados nas partes anteriores (ver p. 76-80, e p.

104-109). Sobre papel branco, segui limitando-me a desenhar com carvão e materiais provenientes de queima. No entanto, algumas etapas construtivas foram simplificadas e, nas animações em *rotoscopia*, houve inclusão de sonoplastia.

Na *etapa de estruturação*, prossegui explorando os registros em vídeo da *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas, selecionando trechos e *frames* específicos, modificando-os digitalmente e utilizando as composições resultantes como *Imagem Geradora* – referência na realização de desenhos a carvão sobre papel ou base para *mapeamentos*, no caso das animações. Na inversão dos contrastes de escuro e claro das imagens captadas nos vídeos, a simulação de negativos fotográficos evidenciou outras questões a serem resolvidas por meio do desenho.

Na etapa de *abordagem gráfica*, não houve necessidade de isolar a superfície para proteger o branco do papel. A aplicação de carvão se deu de maneira direta.

Outras questões surgiram. Desenhar exigiu aprendizado, prevendo que o mais intenso preto de carvão, na imagem em *negativo*, corresponderia à luz mais intensa, na imagem em *positivo*. Um exercício de ultrapassar procedimentos cristalizados, semelhante àquele vivenciado na *série Mão esquerda desenha Mão direita* (ver p. 37).

Figura 50 – Desenhando a série RISCORISCO, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Para expressar imagens das chamas e faíscas em *modo negativo*, explorei aspectos gráficos da silhueta. Comparo essa solução à maneira como crianças

costumam expressar os raios luminosos, ao desenhar uma lâmpada acesa ou o Sol, ignorando o branco do papel e traçando os raios de luz como vetores.

Por fim, como foi visto nas descrições anteriores, ao término de cada uma das etapas sucessivas de desenho, a aplicação de verniz fixador estabilizou o carvão sobre o suporte de papel.

Já nas animações, o uso das inversões de contrastes foi determinante, pois solucionou aspectos técnicos, tornando viável a realização de novas animações em *rotoscopia*. Assim, meu interesse foi deslocado: ao invés da movimentação corporal dos *espadeiros* e *espadeiras* – como na *série* TRIZ (ver p. 81) –, explorei as transformações formais das manchas gráficas, material incandescente das chamas e faíscas das *espadas de fogo*, captado nos vídeos num duplo movimento junto ao deslocamento de meu corpo.

As principais etapas de produção das novas animações foram semelhantes às aquelas apresentadas no início da pesquisa (ver *Desenho e projeção*, p. 68-71). Com equipamento *Datashow* – montado na “traquitana” – projetei as filmagens matriciais, em *modo negativo*, diretamente sobre folhas de papel. Mapeei essas imagens com carvão e digitalizei os desenhos resultantes desse procedimento.

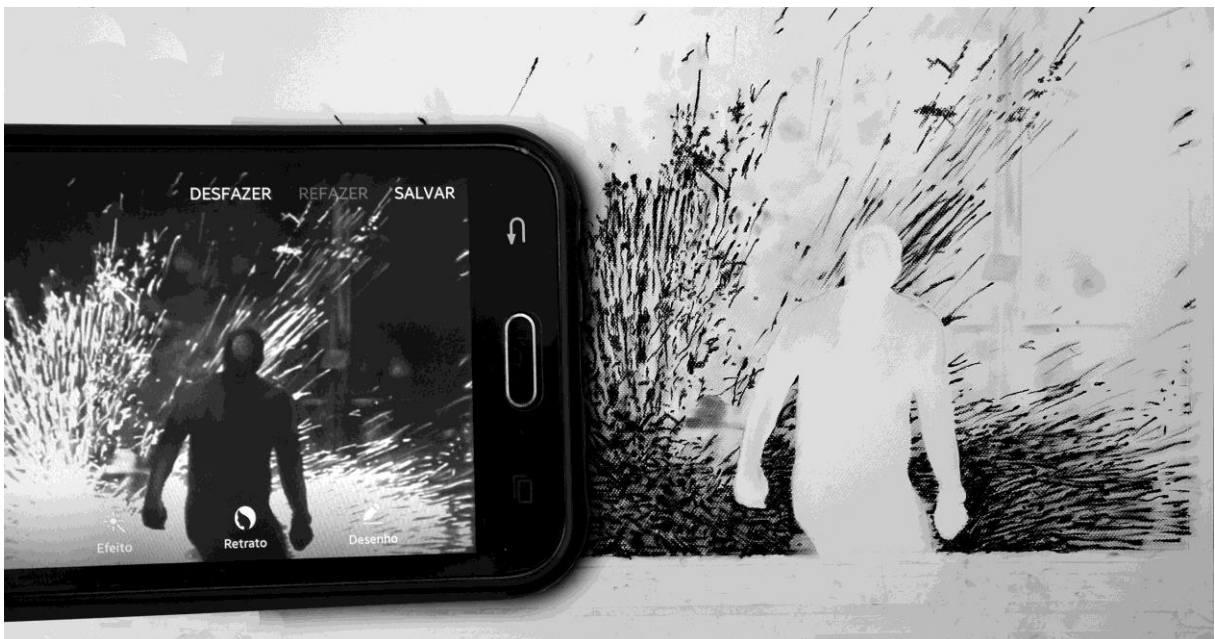
Figura 51 – Desenhos realizados para *série* RABEIO, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Na montagem final dos vídeos, já em meio digital, introduzi uma mudança determinante para alcançar os efeitos desejados: invertendo novamente os contrastes de escuro-claro, as imagens passaram ao *modo positivo*. Assim, com o fundo das imagens escurecido, as áreas desenhadas a carvão aparentavam aspecto luminoso, vistos pelo écran do computador ou por equipamento de projeção. Por meios digitais, o carvão parecia retomar seu estado perdido de chama.

Figura 52 – Modos *positivo* e *negativo* da imagem, no écran e como desenho a carvão sobre papel, respectivamente, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Produzi cerca de dez pequenos trechos dessas animações que, devido ao contexto artesanal da *rotoscopia*, demandaram bastante tempo para serem finalizados. Para serem exibidos, montei esses pequenos trechos numa sequência maior, repetindo-a indefinidamente.

Mas, até aquele momento da pesquisa, não havia cogitado incluir sonorização nos vídeos – que me interessavam apenas pelas possibilidades de experimentação em desenho, junto com a impressão de movimento promovida pela técnica de animação. A sonoplastia é parte fundamental dos meios audiovisuais, abrangendo todas as formas sonoras – como música, fala e efeitos sonoros.

Talvez, devido à reincidência da onomatopeia “tché-tché-tché-tché-tché”, comumente empregada por *espadeiras* e *espadeiros* ao se referirem às *espadas de*

fogo, compreendi que o ambiente sonoro da *Guerra de Espadas* também configurava meus “[...] conteúdos vivenciais detonadores de pesquisas gráficas” (DERDYK, 2010, p. 47).

Deu-se novo *insight*: intuí que poderia aproximar, por suas semelhanças, os ruídos emitidos pelas *espadas de fogo* e os ruídos resultantes da fricção dos instrumentos de desenho (no caso, o carvão em suas diversas formas disponíveis) sobre uma superfície qualquer.

Após variadas tentativas, decidi construir – utilizando papel cartão – uma espécie de prancheta oca, cujo corpo funcionou como uma caixa de ressonância, ajudando a amplificar os sons emitidos pelo ato de desenhar com carvão.

Figura 53 – Prancheta para “desenhar o som”, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Sobre essa prancheta, posicionei um gravador digital de áudio (especificamente, *Zoom H4n Handy Recorder*), capturando os ruídos emitidos pela ação de desenhar, que realizei assistindo às animações em um monitor à parte, compassando meus movimentos com os movimentos apresentados nos vídeos. Utilizei diversos instrumentos riscadores – como carvão em barras, carvão vegetal e lápis carvão – que, ao serem friccionados contra as folhas de papel posicionadas

sobre a prancheta-caixa de ressonância, produziam alturas sonoras diversas, entre graves e agudos.

Figura 54 – Ação de “desenhar” e registrar a sonoplastia utilizada nas animações, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Após a captura dos ruídos, utilizei um programa de edição digital de áudio (especificamente, um *software* livre chamado *Audacity*) para tratar e “misturar” várias gravações diferentes. Em conjunto, o resultado soou como um “ruído branco”.

Segundo José Miguel Wisnik, pianista, compositor e professor de literatura, um som afinado difere de um ruído por sua oscilação desordenada (WISNIK, 1989, p. 27). Nesse contexto, o que é chamado de “ruído branco” é uma classificação específica.

O ruído no qual todas as frequências audíveis têm iguais chances de aparecer a cada momento é dito ‘branco’ por analogia com o espectro contínuo e uniforme da cor; o ruído da turbina de um jato, ou de uma emissão de rádio a válvulas fora de estação com o aparelho ligado no máximo volume, por exemplo. (WISNIK, 1989, p. 222).

Nesse transcurso de tempo, uma contingência de ordem pessoal me levou a produzir outra animação, em que aproveitei tanto os recursos do *modo negativo* quanto do modo *positivo* das imagens.

Em janeiro de 2019, faleceu minha avó materna, com a qual convivi desde a infância. Movido (e comovido) por esse fato, recuperei um vídeo realizado como material de minha pesquisa de mestrado, no ano de 2012. Tratava-se de um depoimento no qual minha avó rememorou suas experiências relacionadas à *Guerra de Espadas*. Ao final do depoimento, segurando uma *espada de fogo* inutilizada, minha avó realizou uma espécie de dança, demonstrando os movimentos utilizados para “tocar espadas”, dos quais ainda se lembrava. Ao mesmo tempo imitava, com onomatopeias, o som característico das *espadas de fogo*. Utilizei essa sequência específica do vídeo como *Imagem Geradora* na realização de outra animação em *rotoscopia*.

Figura 55 – *Frames* de entrevista com Lídia Maria, minha avó, 2012.

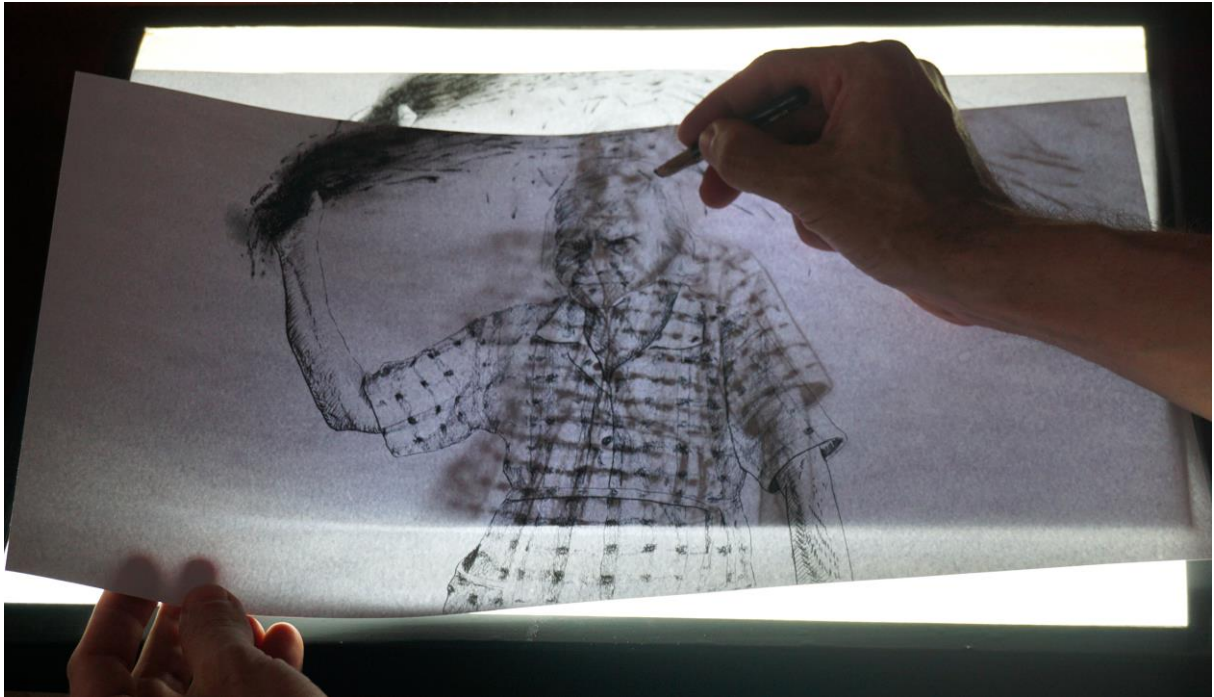


Fonte: Arquivo do autor.

O trabalho se deu em duas etapas. Primeiramente, procedi com a *rotoscopia*, mapeando sobre as imagens em *modo positivo*. Em seguida, interfeiri nesses mesmos desenhos com animação direta, utilizando uma mesa de luz para visualizar

as folhas de papel sobrepostas e manter a continuidade da animação. Assim, substitui o que no vídeo original era uma *espada de fogo*, conduzida pelos movimentos da mão de minha avó, por labaredas desenhadas em *modo negativo*.

Figura 56 – Animação direta com mesa de luz, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Como nas outras experiências que realizei utilizando *rotoscopia*, os desenhos sobre papel também foram digitalizados e, por meio de programas de edição de vídeo, postos em sequência. Para serem exibidos, utilizei tanto a versão em *positivo* quanto a versão em *negativo* das sequências, montadas em pequenos trechos que foram repetidos indefinidamente.

O trabalho resultante foi inserido dentro da *série* RABEIO e intitulado como *Lídia em 98 riscos*, pois a quantidade de desenhos que realizei para compor essa animação coincide com os anos de vida de minha avó.

Produtos

Os trabalhos das *séries* RISCORISCO e RABEIO caracterizam um terceiro momento da pesquisa, de aprofundamento e desdobramento.

Aprofundamento de questões gráficas sobre luz e escuridão, no *modo negativo* das imagens, por meio de trânsitos entre imagens artesanais e digitais, com carvão e projeção luminosa. E o vislumbre de desdobramentos possíveis, na inclusão de sonoplastia nos vídeos. Mais que isso, como uma investigação gráfica, do som pelo desenho, ou do desenho pelo som.

Como nos trabalhos anteriores, os títulos também remetem a expressões que evocam a *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas.

RISCORISCO é neologismo criado pela repetição entremeada da palavra “risco”, sugerindo a palavra “corisco”. RISCORISCO acabou nomeando toda a pesquisa, sintetizando o percurso investigativo pelo qual, constantemente, cruzei os riscos do traço-desenho com os riscos do fogo, da luz dos coriscos.

Inicialmente, na série de trabalhos que levou esse título, sugestões de figura humana funcionaram como âncoras, reforçando o sentido narrativo da expressão. Em seguida, pela prevalência das silhuetas das chamas e faíscas, os desenhos ganharam em gesto e modo de expressão, beirando a abstração – aspecto que explorei nas animações da *série RABEIO*.

RABEIO é expressão que vem do verbo *rabear*, ou seja, mexer com a cauda ou rabo. Na *Guerra de Espadas*, “rabeio” refere-se tanto à duração da chama como à trajetória incerta executada pelas *espadas de fogo*²⁴.

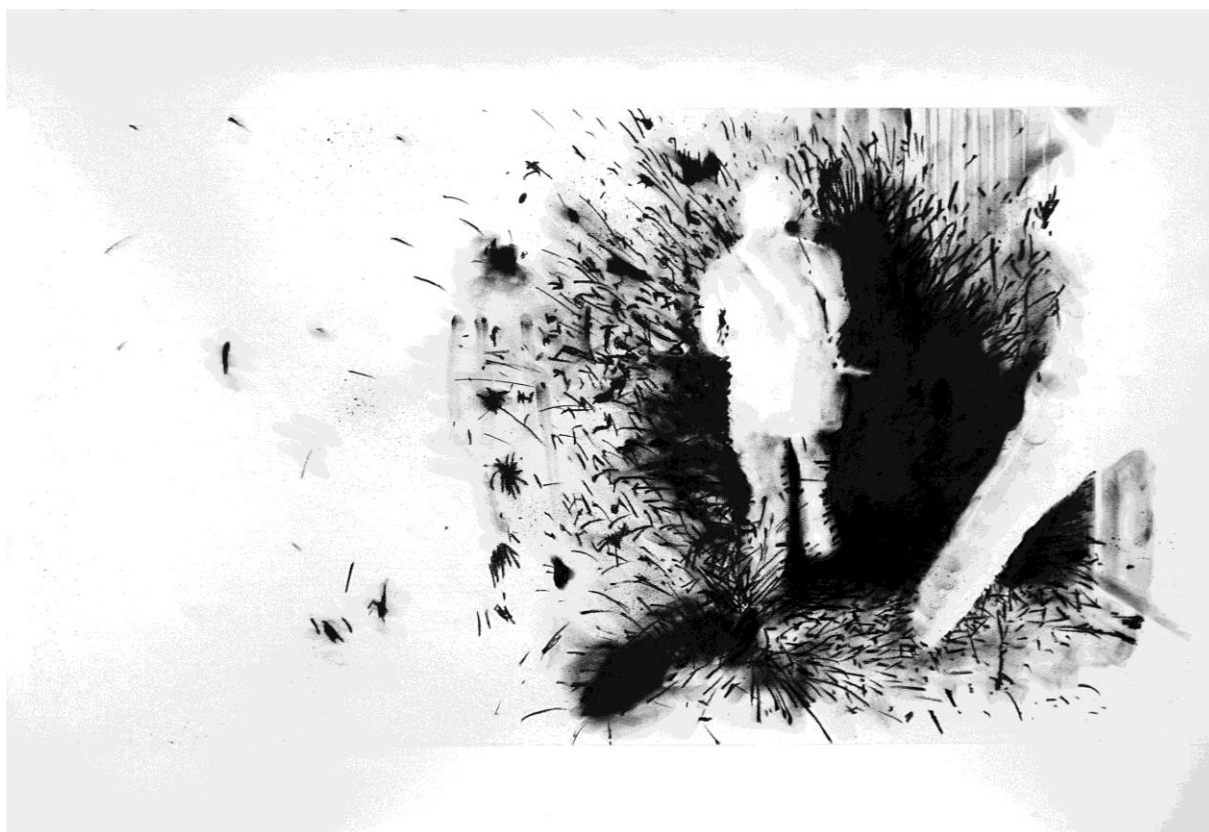
Pela *série RABEIO*, busquei conscientemente me afastar da figuração. Curiosamente, esses trabalhos parecem reafirmar, mas por outro viés, uma evocação da cena real onde se originaram, além de um caráter narrativo, para mim reforçado com a inclusão de sonoplastia.

Alguns desenhos que serviram de *frames* para as animações interessaram-me como trabalhos autônomos. Foram selecionados, emoldurados e reagrupados em novas sequências, apresentados de maneira independente das animações que lhes deram origem. Talvez, reflexo de minha busca por introduzir movimento nas imagens, influenciado pelo maior contato que tive com as Histórias em Quadrinhos, e não com o cinema.

²⁴ Segundo informações contidas no documentário *As espadas de fogo de São João* (TVE, 1998), ainda no século XVIII, há registros das chamadas “bichas de rabear”, fogos de artifício de influência lusitana, comuns no Recôncavo baiano. Com o tempo, as “bicha de rabear” sofreram alterações e passaram a ser nomeadas de “busca-pé”. Perseguido e proibido, o busca-pé quase desapareceu, no início do século XX, menos em Cruz das Almas e cidades vizinhas. Das transformações técnicas do busca-pé, retirando-lhe a carga explosiva ao final do “rabeio”, tiveram origem as “espadas de fogo” ou, simplesmente, *espadas*.

Em conjunto com as imagens em movimento, a sonoplastia evocou a sonoridade presente na *Guerra de Espadas de Fogo* de Cruz das Almas. Imagens e sons oriundos de um mesmo gesto e substância, do desenho a carvão.

Prancha 17



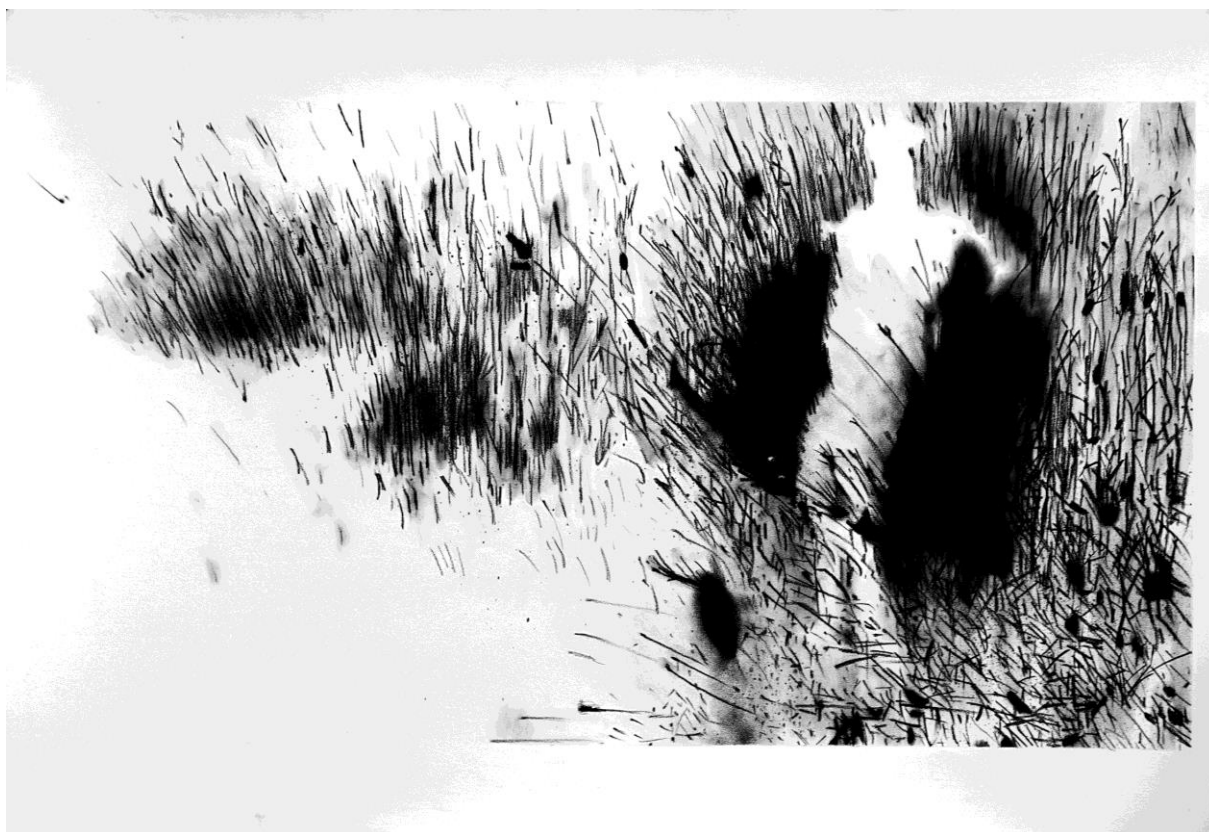
Série RISCORISCO 1
Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.

Prancha 18



Série RISCORISCO 2
Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.

Prancha 19



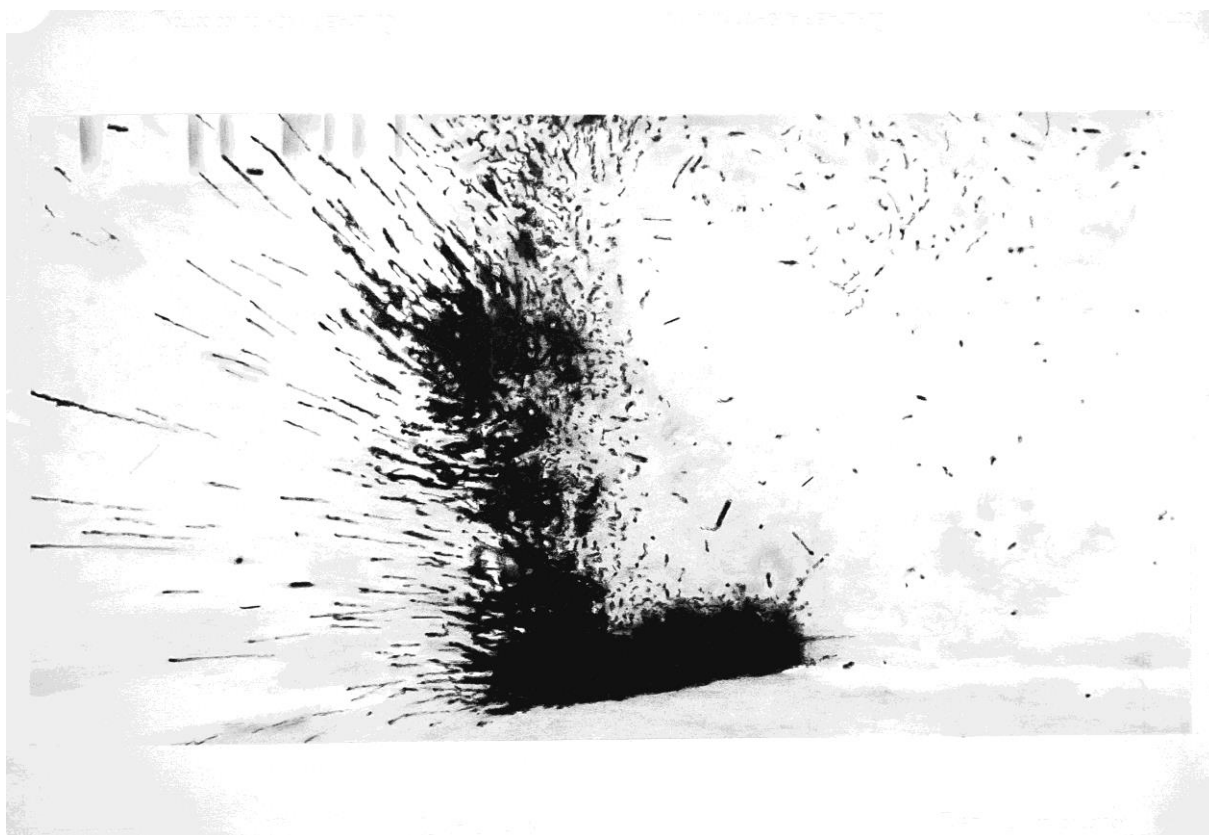
Série RISCORISCO 3
Carvão sobre papel, 113x78cm, 2019.

Prancha 20



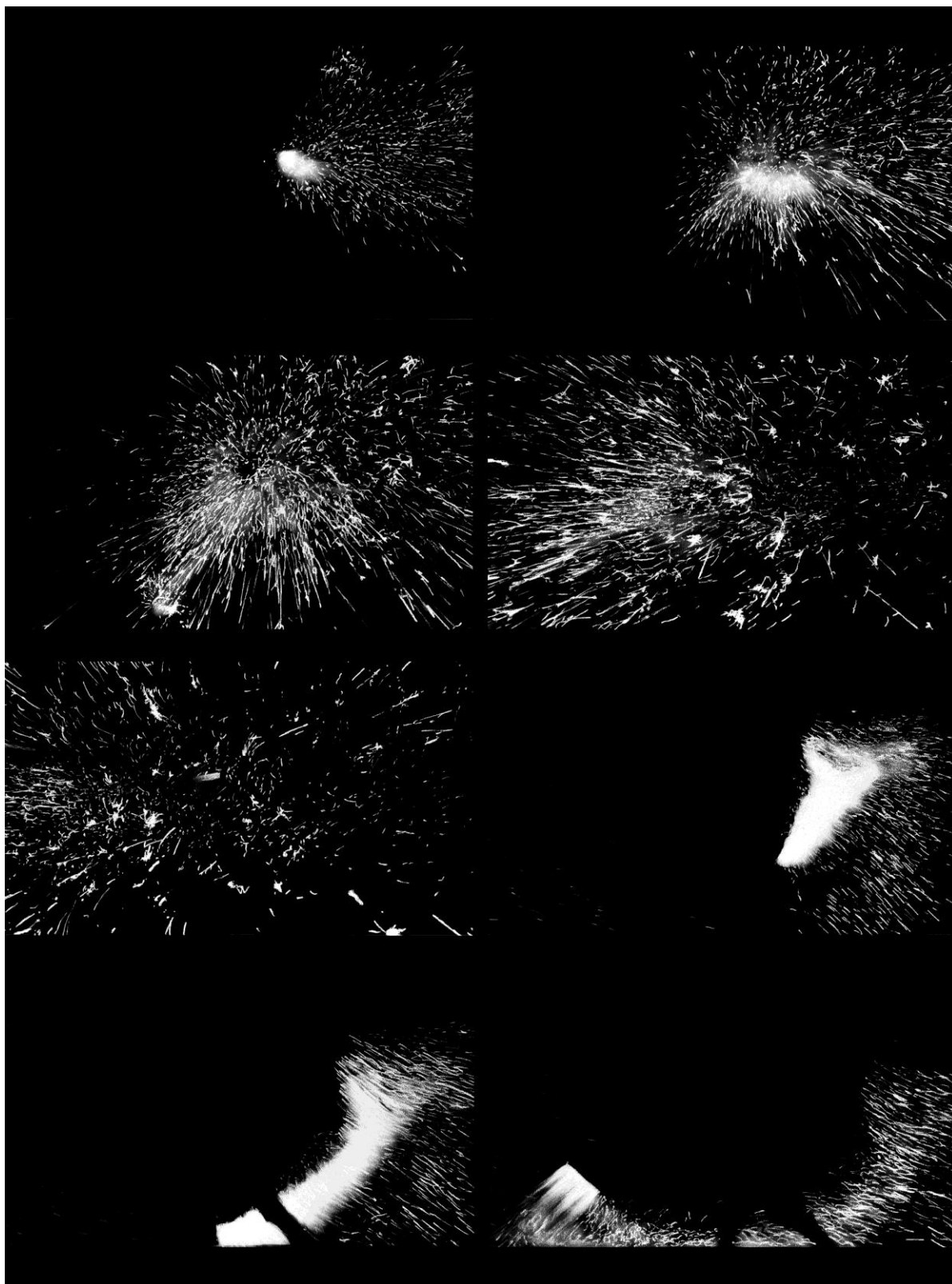
Série RISCORISCO 5
Carvão sobre papel, 100x70cm, 2019.

Prancha 21



Série RISCORISCO 4
Carvão sobre papel, 100x70cm, 2019.

Prancha 22



Série RABEIO 1
Rotoscopia, 4' (looping), 2019.

Prancha 23



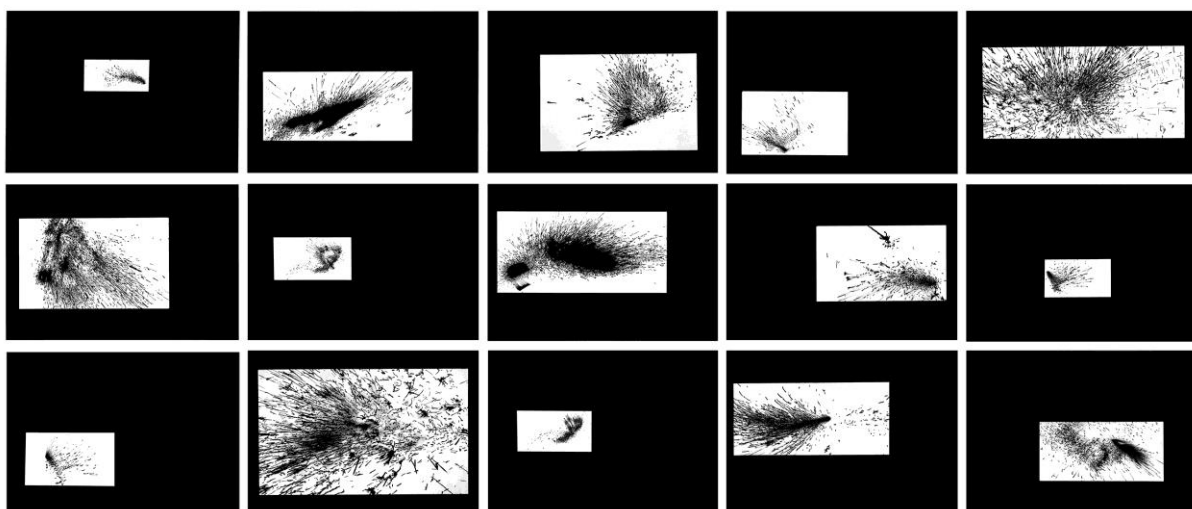
Série RABEIO - Lídia em 98 riscos (positivo)
Rotoscopia, 2' (looping), 2019.

Prancha 24



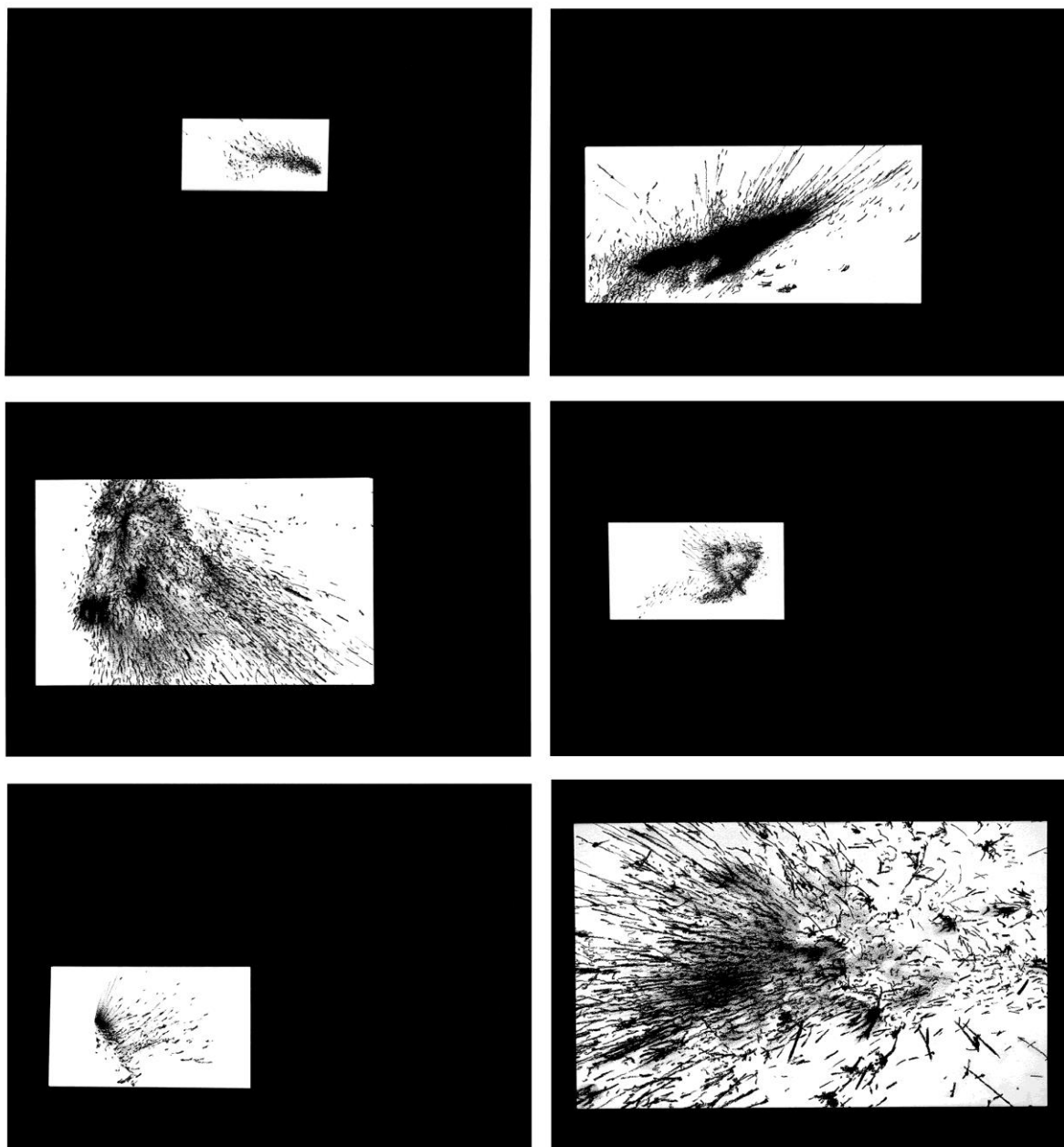
Série RABEIO - Lídia em 98 riscos (negativo)
Rotoscopia, 2' (looping), 2019.

Prancha 25



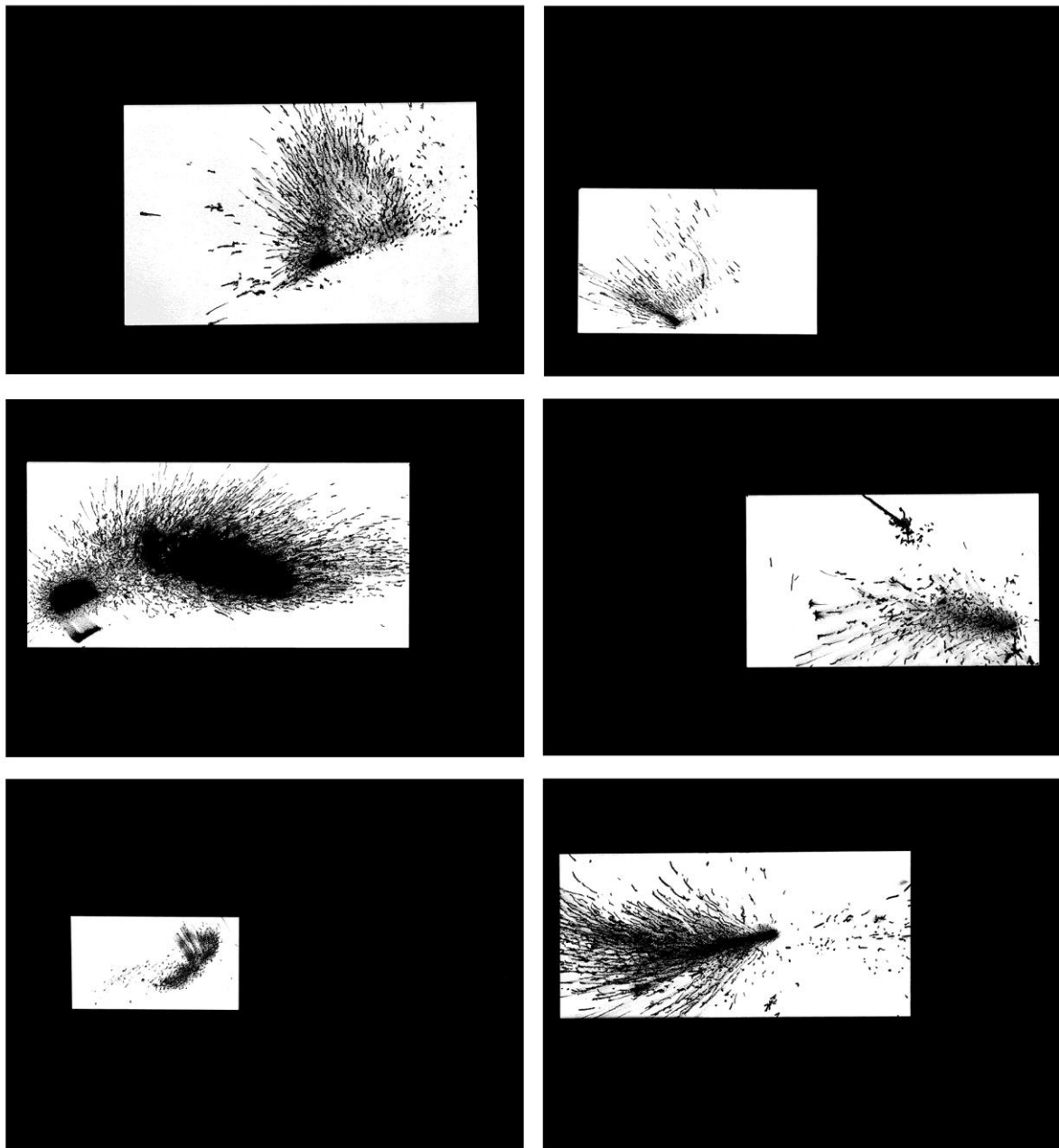
Série RISCORISCO (políptico)
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.

Prancha 26



Série RISCORISCO (políptico), detalhes (1).
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.

Prancha 27



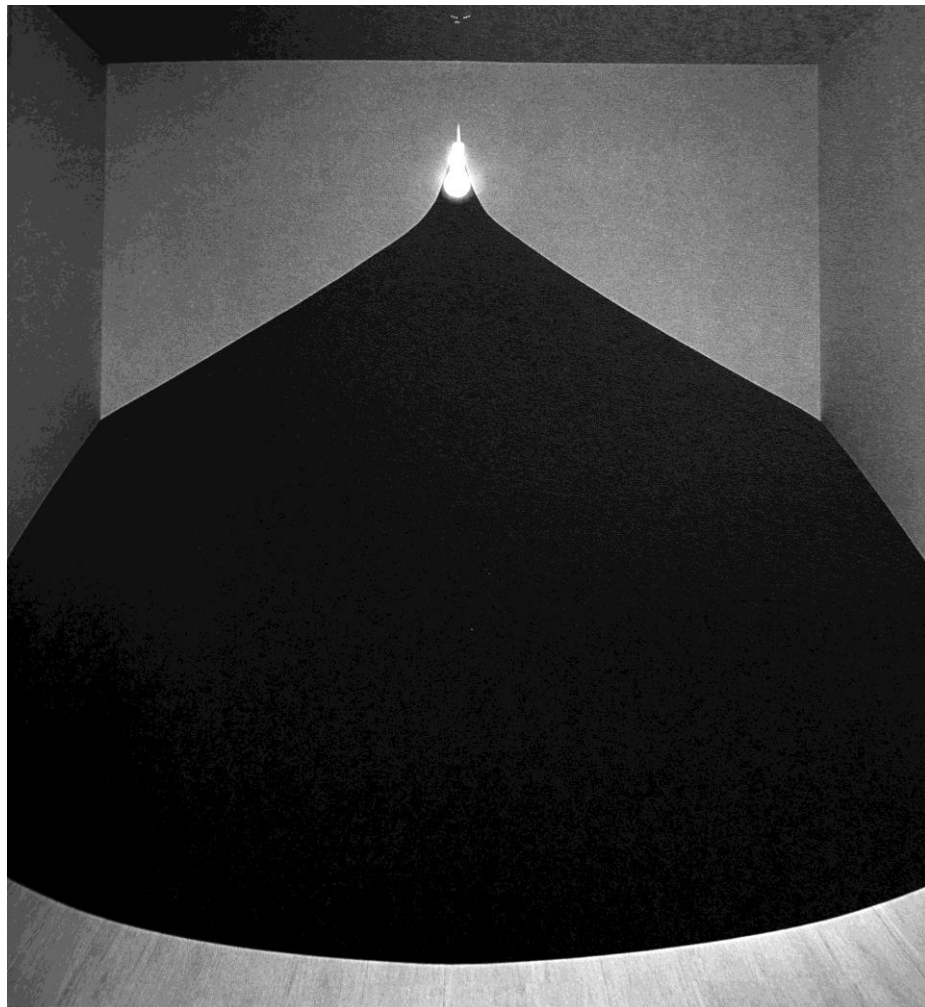
Série RISCORISCO (políptico), detalhes (2).
Carvão sobre papel, 40 x30 cm (cada), 2019.

Aproximações

Nas obras de determinados autores – artistas e filósofos – busquei pistas para refletir sobre as questões suscitadas pelas séries RISCORISCO e RABEIO e pelo seu percurso de instauração.

Por exemplo, encontrei ressonâncias na obra da artista Regina Silveira, da qual selecionei o trabalho *Quimera* (2003). Trata-se de uma instalação composta por vinil adesivo e um globo dicróico que parece projetar, sobre a parede, o perfil de uma lâmpada acesa. De onde emanaria a luz, visualizamos a projeção de uma larga sombra. A relação entre luz, sombra e projeção é constante no trabalho dessa autora.

Figura 57 – Regina Silveira: *Quimera*, 2003. Projeção de globo dicróico e vinil adesivo, 250 x 415 x 280 cm.



Fonte: SILVEIRA, 2009, p. 117.

Durante muito tempo, o meu trabalho caracterizou-se pelo uso das sombras projetadas, mas na verdade a luz sempre esteve envolvida nessas projeções de sombra, pela simples relação de casualidade entre as duas. Luz e sombra formam um par e são uma polaridade inquestionável. (SILVEIRA, 2009, p. 82)

Para Márcio Seligmann-Silva, pesquisador e professor de teoria da literatura na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), “ao reverter a hierarquia entre claro e escuro, as luzes e as sombras, artistas como Regina Silveira desmontam [o] padrão iluminista do saber.” (SELIGMANN-SILVA, 2019, p. 139, *on-line*). Seligmann alerta que, para adentrar a obra de Regina Silveira, é necessário recordar o *mito da caverna*, de Platão, e o episódio narrado por Plínio, o Velho, na sua *História Natural* – em que a jovem Debutades utiliza uma candeia para projetar a sombra de seu amado e decalcar sua silhueta, mito de origem da pintura e da escultura.

Para o historiador Victor Stoichita, no livro *Breve história da sombra* (2016), Platão e Plínio tratam de questões diversas, em épocas e contextos diferentes, mas estão correlacionados. Basicamente, apresentam mitos de origem (da representação cognitiva e da representação nas artes) centrados na projeção de sombras, que são imagens em negativo. Na cultura ocidental, segundo Stoichita (2016, p. 8), essa abordagem favoreceu a luz em detrimento da sombra, que foi impregnada com um caráter de negatividade. Principalmente para Platão, que justificou o papel do conhecimento como superação da sombra, entendida como imagem de uma imagem.

Regina Silveira explora a riqueza de sentidos desses mitos e do termo *skiagraphia* – que gira em torno da capacidade de criar ilusão pela utilização do sombreado e da perspectiva – tomando-o ao pé da letra, como escritura da sombra. Assim, repensa e questiona a história e as convenções da representação na arte ocidental, levando em conta os abalos sofridos na modernidade, radicalizados na era da reprodutibilidade fotográfica e, atualmente, pelos meios digitais (SELIGMANN-SILVA, 2019, p. 133, *on-line*).

[...] *lumem et umbrae* é o termo latino que traduzia o grego *skiagraphia* e se Silveira faz de sua escrita de sombras uma escrita de luz, literalizando [sic] a foto-grafia [sic], é porque ela sabe que uma escritura é o negativo da outra e ambas estão sempre juntas. (SELIGMANN-SILVA, 2019, p. 149, *on-line*).

Na obra de Regina Silveira, sombra e luz são indissociáveis da linha, pois o desenho é o meio pelo qual a autora acerca determinados tipos de soluções para visualidades (SILVEIRA, 2009, p. 46). Para a artista, o desenho “está implicado como pensamento, como estrutura, como graficar [sic] aquela ideia” (Silveira, in: CALLAS, 2008). O desenho de Silveira é múltiplo, estabelecendo-se entre o projeto e os intrincados recursos de produção de imagens por meios técnicos.

Penso que meu trabalho é uma espécie de computação à mão. Ele tem processos muito compatíveis com o computador, como as distorções de imagens e extensão de malhas. [...] Não, a malha não é policiamento. É um modo de mapear a forma. A malha me serve para realizar distorções e ocupar espaços. (SILVEIRA, 2009, p. 110)

Tomei essas questões para refletir sobre minha produção. Principalmente, pelo viés em que investigo luz e sombra através do desenho. Contudo, parece que o traço autográfico tem menos relevância na obra de Regina Silveira. Nesse sentido, aproximo meus interesses às soluções alcançadas por outros artistas, como Juarez Paraíso.

Expoente da segunda geração modernista na Bahia, Juarez Paraíso passou por formação acadêmica na Escola de Belas Artes, tendo o desenho como base consistente e plataforma para suas investigações poéticas, experimentando suportes, materiais, meios, linguagens, com ousadia temática que transita, sem restrições, pelo abstrato e o figurativo.

Juarez Paraiso integra a chamada segunda geração de artistas modernos da Bahia, juntamente com Calasans Neto, Sante Scaldaferrri, Jenner Augusto, Betty King, Adam Firnekaes, Riolan Coutinho, Leonardo Alencar, Sonia Castro e Jamison Pedra e teve destacada atuação a partir da década de 1960, exemplificada pela abordagem não figurativa na produção de desenhos abstratos, constituindo-se no mais importante artista daquela segunda geração, tendo exercido influência muito grande na formação de novos artistas. (MIDDLEJ, 2020, *on-line*).

É imprescindível ressaltar a importância de Paraíso para a arte na Bahia, sempre associado à potência da arte como agente de transformações sociais. Para Paraíso (In: OLIVEIRA, 2020, *on-line*), “A obra de arte sempre será uma insubstituível ferramenta para a educação integral do ser humano, para o crescimento de sua sensibilidade e percepção criativa”.

Muito atuante, produziu diversas obras destinadas a espaços públicos, como painéis, decorações de carnaval e murais, destacando-se o mural do Cine Bahia e a ambientação do Cine Tupy (de 1968, ambos destruídos), além de esculturas expostas na entrada do Parque de Exposições Agropecuárias de Salvador (1979), no Parque de Pituaçu (1979), e no Parque de Esculturas do Museu de Arte Moderna da Bahia (1997).

Como educador, implantou transformações no ensino e no pensamento sobre as artes, desde sua contratação, em 1957, como professor na Escola de Belas Artes da UFBA, até a aposentadoria, em 1998. Em 1996, foi destacado como Professor Emérito dessa instituição. Suas colaborações se estendem até hoje, atuando no Programa de Pós-Graduação da mesma Escola de Belas Artes. Faz parte da Associação Brasileira de Críticos de Arte, foi colunista no *Diário de Notícias* e escreveu artigos para o jornal *A Tarde*. É membro da Academia de Ciências da Bahia, sendo o primeiro artista plástico eleito para a Academia de Letras da Bahia, em 2018.

Atuou como Secretário Geral das Bienais da Bahia, em suas duas edições, em 1966 e 1968. Nesse período, exerceu importante papel na resistência cultural à Ditadura Militar e foi detido por um mês, pois não quis retirar da Bienal de 1968 algumas obras consideradas “subversivas”.

Participou de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Contudo, destaco sua participação na 12ª Bienal Internacional de São Paulo (1973), onde expôs obras da fase intitulada *Mutações*, uma série de desenhos em nanquim e acetato sobre papel, com as quais me aproximo.

Sempre experimentando materiais e temas, 1971-1973 foram dedicados às *Mutações*, trabalhos em bico de pena e filme gráfico sobre papel. [...] Os traços encurtaram muito, entrecruzavam-se, formando jogos de luz e sombras, prefigurando pequenos monstros que, sutilmente, entravam na fase erótica. (FLEXOR, in: PARAÍSO, 2006, p. 160)

Figura 58 – Juarez Paraíso: *Mutação E*, *Mutação B*, 1973. Bico de pena e filme gráfico sobre papel, 100 x 139 cm.



Fonte: PARAÍSO, 2006, p. 163.

Em *Mutações*, percebo a síntese dos diversos aspectos de Paraíso como criador de imagens. O desenho, como estrutura e traço, está presente como matriz para múltiplas composições por meio de rebatimentos, recortes, sobreposições e inversões de uma mesma imagem. Aliás, se o artista não faz uso direto, pelo menos parece evocar a aparência de determinadas técnicas de produção de imagens, como radiografias, imagens microscópicas e negativos fotográficos.

Localizo, em muitos trabalhos de Paraíso, a exploração dos meios técnicos como plataforma para investigações gráficas, mantendo um traço autográfico. Essa característica também chamou minha atenção para as animações do artista sul-africano William Kentridge.

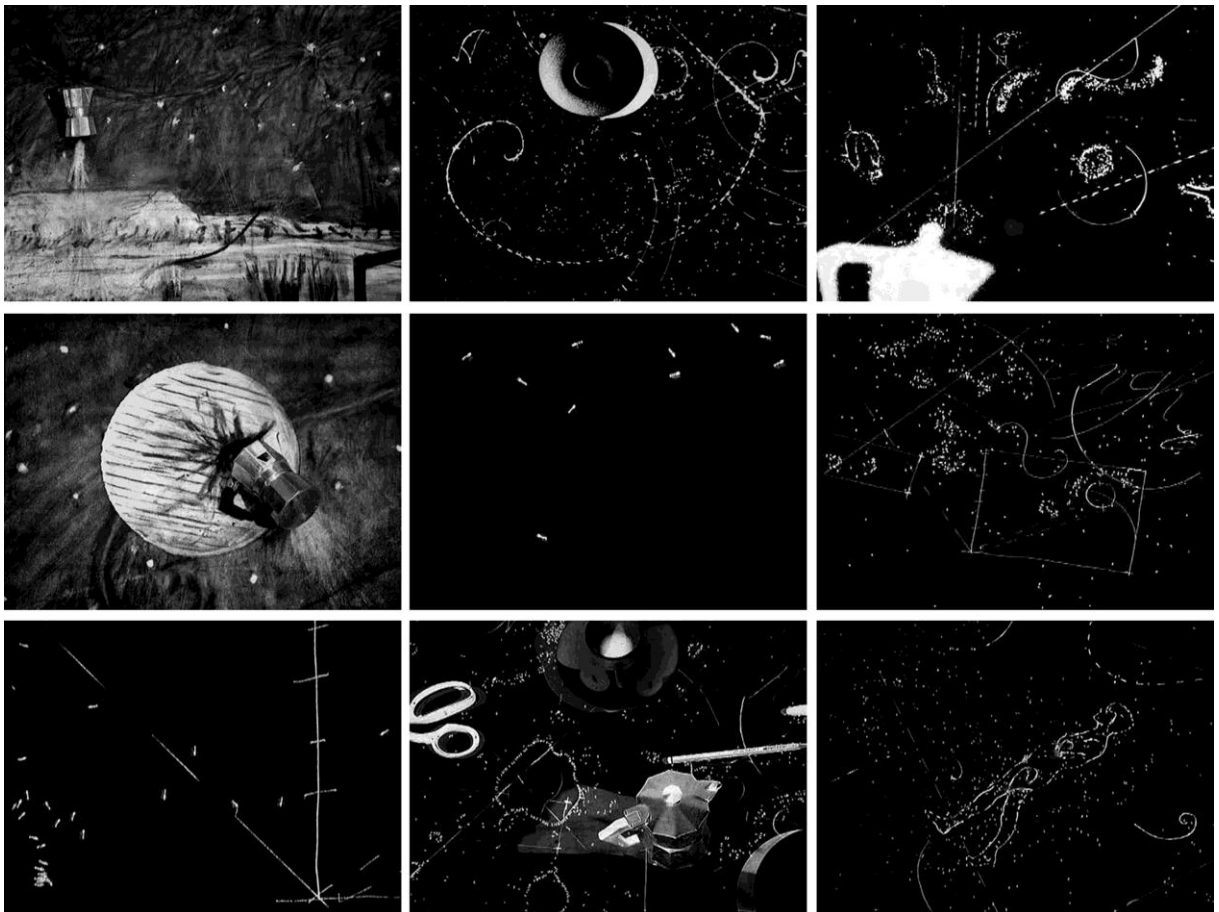
Em seus filmes, Kentridge reflete sobre o ato criativo, expondo a própria técnica de animação, com a qual angariou reconhecimento mundial. Trabalha por subtração, em grandes desenhos a carvão que são sistematicamente refeitos, transformados por apagamentos e novas intervenções gráficas; por fim fotografados e transferidos para o formato de vídeo, que o autor nomeia de “Desenhos para

Projeção” (*Drawings for Projection*). Assim, enfatiza o filme de animação como suporte sobre o qual prevalecem questões relativas ao desenho.

No curta-metragem *Journey to the Moon* (2003), Kentridge segue a história de *Le Voyage dans la Lune* (1902), obra-prima do diretor de cinema francês George Méliès (1861-1938). Esse trabalho é um dos primeiros em que Kentridge misturou cenas filmadas e desenhos. Além disso, o autor incluiu imagens em negativo de seus desenhos, de objetos diversos e até de formigas, apresentadas como estrelas luminosas contra um fundo escuro.

Figura 59 – William Kentridge: *Journey to the Moon*, 2003.

Filme em 16 mm e 35 mm, transferido para vídeo [preto e branco, som], 7:10 min.



Fonte: TONE, 2012, p. 125-127.

O movimento e a transformação que Kentridge imprime às formas desenhadas a carvão é outra aproximação com a *série RABEIO*. Aquilo que a crítica de arte Rosalind Krauss, em artigo publicado na revista *October* (*The Rock: William Kentridge's Drawings for Projection*, 2000), associou ao conceito de *plasmaticidade*,

proposto pelo cineasta russo Sergei Eisenstein (1898-1948). É uma teorização formulada a partir do contato desse autor com as primeiras animações realizadas pelos estúdios *Walt Disney*, na década de 1930. Pelo conceito de *plasmaticidade*, Eisenstein pensou a potência metafórica da mutabilidade e deformação das formas. Uma característica presente nos elementos naturais, particularmente no fogo.

[...] foi o que mais impressionou e excitou Sergei Eisenstein ao teorizar o fenômeno dos desenhos animados da Disney. Chamando de “plasmaticidade”, ele comparou a liberdade com que figuras animadas mudam de identidade – a mobilidade de suas formas, seu potencial metafórico sem fim – com o fenômeno do fogo. O fascínio universal com o fogo, a energia libidinal associada ao seu fluxo formal apresentado pela animação faz parte do caminho para explicar os desenhos animados de aderência. (KRAUSS, 2018, p. 14, *on-line*, tradução do pesquisador)²⁵.

Na aproximação com as obras de Regina Silveira, Juarez Paraíso e William Kentridge, refleti e percebi potências para aprofundamentos futuros de meus trabalhos. Prevaleceu o interesse pela investigação poética em desenho, na relação entre escuridão e luz, reconhecendo que o fazer-pensar do desenho, contemporaneamente, é permeado pela tecnologização da imagem, seja pela fotografia, seja pelos meios digitais. Nesse sentido, encontrei novas pistas nas ideias de alguns pensadores da atualidade.

O filósofo Giorgio Agamben – assim como Byung-Chul Han – também recorre ao par escuridão-luz para interpelar o contemporâneo. No texto *O que é o contemporâneo?* (2009), Agamben assinala como uma atitude anacrônica possibilita o distanciamento necessário para enxergar e apreender a época em que se vive. “A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias.” (AGAMBEN, 2009, p. 59).

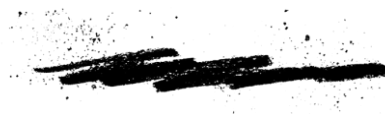
Para Agamben (2009, p. 62), contemporâneo é “aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro”. O olhar contemporâneo é ativo, pois o escuro é inseparável da luz, fazendo-se necessário

²⁵ This latter, of course, had been what most struck and excited Sergei Eisenstein as he theorized the phenomenon of Disney cartoons. Calling this “plasmaticness,” he compared the freedom with which animated figures change identities—the mobility of their shapes, their endless metamorphic potential—to the phenomenon of fire. The universal fascination with fire, the libidinal energy associated with its formal flux, and the parallel to this presented by animation go part of the way to explain the grip cartoons exert. (KRAUSS, 2018, p. 14, *on-line*)

um exercício de “neutralizar as luzes que provêm da época para descobrir as suas trevas, o escuro especial” (AGAMBEN, 2009, p. 63).

[...] o contemporâneo é aquele que percebe o escuro do seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo, algo que, mais do que toda luz, dirige-se direta e singularmente a ele. Contemporâneo é aquele que recebe em pleno rosto o facho de trevas que provém de seu tempo. (AGAMBEN, 2009, p. 64).

Aproximo a abordagem de Agamben ao percurso dessa pesquisa, na qual busquei a potência gráfica nas imagens do fogo de minha terra natal, compreendendo que *espadas-coriscos* traçam desenhos de luz-escuridão, e assumindo a ambiguidade complementar de todo risco, como cálculo e impulso em direção ao perigo. Nesse processo de autoconsciência, escolho imagens que me olham e que me permitem olhar a época em que vivo.





[...] expus coisas que não estavam terminadas e que nunca deveriam ter sido começadas. Mas, por outro lado, se não tivesse exposto, teria parecido covardia, como se eu não ousasse mostrar o que tinha feito, o que não era verdade. De modo que eu estava entre dois fogos.

Alberto Giacometti

6. FOGARÉU

Na Abordagem artístico-compreensiva, considera-se o autor como primeiro receptor de sua própria obra, ao mesmo tempo em que a realiza. “Os dois mais claramente construídos e visíveis, ‘o que faz’ e ‘o que olha’, são plurais.” (RANGEL, 2015, p. 21). Nesse sentido, o desenvolvimento da investigação em atelier favoreceu o exercício de constelar – dispondo no espaço trabalhos de *séries* diversas, aproximando, justapondo, buscando, inventando sentidos ou alguma coerência.

Contudo, como o fogo que se expande, ilumina e sinaliza (atributo e funções dos fogaréus), a instauração da obra parece se completar quando exposta ao público. “Essa relação comunicativa é intrínseca ao ato criativo. Está inserido em todo processo criativo o desejo de ser lido, escutado, visto ou assistido.” (SALLES, 2009, p. 52).

Durante a pesquisa que integra a tese, apresentei obras produzidas em três ocasiões, cada uma com suas particularidades e públicos diversos: na coletiva *Ficción de lo Cotidiano*, na feira de arte *Drawing Room* e na exposição individual *Ríscorisco*, que teve curadoria da professora Sonia Rangel.

A seguir, apresentarei breve relato sobre a realização dessas mostras, comentando seus aspectos mais significativos.

Figura 60 – Constelando sentidos ainda no atelier, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 61 – Selecionando trabalhos no espaço reduzido do atelier, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

6.1. FICCIÓN DE LO COTIDIANO

O projeto *Ficción de lo cotidiano* reuniu artistas parceiros, com apoio financeiro da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (SECULT-BA), pelo Edital de Mobilidade Cultural. *Ficción de lo cotidiano* foi uma exposição coletiva dos artistas Felipe Rezende, Luma Flôres, Wayner Tristão e eu, Zé de Rocha, realizada como parte do ciclo de exposições do Centro Cultural Brasil-México, na Galeria José Guilherme Merquior, Ciudad de México, entre os dias 25 de fevereiro a 02 de março de 2019.

Em conjunto, *Ficción de lo cotidiano* apresentou trabalhos que transitam entre as linguagens do desenho, da animação e do videoarte. Todos os artistas participantes utilizaram a *rotoscopia* – técnica de animação que parte da captação de movimentos filmados ou fotografados, geralmente em grandes produções do cinema – para produzir narrativas cíclicas com soluções de baixo custo desenvolvidas de maneiras diversas por cada artista.

Figura 62 – Divulgação da coletiva *Ficción de lo Cotidiano* – México, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Devido a problemas pessoais de ordem familiar, não pude viajar ao México. Portanto, opinei pouco com relação à expografia e à montagem, que ficou a cargo dos outros integrantes do grupo.

Figura 63 – Montagem da coletiva *Ficción de lo Cotidiano* – México, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Foi a primeira oportunidade que tive para apresentar os resultados de minha pesquisa e de testar soluções para sua apresentação. Ciente das limitações relacionadas ao transporte das obras, enviei trabalhos portáteis: uma animação curta da *série* RABEIO e uma seleção de seus *frames*, compondo um exemplo da *série* RISCORISCO.

Para emoldurar a *série* RISCORISCO, cortei o cartão que serviu como moldura em áreas de tamanhos e posições diferentes. Assim, dispus os desenhos numa sequência que pode ser “lida” da esquerda para a direita ou em sentido inverso – um recurso em que me aproximo das narrativas visuais das Histórias em Quadrinhos, em que cada imagem apresenta um instantâneo de um movimento implícito que o leitor compreende na passagem entre um quadro e outro.

Figura 64 – *Série RISCORISCO. Ficción de lo Cotidiano* (coletiva), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

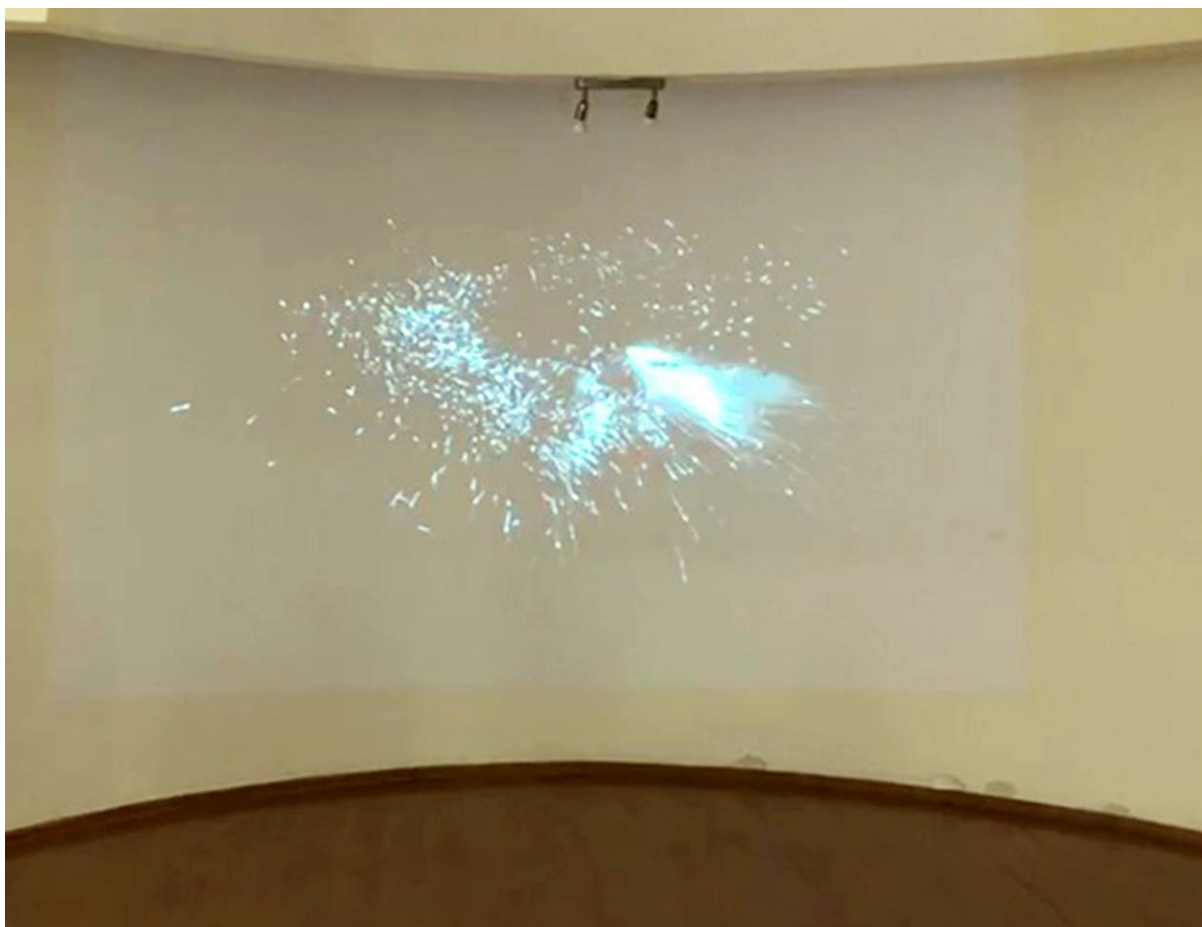
Figura 65 – *Série RISCORISCO* (detalhe). *Ficción de lo Cotidiano* (coletiva), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Para apresentar a *série* RABEIO, a equipe de montagem direcionou a projeção do vídeo sobre uma das paredes curvas da Galeria José Guilherme Merquior. Isso revelou aspectos novos, que eu não havia premeditado: a possibilidade de ampliar a escala na apresentação desse trabalho e de integrar a projeção aos espaços expositivos.

Figura 66 – *Série* RABEIO. *Ficción de lo Cotidiano* (coletiva), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

RABEIO e RISCORISCO foram expostos um ao lado do outro, e essa disposição indicou aos espectadores a relação entre os trabalhos. Segundo relato dos outros participantes do projeto de exposição, alguns espectadores tentaram localizar imagens em comum entre o vídeo projetado e os *frames* emoldurados.

6.2. DRAWING ROOM

Entre os dias 9 e 13 de outubro de 2019, em parceria com a galeria RV Cultura e Arte, meus trabalhos foram apresentados na feira de arte *Drawing Room*, realizada na Sociedade Nacional de Belas Artes em Lisboa, Portugal. Trata-se de feira especializada, com projeto curatorial focado no desenho contemporâneo realizado sobre papel, que apresentou um panorama com projetos de cerca de 100 artistas selecionados por um comitê de curadores.

Também não pude comparecer, devido à urgência em dar andamento à pesquisa do doutorado. A montagem dos trabalhos ficou a cargo dos representantes da galeria RV Cultura e Arte, que se adaptaram às contingências do local disponibilizado pela coordenação do evento. Contudo, mesmo distante, pude opinar sobre as soluções de montagem.

Figura 67 – Divulgação da feira *Drawing Room* – Lisboa, 2019.



Fonte: Drawing Room Lisboa, 2019, *on-line*.

Em *Drawing Room*, pude apresentar uma seleção das diversas séries produzidas durante a pesquisa, entre desenhos sobre papel e vídeos de animação: TRIZ, PAPOCO, RISCORISCO e RABEIO.

Figura 68 – Vista do *stand* (1) da galeria RV na feira *Drawing Room* – Lisboa, 2019.



Fonte: arquivo do autor.

Figura 69 – Vista do *stand* (2) da galeria RV na feira *Drawing Room* – Lisboa, 2019.



Fonte: arquivo do autor.

A maioria dos trabalhos sobre papel foi exposta em molduras com vidro. Apenas duas peças com dimensões maiores, pertencentes à *série* PAPOCO, foram fixadas com grampos a uma das paredes curvas do *stand*. Isso favoreceu um aspecto de panorama para o espectador que se posicionasse entre os dois trabalhos.

Figura 70 – *Séries* CHABU, RISCORISCO e TRIZ. *Drawing Room* (feira), 2019.



Fonte: arquivo do autor.

Figura 71 – *Série* PAPOCO. *Drawing Room* (feira), 2019.



Fonte: arquivo do autor.

Ciente da impossibilidade de instalar projetores para expor os vídeos (normas da organização do evento), apresentei-os em pequenos *tablets* – um tipo de computador portátil, de fina espessura e com tela sensível ao toque (*touchscreen*). Esses equipamentos foram acoplados a caixas de madeira totalmente recobertas por camadas de carvão em pó e fixadas com verniz. Penso que, mais que molduras, ao recobrir as caixas com o mesmo material com o qual realizei os desenhos para as animações, o conjunto (animação em vídeo, *tablet*, caixa, carvão) tornou-se um único objeto.

Figura 72 – Séries RABEIO e TRIZ (*tablets* e caixas). *Drawing Room* (feira), 2019.



Fonte: arquivo do autor.

Participar da feira *Drawing Room* trouxe resultados satisfatórios, tanto para a pesquisa em andamento – experimentando possibilidades de apresentação dos trabalhos e, mesmo distante, recebendo as impressões dos espectadores por meio do relato da equipe da galeria RV Cultura e Arte – quanto para a divulgação de minha carreira como artista visual, pois algumas peças foram vendidas para colecionadores – inclusive os dois vídeos expostos.

6.3. RISCORISCO

Com curadoria de Sonia Rangel, RISCORISCO deu título à mostra individual realizada na Galeria RV Cultura e Arte, na cidade de Salvador (BA), entre os dias 23 de outubro e 30 de novembro de 2019.

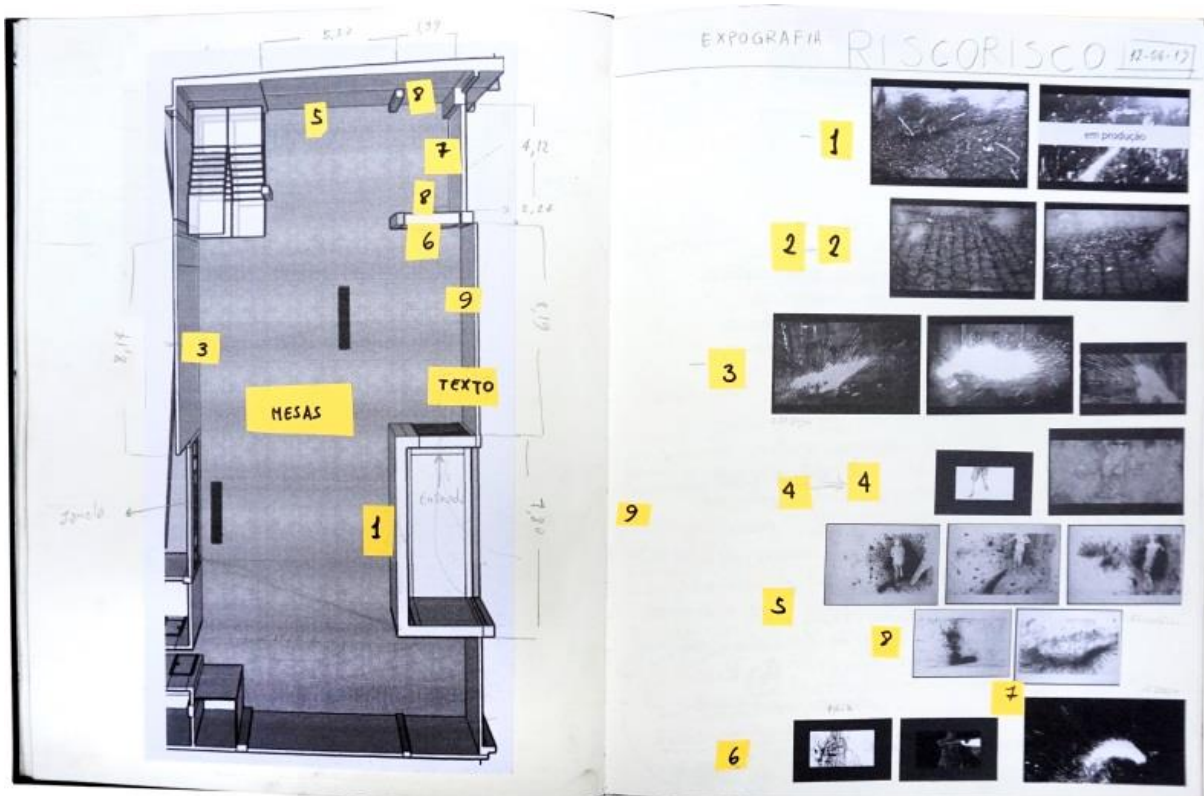
Figura 73 – Divulgação *on-line* da exposição RISCORISCO – Salvador, 2019.



Fonte: CERSIL, 2019.

O olhar criterioso da curadora esteve presente desde a seleção de trabalhos, na expografia elaborada em conjunto, buscando por soluções para instalar e integrar as peças escolhidas ao espaço disponível da galeria. Foram apresentados fragmentos das diversas *séries* produzidas durante a pesquisa. Somente a série TRIZ foi excluída, pois consideramos que já não condizia com o momento final da pesquisa.

Figura 74 – Caderno 4: estudos para expografia de RISCORISCO, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 75 – Estudos 3D para expografia de RISCORISCO, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Como curadora, Sonia Rangel também elaborou excelente texto de apresentação, refletindo sobre as intencionalidades da produção e do processo que lhe deu origem. Apresento-o na íntegra, a seguir:

Quando riscar e arriscar como diferença se repetem

No trabalho de Zé de Rocha, põe-se o RISCO em risco, assumido pelo artista como um *cronotopos* irradiador ente cálculo e transgressão, como ampla Imagem Geradora de um incessante jogo no atrito com as matérias, assim vai riscando e arriscando os múltiplos sentidos poéticos percebidos ou intuídos nas suas ações em confronto com suportes e meios diversos.

Da *Guerra de Espadas*, manifestação tradicional na cidade de Cruz das Almas, além de trazer um olhar fascinado pelo desenho do fogo como um espectador privilegiado, pois ainda menino, lá também imprimiu na pele um “cavaleiro de espadas”, vestindo suas “armaduras”, quando em festa e presença brincou.

Porém, desse lugar carrega outro corpo, das sensações, que ultrapassa e retorna na arte, repetindo sua diferença única. Com esse corpo-memória já foi “espadeiro-pintor”, quando utilizou para riscar com o fogo das “espadas”, no tempo-espço de vídeos e nos suportes das telas, com o próprio instrumento desta manifestação – ainda viva, mas em vias tencionadas e em ameaças de desapareção.

Ao decantar imagens, no retorno da diferença para o atual ciclo de trabalhos, a vida continua a transbordar de seus cadernos, de seus registros em meios técnicos ou tecnológicos, de seu “atelier” sempre expandido a vida retorna também nos vídeos. Dança de novo o original gesto espadeiro, arquétipo masculino-feminino, do conhecimento profundo, do fogo e da luz. Destaca-se a força motriz na delicadeza do gesto ancestral da avó que captura em silêncio, *in memoriam*, na repetição infinita, revertida e espelhada.

Frente ao trabalho de Zé, brotam muitas perguntas:

Para onde vão as coisas que morrem nascem pelas queimas do fogo?

E aquelas acontecidas e que são pelo fogo do tempo queimadas?

O que fazer com toda a matéria sobrando calcinada?

Para onde irão as coisas que estão, nesse momento, sendo queimadas e na eminência de apagar ou desaparecer?

E essa luz que se apagou há milênios e ainda nos chega visível no tempo presente da nossa escuridão?

Ao decantar este denso universo poético, um exímio desenhista amadurece e permanece riscando e arriscando uma obra singular. A emoção nos vence pela movência do traço luz-escuridão, revelando a decifração de uma paisagem pungida pela matéria ígnea. Por tudo aquilo que além de nós perdura, mas continua pelo avesso do avesso na sombra a nos incendiar. Eterno jogo humano, contingência do morto-vivo, do presente-ausente, e quem sabe por aqui, na captura, um Prometeu pós-moderno também retorna e ao mesmo tempo nos aprisiona, nos espia: zomba de nós, ou nos liberta? (RANGEL, 2019)

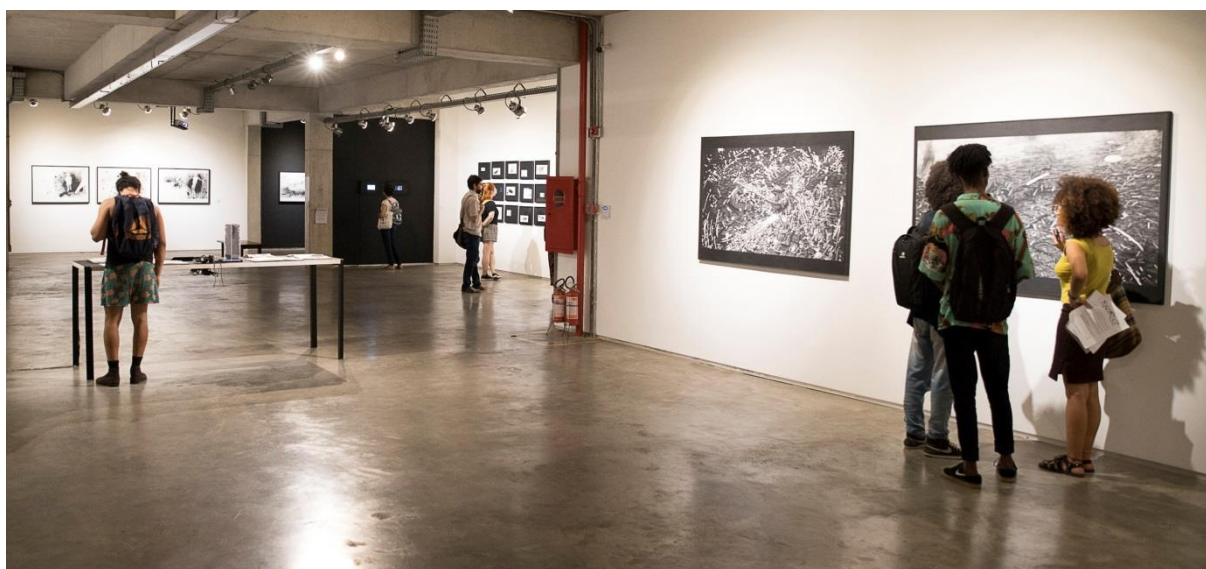
Figura 76 – Texto de apresentação na exposição RISCORISCO – Salvador, 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Apesar de um natural acesso ao imaginário presente na *Guerra de Espadas de Fogo*, priorizamos trabalhos que dessem margem a conexões entre local-global, representativos de um percurso com dominância gráfica, expandida entre meios artesanais e digitais, interessado nos efeitos causados pela luz do material incandescente expelido pelas *espadas de fogo*, em contraste com a escuridão.

Figura 77 – Abertura da exposição RISCORISCO – Salvador, 23 de outubro de 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Uma nova versão da *série* RISCORISCO, formada por *frames* das animações, ocupou a parede que dava início ao percurso de visitaç o. Como nas exposiç es anteriores, as peas foram emolduradas e dispostas de modo a enfatizar as manchas grficas como instantneos de um movimento implcito.

Figura 78 – *Srie* RISCORISCO (*frames*). RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Figura 79 – *Srie* RISCORISCO (detalhe). RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Em outra parede, apresentamos alguns dos primeiros resultados da *série* RISCORISCO, que apresentavam ainda resquícios de figuras humanas em *modo negativo*. Instalados próximos à projeção em vídeo, considerei esses trabalhos como indícios do procedimento de inversão entre escuros e claros aplicado às imagens da animação.

Figura 80 – *Série* RISCORISCO. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Figura 81 – *Séries* RISCORISCO e RABEIO. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

O excesso de grafismos das séries CHABU e PAPOCO fornecia contraponto à leveza presente em outros trabalhos. A série PAPOCO, única realizada sobre lona, foi apresentada sem proteção de vidro.

Figura 82 – Série CHABU. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 83 – Série PAPOCO. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

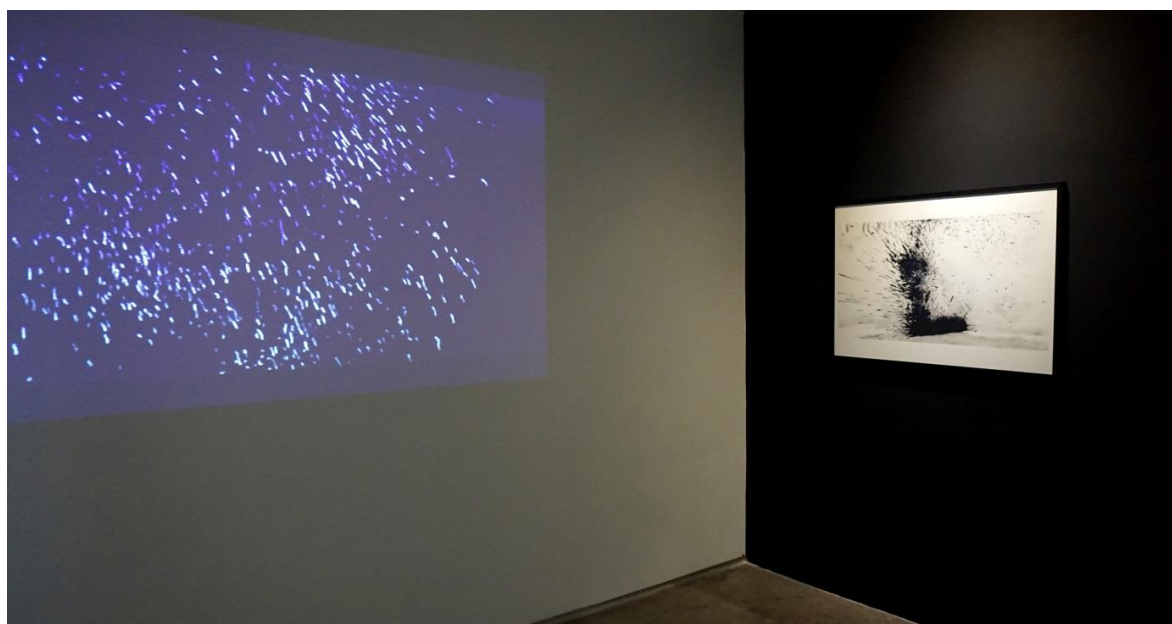
A *série* RABEIO foi instalada em um espaço recuado da galeria, no qual a projeção ocupou dimensões aproximadas às dos desenhos da *série* PAPOCO. O vídeo foi repetido ininterruptamente, e a sonoplastia foi amplificada com equipamentos apropriados.

Figura 84 – *Série* RABEIO. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

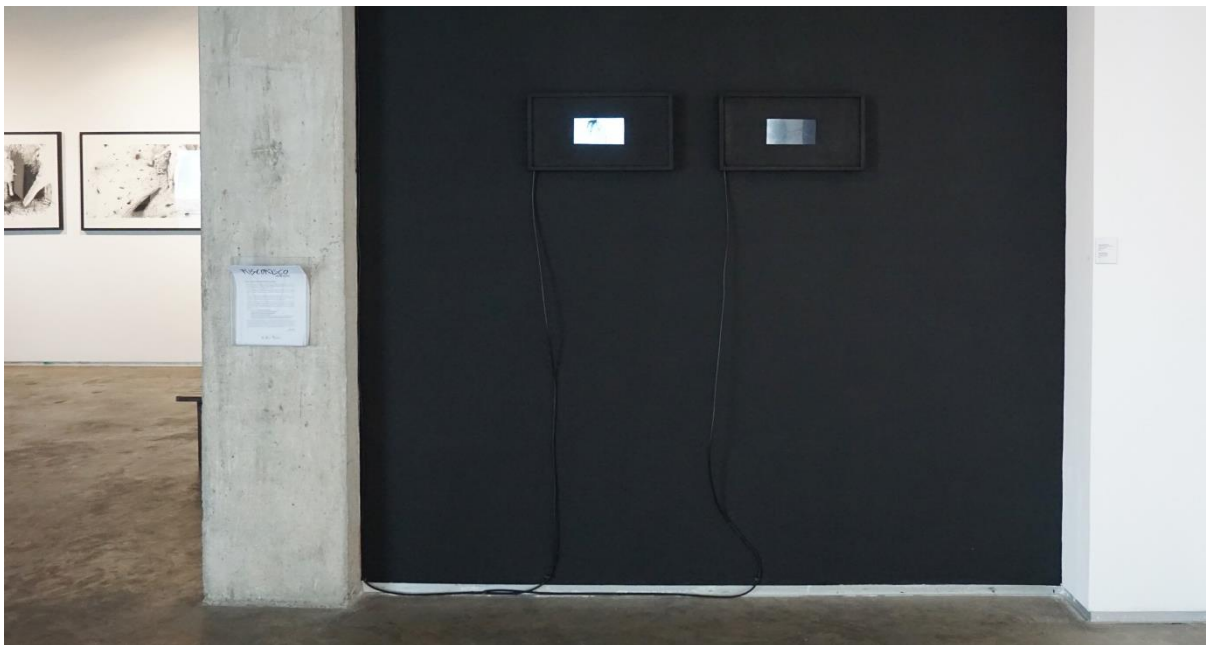
Figura 85 – *Séries* RABEIO e RISCORISCO. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Expostas pela primeira vez, as animações intituladas como *série RABEIO, Lúdia em 98 riscos*, nas quais utilizei registros de imagens de minha avó materna, foram apresentadas por meio de *tablets* e caixas de madeira recobertas por carvão.

Figura 86 – Lúdia em 98 riscos. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

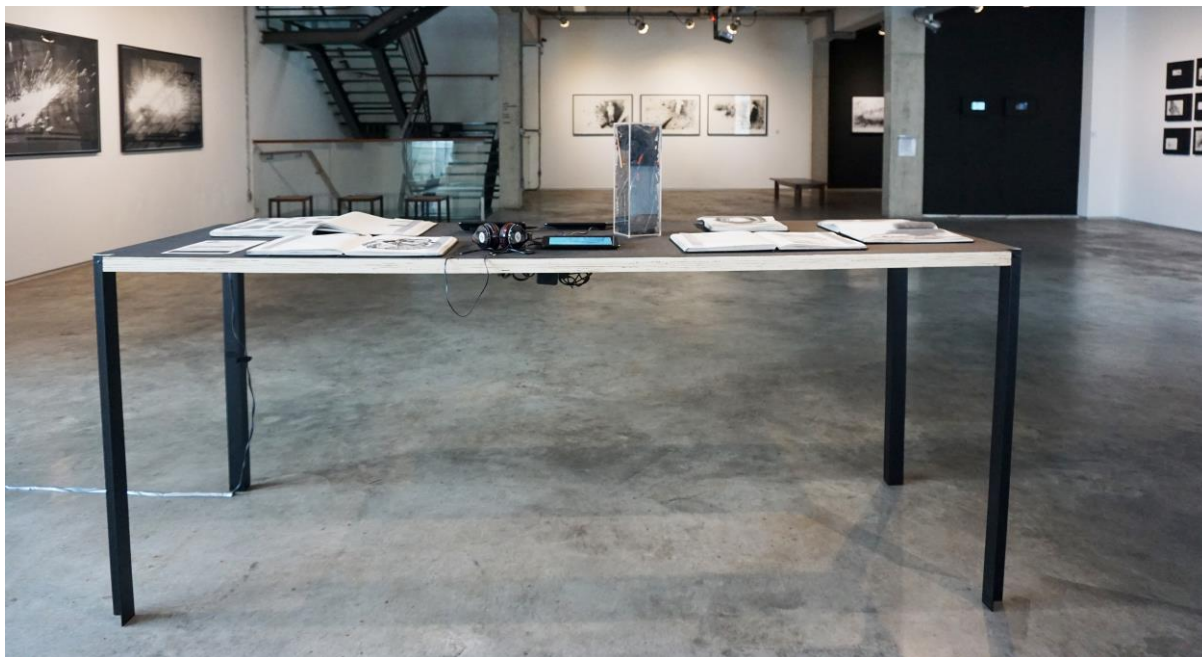
Figura 87 – Lúdia em 98 riscos (detalhe). RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

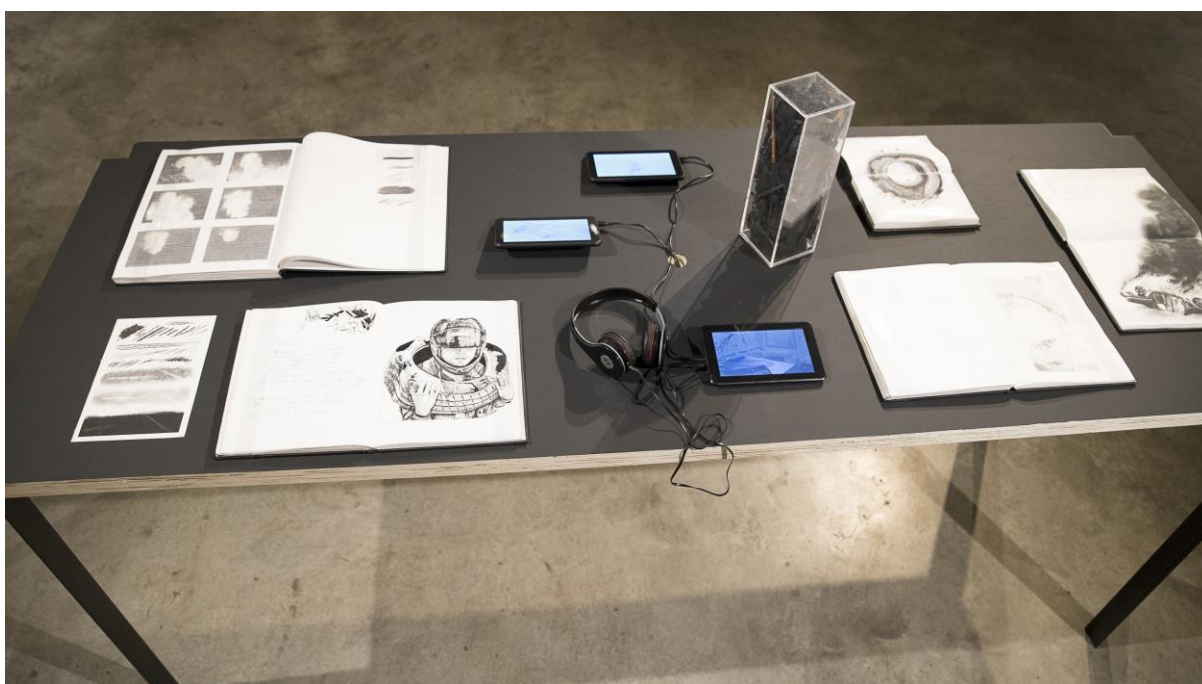
Enfatizando a mostra como resultante de pesquisa em processos de criação artística, uma mesa ao centro apresentava documentos e materiais utilizados – cadernos, diversos tipos de carvão, além de registros de processos em vídeos apresentados em aparelhos *tablet*.

Figura 88 – Mesa de processos (vista lateral). RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 89 – Mesa de processos (vista superior). RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Figura 90 – Mesa de processos. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: WAGNER, 2019.

Observando o público que compareceu à abertura ou visitou a exposição durante o período em que permaneceu em cartaz, notei que diferentes trabalhos induziam reações particulares. As séries PAPOCO e CHABU, por exemplo, demandavam apreciação mais demorada. Acredito que, por serem trabalhos mais rebuscados, atraíam o olhar daqueles com predileção pela representação fotográfica. A série RISCORISCO, mais sutil e tendendo à abstração, foi vista de maneira ligeira. A animação *Lídia em 98 riscos* atraiu parte do público, que percebeu se tratar de minha avó materna. Creio que, ao reconhecerem uma história de vida real, esses espectadores estabeleceram uma relação de empatia com a personagem em questão.

Com relação à animação projetada da série RABEIO, muitos espectadores relataram-me confundi-la com um registro em vídeo da *Guerra de Espadas*. Nesse sentido, a mesa com documentos e registros do processo de criação forneceu elementos que ajudaram na leitura desse e de outros trabalhos, dando pistas sobre os procedimentos utilizados. Notei que alguns espectadores retornavam aos trabalhos após visitarem essa mesa, para conferir a relação de inversão dos valores de escuro e claro, ou para escutar com mais atenção a sonorização presente na

série RABEIO, que evocava o som das *espadas de fogo*, quando informados que esses sons eram produzidos pela ação de esfregar carvão nas superfícies de desenho.

Também ampliei meu contato com o público ao realizar, como parte da exposição RISCORISCO, uma visita guiada e uma oficina intitulada *Desenho a carvão: imaginação e técnicas*, no dia 23 de novembro de 2019 (ver divulgação em ANEXO D, p. 224). Foi um momento breve, mas no qual compartilhei alguns procedimentos desenvolvidos durante a pesquisa e pude ouvir novas críticas e opiniões.

Figura 91 – Oficina de desenho. RISCORISCO (individual), 2019.



Fonte: Arquivo do autor.

A mostra permaneceu aberta à visitação gratuita, com mediação para os visitantes e acesso a outros trabalhos meus, presentes no acervo da galeria. Com relação à divulgação, RISCORISCO deu ensejo a entrevistas e matérias para jornais impressos, rádio e televisão (ver ANEXOS E, F, G e H, respectivamente, p. 125-128).

6.4. OUVIR IMAGENS

Em minhas experiências profissionais como artista visual, percebi que obtenho melhores resultados ao inculcar, no planejamento e na montagem de uma exposição, um aspecto musical. Trata-se de uma aproximação, entendendo que fazer arranjos e estabelecer sequência de peças, musicais ou visuais, deve resultar numa composição coesa que intercale variações de intensidades, ritmos, tensões, entre outras variáveis.

Também como na música, ao apresentar a obra ao público, experimento um momento de compartilhamentos. É como se a obra se desprendesse do autor, adquirindo capacidade autônoma. Cada espectador interpreta a obra a seu modo, com o repertório de que dispõe, atribuindo-lhe novos sentidos que, muitas vezes, chegam ao autor na forma de comentários e críticas.

As associações com a música permaneceram, mesmo nas mostras que não pude acompanhar, *Ficción de lo cotidiano* e *Drawing Room*. Comparo essas duas experiências a ensaios musicais, pois serviram de aprendizado e preparação, revelando aspectos que ajudaram no planejamento da exposição individual realizada logo em seguida.

Sobre a exposição RISCORISCO, considero que os resultados alcançados na sua montagem foram capazes de evidenciar as tensões e contrastes presentes em meu percurso de criação. Intencionalmente, a disposição dos trabalhos nos espaços da galeria intercalou variações entre escuridão e claridade, movimento e estático, a matéria rústica do carvão em contraste com equipamentos eletrônicos, o gesto desenhado pela mão e a luz emitida por écrans e projetores digitais. Nesses contrastes, o predomínio do preto e branco funcionou como elemento unificador, presente em todos os trabalhos, também nos móveis, equipamentos e nas peças gráficas (cartazes, convites e textos de divulgação).

Contudo, comparada a outras mostras individuais que já realizei e apesar dos sons intermitentes que compunham as instalações com vídeos, percebi que, em RISCORISCO, prevaleceram os silêncios. Não me refiro ao fenômeno sonoro em si, mas a uma aproximação com o silêncio a partir das ideias de Georges Didi-Huberman, compreendendo que o ato de olhar determinadas imagens pode remeter a um vazio que nos persegue, visto que nos concerne (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 31).

Desse modo, afirmo que, nas imagens apresentadas em RISCORISCO, havia uma espécie de silêncio como enigma de sonoridades a serem decifradas-inventadas por cada espectador. Espero ter proporcionado tais momentos de suspensão, quando as imagens podem ser ouvidas, revelando os sons que ressoam em cada indivíduo. No meu caso particular, além dos silêncios, ressoavam ruídos, gritos, canções, estrondos e chiados da *Guerra de Espadas de Fogo* de Cruz das Almas.

No entanto, tendo em vista o atual contexto e as perspectivas futuras, me pergunto: O que será das “imagens silenciosas”? Continuarão exercendo algum fascínio ou serão abafadas por outros meios, por outros interesses, por outras necessidades? Ainda será possível reunir pessoas em espaços destinados a dialogar com e sobre imagens?

Dentre tantas dúvidas e questões que apresentei no decorrer desse percurso de pesquisa, tais perguntas são prenúncios de considerações finais.

Após tantos fogos, chega o momento de fazer rescaldos.





*Dá pra acreditar que seria possível um relato
que perdeu a relação com o fogo?*

Giorgio Agamben

*Em cada ciclo do meu processo criativo uma sensação de inconcluso e
incompleto dirige a demanda para outro ciclo.*

Sonia Rangel

7. RESCALDOS

Nessa pesquisa poética como tese, fui traçando luz-escuridão nas imagens do fogo, segui o rastro do processo criativo que instaurou novo ciclo de trabalhos em artes visuais. Reconheço e ressalto a importância da Abordagem Artístico-Compreensiva para Processos de Criação proposta por Sonia Rangel, entendendo que cabe ao artista-pesquisador ocupar o interior de seu fazer poético, sem modelos pré-estabelecidos, reconhecendo Princípios que lhe dão suporte, indagando sobre seus Processos e Produtos ao mesmo tempo em que os realiza.

Foi assim que encontrei e nomeei como Princípio de RISCO as ideias-força recorrentes em meu fazer – entrelaçando acepções da palavra *risco*, como traço e cálculo – e reconhecendo meus interesses artísticos em suas tensões e desejos de riscar, sulcar e marcar as superfícies para produzir Arte no limite dos *riscos*. Pois, mesmo consciente das questões intrínsecas às linguagens artísticas, busco na Arte um meio para depurar as imagens que me causam espantos.

Priorizei imagens do fogo vistas, vividas e inventadas. Imagens que permanecem como reservatórios de questões que ainda persigo em minha produção artística. Pois, assim como o cheiro de enxofre – ingrediente da pólvora – fica impregnado nas roupas e no corpo, carrego o espanto de ter vivido a *Guerra de Espadas de Fogo* da cidade de Cruz das Almas, à qual retorno anualmente (talvez, como um rito pessoal).

Ciente de que falo de uma posição socialmente privilegiada, evitei leituras que tendem a folclorizar ou a criminalizar. Com o aporte de autores como Durval Muniz de Albuquerque Junior, Michel Maffesoli e Milton Santos, localizei a *Guerra de Espadas de Fogo* dentre tantas manifestações sociais que atualizam acúmulos de saberes e táticas criativas. Manifestações que, muitas vezes, eclodem em excessos de toda espécie, indistintamente para o bem ou para o mal.

Reconheço, na *Guerra de Espadas*, um modo de fazer-pensar específico, gerado no contexto das disputas de poder que produzem e reproduzem a noção de Nordeste. Um fazer-pensar que passou por mim e formou minha subjetividade e meu gosto estético, somado a influências de origens diversas.

Esse reconhecimento concretizou-se nos trabalhos artísticos apresentados como resultado dessa pesquisa, estabelecendo ligação local-global com questões universais relativas ao fascínio pelo fogo em seus vários sentidos, como elemento

que promove construção, destruição, desobediência, purificação, memória-esquecimento, incandescência e coriscos, luz de conhecimentos.

Devido às proibições impostas por lei, abandonei a investigação iniciada no mestrado, em que utilizei *espadas de fogo* como instrumentos para riscar-desenhar. Como alternativa, limitei-me à utilização de carvão e de outros materiais provenientes da queima, como fuligem e cinzas. Materiais que, por associações simbólicas ou relações de causa e efeito, remetem ao fogo e ao imaginário do *risco*.

Os procedimentos pelos quais lidei com os materiais citados denunciam meu modo de pensar a natureza do desenho, sua forma de existir no contemporâneo, sem esquecer a condição complexa e conflituosa que lhe é constitutiva. Por meio do desenho, o pensar se desenvolve numa relação imediata com o olhar e a imaginação e, em muitos casos, na expressão direta pelo gesto de quem desenha.

O desenho que almejo se encontra no limite impreciso entre o resultado e a estratégia que o gerou, na simultaneidade entre um vestígio material (o desenho = substantivo) e uma ação singular (eu desenho = verbo). Por isso, afirmo que nunca sei como realizar um determinado desenho. Cada nova proposta ou projeto exige soluções específicas que são encontradas durante o ato de fazer.

Ao longo da pesquisa, tentei compreender os trânsitos que estabeleci entre o fazer artesanal e os meios técnicos digitais para produção de imagens. Trânsitos que acarretaram ganhos e perdas durante o percurso de criação.

As novas tecnologias digitais tornaram acessíveis possibilidades incontáveis para a criação artística. Hoje, todos os tipos de imagens são produzidos e circulam em quantidade e velocidade nunca experimentadas, impondo os meandros da simulação por códigos numéricos como novo padrão de percepção, cognição e memória, conformando as relações sociais e de produção.

Nesse cenário, o gesto, no desenho, parece-me essencial como contraponto, atitude de desaceleração do fazer e do olhar. Dessa maneira, interroguei minhas práticas artísticas, provocando-me a refletir sobre o ato de fazer imagens, em que os recursos digitais se apresentaram como uma via para o olhar que pensa o desenho.

Com essas considerações em mente, assisti repetidamente aos vídeos da *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas – de um arquivo de registros que realizo desde o ano de 2011 – e interessei-me pelas imagens das chamas das *espadas de fogo*, captadas num duplo movimento junto aos deslocamentos de meu corpo.

Exibidas pelo écran do computador, esse material incandescente aparentava uma espécie de bailado abstrato de manchas gráficas.

Para colocar em relação imagens captadas em vídeo digital e práticas manuais de desenho, encontrei auxílio nas ideias do artista William Kentridge, ao tomar uma filmagem como referência para seus trabalhos. Isso foi determinante para o aprendizado e a invenção de uma gramática de soluções gráficas inspirada nos registros em vídeo, servindo como estrutura de referência para desenhos à mão livre e mapeamento nas animações em *rotoscopia*. Dessa maneira, desenvolvi séries de trabalhos em que recorri à intensificação dos contrastes entre escuros e claros, ressaltando os aspectos gráficos da luz proveniente das *espadas de fogo*, o que me levou a ponderar sobre as complementaridades indissociáveis, físicas e filosóficas, nas oposições entre sombra, escuridão e luz.

Dar título às obras permitiu agrupar trabalhos produzidos em momentos diversos, seja por meio de suas características formais ou por sugerirem blocos de sensações afins. Em sua maioria, relacionei essas sensações a termos comumente utilizados durante a *Guerra de Espadas de Fogo*, como RABEIO, PAPOCO e CHABU, além do neologismo RISCORISCO, que inventei ao entremear a palavra *risco* com a palavra *corisco*.

Como parte desse caminho, em diálogo compreensivo, aproximei minhas obras às de Alberto Breccia, Kilian Glasner, Regina Silveira, William Kentridge, entre outros autores. São artistas que também tratam luz e escuridão de maneira gráfica – alguns evocam a relação com o fogo, como Pierre Le Hors em *Fireworks Studies*. A aproximação com obras de Dryden Goodwin, Gil Vicente, Juarez Paraíso e Pedro Marighella forneceu importantes parâmetros para refletir sobre os trânsitos entre o fazer artesanal pelo desenho e as imagens técnicas.

Entremeando reflexões filosóficas com metáforas sobre luz e escuridão, autores como Byung-Chul Han, Georges Didi-Huberman e Giorgio Agamben ampliaram meu entendimento sobre a organização do pensamento contemporâneo, marcado por disputas de poder diversas, que privilegiam, de um lado, interesses particulares específicos e, de outro, a positividade uniformizadora de relações. Por esses autores, entendi que, para afirmar um posicionamento a respeito desse contexto, é preciso buscar também enxergar seus contrastes na escuridão. Contrastos que entremeiam desenhos de outras luzes, pois a luz emitida pelos

potentes holofotes do poder estabelecido sempre tenta ofuscar lampejos de diferença.

Com esse retrospecto, tentei organizar e compreender a experiência de invenção do novo ciclo de trabalhos instaurado durante essa pesquisa: como exercício que se iniciou no olhar do menino – na brincadeira de franzir os olhos para enxergar os raios de luz –, alimentado pelos espantos das imagens do fogo vividas na *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas e atualizado nas tensões entre seus registros em vídeo (quando o relato sem fogo vira luz) e os *riscos* do desenho.

Debruçar-me sobre meu processo de criação sempre foi enriquecedor e prazeroso. Contudo, o percurso dessa pesquisa se deu entre desvios, constantemente interrompido por contingências de ordens diversas – familiar e profissional – além de ser atingido pela conturbação do momento social e político atual. Não pude apartar o atelier dessas preocupações. Tornou-se corriqueiro lidar com incertezas que extrapolaram aquelas inerentes aos processos de criação artística.

A pesquisa passou por longo período exploratório sem que resultados práticos e reflexões chegassem a contento. Um aprofundamento efetivo, tanto do influxo criativo quanto das leituras e reflexões, só foi possível durante o período de afastamento das atividades de servidor público – mais de dois anos após o início da pesquisa. Como resultado, a produção prática se configurou como uma profusão de experimentos e soluções que, admito, gerou conjuntos desiguais de trabalhos e mais questionamentos do que respostas.

Por exemplo, com relação aos procedimentos técnicos dos desenhos sobre papel, poderia ampliar o uso de cola à base de celulose (CMC), evitando o uso de vernizes comerciais e poluentes. Adiante, almejo experimentar a fixação com verniz à base de Paraloid B-72 – uma resina termoplástica estável, amplamente usada em conservação e restauração de obras de arte.

Considero que minhas experiências com animação em *rotoscopia* foram poucas, impostas no limite do tempo, ainda incipientes, mesmo aquelas realizadas numa fase adiantada da pesquisa. Mas desse pouco aproveitei o melhor, no possível da contingência. A repetição ininterrupta de animações curtas foi uma decisão acertada, mas aprendi que também é importante considerar a circulação de espectadores e a estrutura dos espaços expositivos – são elementos que constituem a apresentação de imagens em movimento por projeção luminosa.

Ainda não pretendi enveredar pelas trilhas da chamada *Arte e Tecnologia*, visto que minha competência nesse assunto não ultrapassa a de um usuário comum dos produtos disponibilizados pela indústria. Mas o processo dessa pesquisa levou-me a reconhecer meu interesse pelas frestas na relação entre as imagens técnicas e o desenho à mão livre. Assim, tentei equilibrar as tensões próprias de meus Princípios de Criação, entre o impulso do gesto expressivo e a tendência ao planejamento que – agora, percebo – foi exacerbada pelo uso dos recursos digitais. Talvez, num futuro próximo, fosse interessante refletir sobre os arquivos digitais como repositório de memórias – aquilo que alguns autores denominam *estética do banco de dados*. Só vislumbrei essa possibilidade ao final da pesquisa.

Sobretudo lamento a lacuna de não levar a exposição RISCORISCO à cidade de Cruz das Almas. O período em que isso foi possível coincidiu com o fechamento – para reformas e troca de direção – da Casa da Cultura Galeno d’Avelírio, espaço institucional que funciona desde 1987 e abriga a única galeria de arte da cidade. Mas ainda poderei e desejo programar uma exposição em ocasião mais propícia.

Omiti experimentos, como os que realizei com projeções sobre fumaça de gelo seco e outros, quando experimentei ferramentas elétricas – especificamente, esmerilhadeiras – para produzir faíscas e simular o uso de *espadas de fogo*. Também não mencionei minha participação na exposição *Carvão* – mostra coletiva organizada pelo professor e artista Ricardo Bezerra, que ocupou as paredes do MUNCAB, Museu Nacional de Cultura Afro-Brasileira, em Salvador, a partir de outubro de 2019. Prefiro não relatar esses fatos, entre tantos outros, por entender que foram experiências que não avançaram ou que não se encaixaram no recorte dessa pesquisa. Considero que compus um arquivo de centelhas para novos ciclos de trabalhos, junto às experiências incorporadas durante o percurso que se encerra com a tese.

Para levar adiante essas multacentelhas e seus desdobramentos em investigações futuras, já iniciei experiências em que aprofundo os contrastes entre luz e escuridão, incluindo animação e sonoplastia como elementos de pesquisa gráfica. São exercícios da técnica conhecida como *Sand Art*, manipulando areia sobre a superfície de uma mesa de luz para produzir imagens em apresentações ao vivo ou registradas em vídeo – frequentemente acompanhados por música e efeitos sonoros.

Em dezembro de 2019, fui contemplado com financiamento para a produção de um *livro de artista*, em edital promovido pela galeria *RV Cultura e Arte*, com apoio da *Fundação Gregório de Matos* – órgão vinculado à Secretaria Municipal de Cultura e Turismo (SECULT) do Município de Salvador (BA). Intitulado como *Noites Cinzas*, é uma publicação totalmente impressa com carvão e cinzas provenientes da queima de desenhos originais, inspirados na *Guerra de Espadas de Fogo*. Em *Noites Cinzas*, aprimorei procedimentos técnicos desenvolvidos durante a pesquisa de doutorado, como visto na parte **Desenho e cinzas** (p. 62-63). Até o final desta escrita, a produção desse livro estava em andamento.

No âmbito do doutorado, a oportunidade de lançar-me sem restrições ao processo de criação me proporcionou – como artista-pesquisador – o aprofundamento de conhecimentos e instrumentais, inventando soluções e procedimentos. O lugar da pesquisa em arte e da arte como pesquisa parece estar na constante problematização da própria obra e de seus processos instauradores, distanciando-se do utilitarismo, do pragmatismo e das respostas prontas. Numa sociedade submetida a relações de poder, que tende a suspeitar de toda ação criadora – pois ela se propõe sempre a pensar por outros vieses –, programas de pesquisa que promovam a arte corroboram atitudes de resistência e sobrevivência cultural indispensável.

Essa capacitação foi imprescindível para que – como artista-professor – atenda com mais qualidade a meus compromissos como agente de mudanças sociais. Almejo que os registros aqui reunidos, como pesquisa e relato dessa busca constante por novos meios e recursos, possam contribuir na formação de artistas, especialmente, como fonte sobre criação visual e desenho.

A escrita dessa tese se deu como decantação, rescaldos da experiência. Apresenta uma leitura possível sobre o processo de instauração de minha obra artística, com os recursos e conhecimentos possíveis, configurando reflexões, impressões, que, nas passagens, guardam alguma verdade, como sempre parcial, pois restrita ao momento exato em que desenho este ponto final.



REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. **A invenção do nordeste e outras artes**. São Paulo: Cortez, 2011.

AGAMBEN, Giorgio. **O fogo e o relato: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros**. Tradução de Andrea Santurbano e Patrícia Peterle. São Paulo: Boitempo, 2018.

AGAMBEN, Giorgio. **Ideia de prosa**. Tradução de João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó - SC: Argos, Editora da Unochapecó, 2009.

AS ESPADAS de fogo de São João. Direção e Produção: Angela Luiza Machado. Roteiro: Doris Pinheiro. Salvador: TVE, 1998. 1 DVD (ca 56 min), color. Produzido pelo IRDEB – Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia.

BACHELARD, Gaston. **A psicanálise do fogo**. Tradução de Maria Isabel Braga. Lisboa-PT: Litoral Edições, 1989.

BACHELARD, Gaston. **Fragmentos de uma poética do fogo**. Tradução de Norma Telles. Organização e Notas de Suzanne Bachelard. São Paulo: Brasiliense, 1990.

BACHELARD, Gaston. **A poética do Devaneio**. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

BAHIA (estado). Secretaria de Cultura. **Catálogo das culturas populares e identitárias da Bahia 2010**. Salvador: Fundação Pedro Calmon, 2010.

BARBOSA, Orestes; CALDAS, Silvio. Chão de estrelas. In: Silvio Caldas. **Em pessoa**. São Paulo: Columbia, 1961. 1 disco sonoro (45 min), 33 1/3 rpm, estéreo, 12 pol.

BARROS, Manoel de. As lições de R. Q.. In: **Livro sobre nada**. Rio de Janeiro: Record, 2004. p. 74-75.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: notas sobre fotografia**. Tradução de Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

BERGER, John. **Sobre el dibujo**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2011.

BISMARCK, Mário. Sulcar (ou o caçador furtivo). In: MACHADO, Graciela (Org.). **Da impressão ao livro de artista, contextos de edição**. Porto-Portugal: i2ADS/Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, 2012. p. 77-79.

BRECCIA, Alberto. El negro y el blanco. In: **Archivos negros, Alberto Breccia, n.1.** Doedytores: Buenos Aires - Argentina, 1994. p. 10.

BUTI, Marco. LETYCIA, Anna (Orgs.). **Gravura em Metal.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.

CALLAS, Gisella. **A margem da linha.** 1 DVD (97 min.), color. São Paulo. Produzido por Cinerama Films, 2008.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o novo milênio: lições americanas.** Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARTIER-BRESSON, Henri. **O imaginário segundo a natureza.** Tradução de Renato Aguiar. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

CATTANI, Icleia Borsa (Org.). **Mestiçagens na arte contemporânea.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

CERSIL, Vanessa. **Divulgação on-line da exposição RISCORISCO.** 2019. 1cartaz.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** Tradução de Rogério Luz *et al.* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 37-48.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon, Lógica da sensação.** Tradução de José Miranda Justo. Lisboa - PT: Orfeu Negro, 2011.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil.** Porto alegre, RS: Zouk, 2010.

DEXTER, Ema (Org.). **Vitamin D, New Perspectives in Drawing.** London: Phaidon Press Limited, 2005.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Luz contra Luz.** Tradução de Vanessa Brito. Lisboa: KKYM, 2015. E-book.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes.** Tradução de Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha.** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1998.

FLEXOR, Maria Helena Ochi. Juarez Paraíso, o desenhista e o gravador. In: PARAÍSO, Juarez. **A obra de Juarez Paraíso.** Salvador, BA: Ed. Autor, 2006. p. 145-196.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta, ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

GUERRA, Kin. **Registros da estreia da peça Protocolo Cidade, Salvador-BA.** 2017. 4 fotografias.

GODARD, Jean-Luc. **Le Livre D'Image**. Direção: Jean-Luc Godard. Suíça/França: Imovision, 2018. 1 DVD (84 min).

HAN, Byung-Chul. **No exame, perspectivas do digital**. Tradução de Lucas Machado. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2018.

JECUPÉ, KakaWerá. **Oré Até roiru'a ma, todas as vezes que dissemos adeus**. São Paulo: Fundação Phytoervas, 1994.

KANTON, Cátia. **Narrativas enviesadas**. Coleção: Temas da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

KENTRIDGE, William. **Seis lições de desenho**. Título original: Six Drawing Lessons. EUA, 2012. Idioma falado: inglês. Legendas: português.. 2 DVD (382' min. Aprox.), color. Rio de Janeiro. Produzido pelo Instituto Moreira Salles, 2014.

LACERDA, Carlos Felipe Rezende. ROCHA, José Raimundo Magalhães. Rotoscopia Analógica, uma animação processual. **Miolo** – UFBA, Salvador, n.1, 2018. p. 54-64.

LORD, James. **Um retrato de Giacometti**. Tradução de Célia Euvaldo. São Paulo: Iluminuras, 1998.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: LEÃO, Lucia (org.). **Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002. p. 147-156.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades contemporâneas**. Tradução de Rogério de Almeida e Alexandre Dias. São Paulo: Zouk, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **A Sombra de Dionísio, contribuição a uma sociologia da orgia**. Tradução de Aluizio Ramos Trinta. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

MARIGHELLA, Pedro. Depoimento. [19 nov. 2019]. Salvador – BA. Entrevista concedida a José Raimundo Magalhães Rocha.

MESQUITA, Tiago. A pintura de imagem. In: DIEGUES, Isabel; COELHO, Frederico. **Pintura brasileira século XXI**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2011. p. 270-279.

MOLINA, Juan José Gómez. CABEZAS, Lino. BORDES, Juan. **El manual de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX**. Madrid: Cátedra, 2008.

MOREIRA, Moraes. SILVA, Abel. Festa do interior. In: Gal Costa. **Fantasia**. Direção de produção: Mariosinho Rocha, Gal Costa e Guilherme Araújo. São Paulo: Philips, 1981. 1 disco sonoro (45 min), 33 1/3 rpm, estéreo, 12 pol.

MUNIZ, Vik. **Reflex, Vik Muniz de A a Z**. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.

- OESTERHELD, Héctor German; BRECCIA, Alberto. **Mort Cinder**. Tradução Ernani Ssó. Porto Alegre, RS: Figura Edições e Produções, 2018.
- OESTERHELD, Héctor German; BRECCIA, Alberto. **O Eternauta 1969**. Tradução de Thiago Ferreira. São Paulo: Comix Zone, 2019.
- PARAÍSO, Juarez. **A obra de Juarez Paraíso**. Salvador, BA: Ed. Autor, 2006.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Tradução de Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- PAREYSON, Luigi. **Estética: Teoria da Formatividade**. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1993.
- RANGEL, Sonia. **Quando riscar e arriscar como diferença se repetem**. Salvador: Galeria RV Cultura e Arte, 2019. Texto de apresentação da exposição RISCORISCO, do artista Zé de Rocha, em cartaz na Galeria RV Cultura e Arte, Salvador, no período de 23 de outubro e 30 de novembro de 2019.
- RANGEL, Sonia. **Imagem e Pensamento Criador**. Lauro de Freitas-BA: Solisluna, 2019.
- RANGEL, Sonia. **Trajeto Criativo**. Lauro de Freitas-BA: Solisluna, 2015.
- RANGEL, Sonia. **Olho desarmado, objeto poético e trajeto criativo**. Salvador: Solisluna, 2009.
- REY, Sandra. A colocação do problema: Arte como processo híbrido. In: BRITES, Blanca. TESSLER, Elida (Orgs.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Editora da Universidade- UFRGS, 2002.
- RISCO. In: DICIONÁRIO Caldas Aulete da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2007. Verbetes de dicionário.
- ROCHA, José Raimundo Magalhães. **Crônicas do extremo: uma poética do risco**. 2013. 148 f.: il. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia. Salvador.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: Processo de Criação Artística**. São Paulo: Annablume Editora, 2009.
- SALLES, Cecília Almeida. **Redes de criação, construção da obra de arte**. Vinhedo – SP: Horizonte, 2008.
- SANTOS, Milton. **A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.
- SERRA, Richard. **Richard Serra: escritos e entrevistas, 1967-2013**. São Paulo: IMS, 2014.
- SILVEIRA, Regina. **Linha de sombra**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2009.

SOULAGES, François. **Estética da fotografia, perda e permanência**. Tradução de Iraci D. Poleti e Regina Salgado Campos. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

STOICHITA, Victor. **Breve história da sombra**. Tradução de Rui Pires Cabral. Lisboa – Portugal: KKYM, 2016.

SYLVESTER, David. **Entrevistas com Francis Bacon**. Tradução de Maria Teresa Resende Costa. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

TIBURI, Marcia. CHUÍ, Fernando. **Diálogo/desenho**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

TONE, Lilian (org.). **William Kentridge: Fortuna**. Tradução de José Rubens Siqueira e Rafael Mantovani. São Paulo: Instituto Moreira Salles: Pinacoteca do Estado; Porto Alegre, RS : Fundação Iberê Camargo, 2012.

VALLI, Marc; IBARRA, Ana. **Walk the line, the art of drawing**. London: Laurence King Publishing Limited, 2013.

WAGNER, Wendell. **Registros da abertura da exposição RISCORISCO, Salvador-BA**. 2019. 9 fotografias.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

REFERÊNCIAS ON-LINE

CATTANI, Icleia Borsa. Cruzamentos e tensões: mestiçagens na arte contemporânea no Brasil e no Canadá. **Interfaces Brasil/Canadá, Revista Brasileira de Estudos Canadenses**. Rio Grande: Associação Brasileira de Estudos Canadenses (ABECAN), n. 6, p. 109-130, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/interfaces/article/view/6920/4711>>. Acesso em 11 out. 2019.

CÂMERA Lúcida. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Verbete da Enciclopédia. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo81/camera-lucida>>. Acesso em: 09 de Fev. 2020.

Drawing Room Lisboa. **drawingroom.pt**, 2019. Disponível em: <<https://drawingroom.pt/>>. Acesso em: 13 out 2019.

ELIAS, Helena; VASCONCELOS, Maria. Desmaterialização e Campo Expandido: dois conceitos para o Desenho Contemporâneo. **8º Congresso LUSOCOM**. Lisboa-Portugal: LUSOCOM - Federação Lusófona de Ciências da Comunicação, 2009, p. 1183-1198. Disponível em: <http://www.apboa.org.br/uploads/arquivos/1337_desmaterilizacao.pdf>. Acesso em 11 nov 2019.

FARIAS, Valquíria. O energúmeno. **gilvicente.com.br**, 2005. Disponível em: http://www.gilvicente.com.br/textos/energumeno-valquiria_farias.pdf. Acesso em: 14 mar 2017.

GLASNER, Kilian. O Bosque Encantado, 2015. **galerialume.com**. Disponível em: <<http://www.galerialume.com/pt/artistas/kilian-glasner>>. Acesso em: 9 jan 2020.

GLASNER, Kilian. Kilian Glasner exhibe série de dez desenhos feitos com carvão, pastel e tinta. **premiopipa.com**, 2015. Disponível em: <<https://www.premiopipa.com/2015/07/kilian-glasner-exibe-serie-de-dez-desenhos-feitos-com-carvao-pastel-e-tinta/>>. Acesso em: 9 jan 2020.

GOODWIN, Dryden. Suspended Animation - 29 Drawings of the Same Photograph, 2000. **drydengoodwin.com**. Disponível em: <<https://www.drydengoodwin.com/29draw.htm>>. Acesso em: 13 out 2018.

GOODWIN, Dryden. DICKER, Barnaby. Dryden Goodwin in Conversation with Barnaby Dicker. **Animation – an Interdisciplinary Journal**, vol. 4, 25 nov. 2009, pp. 303-320. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1746847709344793>>. Acesso em: 3 nov 2019.

HORS, Pierre Le. Firework Studies. **spacescorners.com**. Disponível em: <<http://www.spacescorners.com/books/Firework-Studies-Pierre-Le-Hors.html>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

HORS, Pierre Le. Firework Studies, 2011. **pierrelehors.com**. Disponível em: <<http://pierrelehors.com/books/>>. Acesso em: 9 jan 2020.

KRAUSS, Rosalind. "The Rock": William Kentridge's Drawings for Projection. **October**, vol. 92. Spring: JSTOR, 2000, pp. 3-35. Disponível em: <www.jstor.org/stable/779231>. Acesso em: 6 ago. 2018.

MARIGHELLA, Pedro. **Info**. Disponível em: <<http://www.pedromarighella.com.br/info/>>. Acesso em: 7 abr 2017.

MARIGHELLA, Pedro. *série Mata*, 2014. **rvculturaearte.com**. Disponível em: <<https://rvculturaearte.com/Pedro-Marighella>>. Acesso em: 7 abr 2017.

MIDDLEJ, Dilson. Juarez Paraíso. In: **Dicionário Manuel Querino de arte na Bahia** / Org. Luiz Alberto Ribeiro Freire, Maria Hermínia Oliveira Hernandez. – Salvador: EBA-UFBA, CAHL-UFRB, 2014. Verbete de Dicionário. Disponível em: <<http://www.dicionario.belasartes.ufba.br/wp/verbete/juarez-paraiso/>>. Acesso em: 21 maio 2020.

OLIVEIRA, Daniel. Juarez Paraíso: "A arte pode aliviar a carga animalésca do ser humano". **A Tarde**, Salvador, 08 jan. 2019. Disponível em: <<https://atarde.uol.com.br/muito/noticias/2024691-juarez-paraiso-a-arte-pode-aliviar-a-carga-animalesca-do-ser-humano>>. Acesso em: 23 abr. 2020.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Sombras e luzes: reprodução técnica, os rastros efêmeros do desaparecimento e o "puro traço" na obra de Regina Silveira. **O Eixo e**

a Roda, Revista de Literatura Brasileira, v. 20, n. 2. Belo Horizonte - MG: Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais: 2011, p. 131-156. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3414>. Acesso em: 14 out. 2019.

TENDLER, Silvio. **Encontro com Milton Santos**. 2006. (90 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mJACxXxLXC4>>. Acesso em: 15 nov. 2019.

TERRITÓRIO de Identidade 21, Recôncavo – Bahia. Salvador: SEI – Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia. 1 mapa, color. Escala: 1:750.000. Disponível em: <http://www.sei.ba.gov.br/site/geoambientais/cartogramas/territorio_identidade/pdf/reconcavo.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2013.

VICENTE, Gil. Inimigos, 2005. **gilvicente.com.br**. Disponível em: <<http://www.gilvicente.com.br/inimigos.html>>. Acesso em: 14 mar 2017.

100 years of rotoscoping! **fleischerstudios.com**, 2020. Disponível em: <<https://www.fleischerstudios.com/mrotoscope.html>>. Acesso em: 02 jan 2020.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Tradução de Plínio Denteiem. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Organização e apresentação: Márcio Seligmann-Silva. Tradução: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre, RS: L&PM, 2015.

CASTRO, Janio Roque Barros de. **Da casa à praça pública, a espetacularização das festas juninas no espaço urbano**. Salvador: EDUFBA, 2012.

CESARINHO, Filipe Arnaldo. **A Guerra de Espadas de Cruz das Almas (BA) - (1980-2016)**. 2018. 195 f.: il. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Estadual do Centro-Oeste. Irati-PR.

DANTO, Arthur. **A transfiguração do lugar-comum**. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

DERDYK, Edith (Org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.

ECO, Umberto. **Nos Ombros dos Gigantes: escritos para La Milanesiana**. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2018.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. Tradução de José Mendes Ferreira. Rio de Janeiro: Elfos Ed.; Lisboa: Edições 70, 1995.

GREENBERG, Clement. **Estética doméstica**. Tradução de André Carone. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

KRAUSS, Rosalind E. A escultura no campo ampliado. Tradução: Elizabeth Carbone Bae. **Arte & Ensaios, Revista do Programa de Pós-Graduação da EBA – UFRJ**, Rio de Janeiro, n. 17, p. 129-137, julho de 2008.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARSHALL, Russell (org.). SAWDON, Phil (org.). **Hyperdrawing, beyond the lines of contemporary art**. London: I. B. Tauris, 2012.

MARSHALL, Russell. SAWDON, Phil. Drawing: an ambiguous practice. **Intersections: 35th Annual Conference of the Association of Art Historians**. Manchester – UK: Manchester Metropolitan University, 2009. Disponível em: <https://repository.lboro.ac.uk/articles/Drawing_an_ambiguous_practice/9332336>. Acesso em: 12 out 2018.

MASLEN, Mick. SOUTHERN, Jacck. **Drawing projects, an exploration of the language of drawing**. London: Black Dog Publishing, 2011.

MOLINA, Juan José Gómez (Coord.). **Estrategias del dibujo en El arte contemporáneo**. Madrid: Cátedra, 2006.

MOLINA, Juan José Gómez (Coord.). **Las lecciones de dibujo**. Madrid: Cátedra, 2003.

OLIVEIRA, Adriana da Silva. **Entre cruz e as espadas: práticas culturais e identidades no São João em Cruz das Almas - BA (1950-1990)**. 2012. 177 f.: il. Dissertação (mestrado em História) - Universidade do Estado da Bahia, Santo Antônio de Jesus.

PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Tradução de Rogério Luz *et al.* Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PEIXOTO, Rafael Caldas Barros. **A Guerra de Espadas em Cruz das Almas: cultura, turistificação e estigmatização**. 2012. 134 f.: il. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Cachoeira-BA.

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

TRINCHÃO, Gláucia Maria Costa (Org.). **Desenho e Visualidades (Coleção desenho, cultura e interatividade, v.2)**. Salvador: EDUFBA; Feira de Santana: UEFS, 2015.

WANDERLEY, Rodrigo Gomes. **Guerreiros do Fogo: uma etnografia da “morte anunciada”**. 2016. 136 f.: il. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Instituto de Ciências Sociais. Universidade de Brasília. Brasília-DF.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

APÊNDICE A – Entrevista com o artista Pedro Marighella.

No dia 19 de novembro de 2019, em seu apartamento localizado no bairro da Graça, na cidade de Salvador (BA), o artista baiano Pedro Marighella concedeu-me uma entrevista. Suas ideias possibilitaram-me refletir sobre questões relativas às artes visuais no contexto contemporâneo, especificamente ao desenho, com implicações que abarcam fenômenos sociais, políticos, culturais, entre outros.

Pedro Marighella (1979) é conhecido por transitar entre meios diversos de produção artística, como ilustrações, desenhos instalados em paredes de grandes dimensões, composições e apresentações musicais. Entre os anos de 2003 e 2010, fez parte do coletivo GIA (Grupo de Interferência Ambiental). Participou de importantes mostras nacionais e internacionais, destacando-se a *3ª Bienal da Bahia* (2014), *A Nova Mão Afro-Brasileira* (Museu Afro Brasil, 2013) e *Axé Bahia* (Fawler Museum, 2018); também, ganhou prêmios na *10ª Bienal do Recôncavo* (Fundação Dannemann, 2011) e, junto ao GIA, no *Nam June Paik Award* (2008).

Como uma conversa em que os assuntos se permeiam e se embaralham de maneira natural, essa entrevista tomou uma trilha própria, que transcrevo a seguir.

* * *

Zé de Rocha – Além da admiração, uma das questões que me trouxe aqui para conversar com você é que consigo identificar similaridades entre as maneiras como nós produzimos imagens. Percebo que nossos trabalhos parecem gravitar ao redor das matrizes culturais das quais procedemos, seja do interior da Bahia ou da capital. Não que, necessariamente, isso se resolva como tema para os trabalhos – embora isso possa acontecer. Mas, assumimos essas matrizes em nossos trabalhos e atualizamos essas imagens. Será que isso procede para você? Como você compreende essas questões?

Pedro Marighella – Acho que as similaridades que você enxerga também são geracionais. Uma convivência com o contexto de nosso lugar. Mas é geracional porque tem elementos de uma cultura padrão, que vem da TV, da revista *Bravo!*, das Histórias em Quadrinhos, fascículos de livros sobre história da arte, de observar

a história da arte ocidental a partir de reproduções, sem nunca ter visto o original. A gente é moldado por essas condições.

Mas eu não sei como a gente se distingue em termos de repertório universal. Porque eu venho de uma família que se dá muito bem com o universo das artes. Por exemplo, meu pai foi monitor da *Bienal da Bahia*, minha mãe tinha muitos amigos que eram artistas visuais. Aqui em Salvador, as artes visuais se locupletavam do ativismo de esquerda. E muito de um manejo de recursos vinha de doações de artistas visuais. Meu pai visitava ateliers de artistas para recolher peças para serem vendidas e financiar o Partido Comunista. Eu tinha entre 6 e 8 anos e me lembro de ouvir essas histórias.

O que eu quero dizer é que minha vida já estava entremeada por uma percepção de que existia um universo das artes visuais. Apesar de, curiosamente, eu não ter nenhuma lembrança de visitar galeria ou museu. Mas tenho a percepção clara de visitar casas de artistas, ateliers, de conhecer pessoas que desenhavam cartazes, publicações ilustradas. É curioso, porque eu conheço os indícios das artes visuais sem ter conhecido os espaços de sua legitimação oficial. Acho que isso diz muito sobre quem eu sou, meus posicionamentos críticos.

Ao mesmo tempo, acho que isso fala muito das modalidades que a gente escolhe. Meu acesso às artes visuais veio por esses subprodutos da arte, assim como o próprio desenho era um subproduto das Belas Artes, que depois ascende como uma das linguagens possíveis. Acho que a gente é de uma geração que vê o mundo e possibilidades de agir nesse mundo a partir desses repertórios.

Essa história que estou contando tem a ver com uma coisa de família, a família Marighella, que tem toda sua atribuição ligada ao ativismo de esquerda, de existir através do pensamento crítico, enviesado, do estranhamento, da subversão. É curioso, pois já li biografias do meu avô, que é uma figura célebre, e dá pra entender coisas que estão introjetadas na vida familiar, doméstica, que eu não saberia explicar por conta própria. Tem um texto do meu avô, Carlos Marighella, em que ele diz que sua mãe é descendente de negros Aussais, vindos de Santo Amaro. Que é outra coisa que a gente não tem certeza absoluta. Os Aussais são conhecidos como povo rebelde, que organizou a revolta do Malês, que quase tomou o governo em Salvador no século XIX. E tem esse bisavô que foi um anarquista, vindo da cidade de Ferrara, na Itália, que dizem ser um lugar com muitos artistas e gente que gosta de se misturar.

Então, desde criança, eu aprendi a utilizar minhas potencialidades como desenhista – que eu sinto como uma aptidão natural, uma facilidade – que eu sempre soube relacionar com minhas aptidões políticas, ideológicas, percepções de mundo.

Aí, quando eu me relaciono com esses elementos da vida cotidiana, com o jeito de ser da nossa região, é muito difícil, por conta de todas essas questões que estou colocando, eu não imagino que nossas qualidades biológicas-sociais-coletivas trazem elementos críticos que possibilitam nosso bem-estar, autonomia, autoridade, que nos confere orgulho, mesmo atrelados aos elementos mais mundanos. Nos perceber em coletividade nos habilita a viver numa realidade cheia de problemas. De diversos modos eu trato disso nas artes visuais.

Zé de Rocha – Concordo com você. Somos de uma geração *pré-internet*, por exemplo. Meu primeiro contato com arte foi na banca de revista, com as Histórias em Quadrinhos e as matérias culturais no fundo da revista *Veja*, e na televisão. As músicas e a visualidade que me influenciou na infância e adolescência, nos anos 80 e 90, período de redemocratização do Brasil, hoje seriam consideradas absurdas, ofensivas, politicamente incorretas. Por exemplo, a revista *Chiclete com Banana*. Havia um desejo de quebrar padrões.

Mas sua fala desconstrói algumas concepções que eu tinha. Agora, percebo que, apesar de bebermos de uma mesma matriz e de nos interessarmos por questões parecidas em termos de visualidade, partimos de pontos muito distantes.

Sua construção como artista foi na convivência familiar, em uma família muito politizada, engajada, e traz uma consciência política e social construída junto à sua prática com artista. Então, você parte de um interesse pelo outro, pelo convívio e pelo questionamento.

Eu venho de uma história familiar conturbada, por motivos que não vêm ao caso. Não que minha família não fosse politizada, mas minhas questões sempre foram internas. Encontrei na arte um meio de gritar. E, se a *Guerra de Espadas* era um lugar em que isso se manifestava de forma explosiva, tinha muito a ver comigo, e me levou a admirar essas figuras malditas, estranhas, loucas.

Pedro Marighella – Acho justo pontuar a questão que você trouxe. Nós dois atuamos em ambientes temáticos muito específicos. Não conheço outra pessoa nas artes visuais trabalhando com a questão das *espadas*, das festas juninas, principalmente do modo como você traz. Aí, pode ser um ponto de encontro nosso.

Por que eu gosto de desenhar essas pessoas? A questão não é a pessoa em si. Na verdade, é um motivo para pensar sobre um lugar, estar com determinadas pessoas.

Eu tenho defendido a expressão “desenho como dispositivo social”. Gosto de pensar em como o desenho nos localiza como ser humano, cidadão, dentro de uma sociedade. O desenho como ferramenta de socialização, para ser visto e ver, uma desculpa para estar com as pessoas, afirmar amizades, interesses comuns. Ou como ferramenta de contraposição.

Minha família sempre manteve contato ou teve acesso a histórias de pessoas que eram muito interessantes, mas que não estavam na grande mídia, não estavam nas revistas, no *Jornal Nacional*. Figuras que depois foram aparecendo. Nelson Mandela levando porrada na África do Sul e Nelson Mandela recebendo o Nobel da Paz são pessoas distintas. São personagens que se construíram a partir da rebeldia, da tentativa de existir dentro de condições político-sociais adversas.

Eu tive acesso, quando criança, a essa relação entre os partidos de esquerda e os movimentos negros, frequentava a sede do *Olodum* para ver os ensaios. Meu pai me levava. Toda essa conjuntura da música, das grandes manifestações, dos grupos que embatiam o poder instituído através da arte. Meu modo de ver o mundo está muito associado à repetição desses padrões domésticos.

Então, uma coisa que me persegue até hoje é a percepção desses sujeitos, dessas figuras que são eclipsadas pelas adversidades da vida, principalmente nos ambientes urbanos muito complexos. Isso pode até ser um tipo de associação com essas figuras que você vê, essas figuras do campo, figuras rebeldes.

Zé de Rocha – Apesar das especificidades parece que nós dois, a partir de determinado momento de nossas carreiras, agregamos alguns procedimentos recorrendo aos meios técnicos de produção de imagens (fotografia, vídeo, programas gráficos digitais, etc.). Apesar desses trânsitos ou diálogos com os meios técnicos, permanece um desejo pelo gesto, pelo toque no material, que é contaminado pelos meios técnicos. Então, encontramos sugestões que serão

resolvidas por meio da manualidade. Como você pensa isso? É importante para você?

Pedro Marighella – É muito importante! É curioso, porque não posso dizer que é basilar. Não é basilar, pois não está na constituição de meu pensamento como artista, na minha formação, mas atualmente é primordial.

Tem me movido a ideia de que a não automatização da produção da imagem oferece um parâmetro relevante. Tenho pensado muito na sociedade em que a gente vive atualmente e me incomoda bastante como a gente tem vivido no contexto produtivo, de construção de perfis, de quais os objetivos que você tem de cumprir em sua existência. E considero que o desenho, o gesto, essas atitudes que são biológicas, orgânicas são essenciais como insubordinação desse contexto.

Desenhar é perder tempo. A partir do momento que você renega os automatismos, a fotografia, o fácil acesso à velocidade dessa produção de imagens, você faz um pacto com a perda de tempo. O tempo que você estabelece de relação com a figura, com o que é visto, mesmo que seja processado. Você está instituindo um código de convivência com aquele método, com aquele fenômeno. Isso é essencial para discutir desenho hoje em dia.

Então, nós, desenhistas, somos, automaticamente, por essa rebeldia, amigos dos vagabundos, enfermos, amantes, subversivos, alienados, incompetentes, de todos que não entram na rota das funções garantidas. São seres humanos. E o desenho é um espaço onde todos podemos nos unir. Até aqueles que são desenhistas acadêmicos, virtuosos. Eles também funcionam fora dessa rota. Mesmo se sua produção não for aplicada em benefícios de todas essas figuras que eu elenquei, mas respiram na beira dessas questões.

Mas também acho que é uma coisa de contexto. Talvez essa realidade não se constitua por muito tempo. Talvez não seja uma atribuição universal do desenho. Talvez seja uma coisa do momento. Talvez essa percepção se encerre em algum momento. Mas, isso me instiga muito.

Quando eu vejo você desenhando com todo tipo de mecanismo, mas que, no final das contas, você convida sua estrutura biológica para ativar essas experiências, como o lugar onde você institui esse fenômeno, a visibilidade dessas experiências, o lugar da interface.

Por outro lado, todas essas outras ferramentas também são afirmações de domínio técnico. Por exemplo, adoro fazer experiências com espelho côncavo. Acho mágico. Parece algo que sempre esteve no mundo e você nunca prestou atenção. É uma experiência prosaica, pois o espelho é barato, é fácil de fazer. É diferente da experiência com projetor, que a gente associa com o cinema, a outra localização de domínio técnico. Adoro mostrar isso em minhas aulas. De repente, dá uma sensação de encantamento simples, sublime. Algo que está quase no desenho, mas também é como uma fotografia.

Com que frequência você utiliza projetor? Eu adoro usar projetor.

Zé de Rocha – Sim, utilizo. Também penso sobre a subversão do meio técnico, de não utilizá-lo para o que ele foi programado. Por isso, finalizo o trabalho com o próprio corpo. Busco voltar à mão, ao mais básico, que é o gesto.

Tenho tentado especificar as maneiras como utilizo o meio técnico em meu trabalho. Ele pode ser esboço (testando imagens, mesclando várias fotografias, sobrepondo). Esse esboço pode se tornar um caminho, uma referência para um trabalho a ser finalizado no papel. Nesses trânsitos, há um lugar em que a imagem técnica me ensina para onde minhas soluções gráficas podem ir.

No fotorrealismo, busca-se imitar a aparência da fotografia. Em minha pesquisa atual, busco algo a partir da imagem técnica que sirva para pensar as questões gráficas. Como soluciono, no desenho, esse efeito que consegui no meu esboço digital? Não é imitando a imagem de referência. Mas perguntando: como isso vai virar desenho? A imagem técnica me ensina a desenhar.

E, aproveitando essa questão, gostaria de saber quais são seus procedimentos na utilização desses aparelhos. Acredito que isso está implicado na maneira como você pensa o desenho.

Pedro Marighella – Eu nunca tinha pensado desse modo, mas eu penso igual a você.

Desde 2010, eu tenho feito desenhos com marcador. No princípio, tinha a ver com uma questão iconoclasta. Queria fazer algo diferente. Tive acesso aos marcadores, que algumas marcas chamam de tinta acrílica híbrida, e confiava que aquilo teria um resultado bom para projetos em artes visuais. Que teria perenidade,

boa conservação, mas me daria algo que eu achava essencial: uma objetividade e simplicidade, pois queria focar meus desenhos numa narrativa.

A ideia era produzir uma cena ou narrativa específica, pois queria evocar uma discussão sobre o Carnaval, principalmente. Queria trazer temas, reflexões, assuntos que não estavam postos ainda, que estavam excluídos de uma discussão geral. A provocação de trazer um tema que não estava sendo tratado no contexto das Artes Visuais.

É importante notar minha transformação nesse período, com a chegada em Salvador dos primeiros celulares com câmera. E é impossível abandonar isso como elemento fundamental de minha vida como artista. Foi uma percepção muito forte! As pessoas tendo câmeras, podendo mudar totalmente a perspectiva, textura, temática de algo que estava ali, na cara. Era uma coisa muito nova!

O subjuço que aquele contexto vivia, de não representação nos órgãos governamentais, na indústria do turismo, na mídia. De repente, todo negócio e indústria midiática ligada ao carnaval estavam desarmados. São outros corpos que aparecem, o olhar se torna outro. E quanto mais eu me tornava íntimo daquelas imagens, elas iam me falando outros modos de representar graficamente.

Por isso, achei lindo o que você falou. Porque não é só a imagem em si, são direcionamentos do olhar. Aí você se debruça, perde tempo.

Tem o lado sensual da textura das superfícies, da caneta esfregando a superfície. Eu vivo dessa sensualidade, de me entregar àquela superfície. Tenho gostado muito de fazer desenho sobre peças de tecido grandes, com essa técnica de usar o marcador com vários fluxos de tinta distintos e a ponta meio seca, que produz os meios-tons a partir do momento em que eu só toco aos topos dos relevos da trama do tecido dando o efeito de uma retícula linear à medida que a tinta penetra mais ou menos nesse relevo.

Então, com o tempo, essas imagens foram me sugerindo modos de fazer que fossem indicativos do meu gosto e que, ao mesmo tempo, revelassem essa objetividade do tema. Por exemplo, esse painel que foi para a exposição do prêmio *Marcantonio Vilaça*. São três painéis de 1,60 m x 4 m., cada painel com o desenho de uma pessoa. Essas pessoas estão em um vídeo que foi produzido por um grupo de dança chamado *Ballet Puro Swing*. Os três dançarinos são Acácia, Samurai e Dan Barbosa. Os três estão dançando uma coreografia do grupo *Parangolé*. Estou

descrevendo cada elemento, não só o humano, mas também o midiático. É um vídeo que estava no *Instagram*.

Eu conheço os integrantes do grupo. A gente conversa há um tempo. Visito os ensaios deles. E eles lançam esses vídeos que são produzidos em espaços públicos, e colocam nas redes sociais. Às vezes, eu fotografo o grupo nos ensaios e uso essas imagens. Mas, nesse caso, foi um vídeo deles, de uma música chamada “Senta agora”, do *Parangolé*, filmado em um campo de futebol.

É uma coreografia bastante simétrica. Porque tem uma inteligência! Apesar de ser uma coreografia tridimensional, ela se resolve para ser apresentada em vídeo, bidimensionalmente. Então, dialoga muito com o universo do desenho. E acho que é por isso que eu me interesso muito pelos dançarinos, atualmente.

Aí, eu peguei um *frame* desse vídeo, a composição do corpo dessas três pessoas, e fiz um painel com cada uma delas. Apesar de eu aprender com a imagem, tem uma coisa que eu comecei a chamar de “ética à referência”. A Acácia tinha raspado a cabeça. E Sora¹ me perguntou: “Por que você não coloca um *black* nela?” E nós tivemos uma discussão (risos). Isso mexe comigo. Porque eu não estou me reportando a qualquer tipo de composição. Nessa mesma ética, tem outros parâmetros que podem ser manipulados.

E aí, em termos formais, nossos trabalhos se relacionam, por exemplo, na destituição do fundo, na importância da figura. Eu vejo, nos seus trabalhos mais recentes, que você já pensa um fundo.

Zé de Rocha – Sim, isso veio com mais força nessa pesquisa atual.

Mas, outra coisa me chamou atenção em sua fala. Percebi uma diferença entre nossos trabalhos que talvez esteja ligada ao que você apontou como “ética à referência”. No seu caso, você trabalha com imagens de pessoas que lhe cederam essa imagem. No meu caso, uso a seguinte estratégia: quando tem figura humana, essa figura sou eu. Tem uma questão poética, pois eu consigo a forma da imagem que eu quero, utilizando meu próprio corpo, em um processo de encenação. Mas isso traz um complicador. Pois eu coloco a minha imagem de homem-branco-heterossexual, mesmo se, na temática, eu estou falando de alguém que dorme na rua, por exemplo. Pois eu me sentiria desconfortável de usar a imagem de uma

¹ Soraia Oliveira, companheira de Pedro Marighella.

pessoa dormindo na rua. Daí, eu brinco muito com a imagem. O desenho final, às vezes, é resultado de montagem de quatro ou cinco imagens.

Pedro Marighella – Eu já tinha percebido isso. Também acho que é um elemento de distinção. Eu tenho alguns autorretratos, mas a encenação não era um princípio. Por outro lado, como talvez eu esteja querendo citar esses lugares que nunca foram ditos, principalmente por meio do desenho, eu me preocupo muito com ter essa associação muito objetiva com o referencial. A cessão da imagem é uma questão.

Zé de Rocha – A cessão era uma questão, mesmo nos trabalhos em que você utilizou fotografias tiradas no Carnaval, utilizando uma latinha de cerveja para esconder a máquina fotográfica? Não tinha como você pedir direito de imagem para as pessoas fotografadas.

Pedro Marighella – Faço questão, quando apresento esse projeto, de dizer que são imagens tiradas sem consentimento. Porque é um risco você fazer algum tipo de abordagem que a pessoa não concorde. Mas, ao mesmo tempo, lidar com isso de peito aberto é muito interessante.

Para o projeto *Incubadora*², fiz um disco – com um fonograma que eu produzi – e acompanhado por um pôster, que é uma imagem de um jovem, um dançarino de um coletivo chamado *Os Sem Limites MC's*. Acredito que esse grupo não existe mais.

Eu tinha uma fascinação pela imagem daqueles dançarinos. Consegui alguma interação, nas redes sociais, com esse grupo, através de comentário de fotos no *Facebook*. Mas, depois perdi o contato. Então, quando eu apresento esse projeto, eu apresento como “projeto com imagem conseguida sem consentimento”.

O nome do projeto é *Templo*. Eu tenho recorrido a esse termo, como associação aos dançarinos, evocando essa construção sublime a partir da própria existência dessas imagens. Eu não estou repetindo o propósito da imagem.

² A *Incubadora de Publicações Gráficas* é uma iniciativa da galeria RV Cultura e Arte (Salvador, BA) que tem como objetivo estimular o desenvolvimento de livros de artista, contribuindo com qualificação técnica, financiamento, lançamento e distribuição, por meio de editais públicos, desde o ano de 2018.

Zé de Rocha – É outro ponto de distinção entre nossos trabalhos. Eu raramente pego imagens da *internet*. Eu costumo ir aos locais para fazer fotografias do que me interessa. Agora, com a *Guerra de Espadas*, isso virou uma tática. Porque eu vou na *Guerra de Espadas* para registrar, mas também estou com as pessoas, brincando, tomando cerveja. Mas, no resultado final, eu elimino esse contato. Ou tento eliminar. Então, se tiver representação de alguém que não sou eu, deixo nublado, longe, não dá pra reconhecer. Ou eu me coloco no lugar dessa pessoa.

Estou fazendo essas elucubrações agora. O desejo de conversar com você foi justamente para entender as particularidades de cada um, apesar dos nossos trabalhos se tangenciarem. Porque admiro seu trabalho. Tem coisas que me interessam nele.

Pedro Marighella – O primeiro trabalho seu que me chamou atenção foi aquela gravura que você fez na aula de Sybine³, com a técnica de *maneira negra*. Era uma garota com um colar de proteção no pescoço. Tinha uma objetividade que me interessava, uma coisa que eu estava perseguindo. É uma percepção de si em outras realidades.

Zé de Rocha – No livro *O meio como ponto zero*⁴, que eu acho basilar para quem começa a trabalhar com processo criativo, o texto de um francês chamado Jean Lancri me chamou a atenção. Ele fala do “desvio pelo outro”, um termo que ele usa e é justamente esse exercício que a gente faz de encontrar esses pontos de associação ou dissociação. Como naqueles casos em que você descobre algum artista que fez algo muito próximo do que você imaginou. Dá uma raiva! (risos). Mas, no “desvio pelo outro”, onde está a diferença? E você vai aprendendo a ver sua individualidade. Esse diálogo traz isso.

Mas, tenho outra questão. Como você, também sou multidisciplinar, também passeio pela música, pelo teatro, por áreas que não estão na minha formação institucional. E me incomodam muito as categorizações. Deixar as fronteiras mais maleáveis não é novidade nas artes contemporâneas. Não é à toa que trabalho com carvão. Ele é próximo da plasticidade da tinta a óleo. Me permite borrar, sobrepor,

³ Evandro Sybine, professor de gravura da Escola de Belas Artes da UFBA.

⁴ BRITES, Blanca. TESSLER, Elida (Orgs). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Editora da Universidade- UFRGS, 2002.

apagar, refazer. Quando uso aquela camada grossa de fixador, que aglutina todo grão de carvão e você não vê o traço. Ou, como na gravura, arranhando os desenhos.

Ultimamente, declaro que trabalho com desenho porque facilita o entendimento, a comunicação. Mas, eu me pergunto: será que isso é desenho mesmo?

Como você pensa essa questão?

Pedro Marighella – Talvez, eu não me preocupe tanto com isso quanto você. Porque, sou bem convicto de que todas essas afirmações vão depender de onde você deseje estar. Por exemplo, chega o formulário do SAC⁵: “profissão?” Eu escrevo “desenhista”. Não vou colocar “artista multidisciplinar, transita entre diversas vertentes, etc.” (risos). Entendeu?

É tudo um grande “caô”! [sic]. As coisas foram se construindo ao sabor dos tempos, das necessidades humanas, intelectuais. Eu sou despreocupado porque acho que a gente não precisa ser responsável por isso. Até no campo acadêmico, essa argumentação pode ser posta com clareza. Essas estratégias têm suas validades, suas aplicações específicas. Então, quando eu quero complicar eu posso dizer isso.

Tem um caso que gosto de contar, de uma exposição que participei no Museu Afro, em São Paulo. Eles estavam organizando uma grande apresentação de todos os artistas no dia da abertura. Dois dias antes disso, eu ainda estava terminando meu mural, que era um mural de 30 metros na fachada do prédio. Estava no andaime, e a vice-diretora do museu me chamou para conversar sobre minha fala na abertura. Eles estavam organizando por linguagens. Daí ela disse: “Tem o pessoal da escultura, tem o pessoal da pintura. Mas, como já tem muita gente no desenho, eu decidi lhe botar na parte de fotografia. Tudo bem?”. E eu disse: “Tudo bem!”. (risos). Isso foi muito revelador!

Eu curto essa confusão. Eu acho que ela é útil no campo da complexidade, como modalidade contemporânea. Qual é sua linguagem? Minha modalidade é a complexidade, no sentido de que essas alterações de linearidade são muitas, dentro de nossas questões. Como é que eu me relaciono com o desenho como linguagem,

⁵ SAC: Serviço de Atendimento ao Consumidor.

tendo em vista os diferentes meios em que eu atuo? Na realidade, eu não tô nem aí para o desenho! É uma resposta insolente, mas eu gosto de ser insolente com essas questões.

Eu gosto muito da ideia que eu chamo “reservar o fenômeno”. Por exemplo, essa coisa de galeria, museu, cubo branco. É um modo de você reservar o fenômeno. É aquele espaço onde você anula o ambiente, por estratégias diversas, para reservar o fenômeno. Para ser mais visível, tirar o ruído. Ao mesmo tempo, isso não resume o que é a Arte.

Zé de Rocha – Pra finalizar. Quando você dava aulas na Escola de Belas Artes, como professor substituto, uma coisa me chamou atenção: a sua ideia de “legenda gráfica”. Aquilo me interessou muito, porque acho que tem relação com a maneira como eu penso o desenho.

Pedro Marighella – Eu inventei esse jeito de ensinar desenho de observação. Eu divido nesses pilares, que eu chamo fatores multidirecionais: proporção, forma e legenda gráfica. São parâmetros complementares. Não acho que a experiência se resume a isso, mas é uma simplificação da experiência para explicar com facilidade.

Então, a proporção é a relação entre as partes ou de uma parte com o todo. Eu discutia a forma com relação à observação. Eu chamava de “narração dos elementos visíveis”. Porque a proporção ainda tinha a ver com configuração, com análise do campo. É uma experiência visual, sim, mas de organizar o espaço plástico. Mas, na forma, eu pedia para narrar a experiência visível. Por exemplo: tem uma camisa, a camisa tem uma linha que tem determinado movimento, etc. Depois, chegava à legenda gráfica, que amarrava tudo isso. Eram os acabamentos, as texturas, as luminosidades.

Do mesmo modo que eu proponho essas questões, e, apesar de eu ficar muito entusiasmado com as assinaturas gráficas que estão no modo de cada um desenhar e expressar o traço, eu provocava os alunos sobre a possibilidade de produzir um repertório gráfico. De um modo geral, não gosto quando o aluno só desenha de um jeito e assume um discurso que eu acho muito conformado com uma noção do modernismo, do estilo. Eu apoio o estilo. Tenho respeito, mas acho que, no laboratório, o aluno tem de se prestar ao experimento. Daí, a legenda gráfica, como discurso didático, funciona. Quando a gente observava uma composição, de

propósito, eu colocava coisas muito distintas: uma coisa líquida, outra coisa sólida, espinhosa, granulosa, viscosa, translúcida, reflexiva. E exercitávamos a legenda gráfica. Eu lembrava a eles das aulas de geografia, em que cada característica de um bioma estava associada a um grafismo. Então, que tal se cada superfície vier acompanhada de uma característica gráfica distinta, que narre as características daquilo que a gente está enxergando? É um exercício de experimentação pra sair do lugar de conforto. Minha intenção era de que os alunos versatilizassem [sic] suas capacidades gráficas. A legenda gráfica é uma estratégia que eu criei pra comunicar isso.

Mas isso também é mais um dos caôs [sic] da Arte. Porque eu posso criar um contexto pra isso. Por exemplo, eu digo que os diferentes traços já afirmam posicionamentos políticos. Porque existe uma colonização do traço. Porque existem as funções às quais o traço se presta: dentro da escrita, num determinado tipo de cálculo. Certas obrigações do traço que se prestam a determinadas funções. O traço grande, que se aplica através de gestos largos, revela gestos que estão se perdendo dentro de determinados modos de existir, são insubordinados. Então, não deixa de ser uma afirmação política.

Algumas vezes, me questionaram por usar o desenho quase como pintura, porque eu sou muito amigo das texturas, dos tons, das manchas. Tem muito a ver com a questão da legenda gráfica, como medida de versatilização [sic] um pouco mais larga.

Usei como exemplo, numa aula, uma matéria de um jornal desses, tipo *Jornal Hoje*. O conselho nacional de pedagogia lançou uma espécie de texto, indicando para as famílias brasileiras regularem o acesso das crianças ao celular, pra terem acesso somente a partir dos seis anos. Porque crianças com acesso ao celular antes dos seis anos podem ter redução da capacidade motora e cognitiva. Um dos argumentos deles, que me chamou atenção, foi o tamanho do gesto ligado à tela. A gente tá falando de um espaço de gesto que não ultrapassa uma área de, mais ou menos, 10 centímetros. É muito pouco. É uma colonização do gesto.

Eu amo tecnologia, celular, *tablet*, *videogame*. Não tem nada a ver com ser antitecnológico. Mas, a verdade é que a vida precisa ser equilibrada, o corpo precisa ser cercado de bem-estar e capacidade de lidar com o ambiente pra que a gente possa exercer uma série de potencialidades das nossas funções totais.

Pois bem, não é só uma questão da escrita, está em outros gestos também. A gente precisa criticar esses gestos, e o desenho tem a capacidade de acessar, até como terapia, esses gestos.

Zé de Rocha – Muito bom, Pedro! Passava por minha cabeça o que seria legenda gráfica, mas ouvindo você explicar ficou muito mais interessante. Obrigado pela entrevista!

ANEXO A – Carta de cessão de direitos sobre depoimento oral.

CARTA DE CESSÃO DE DIREITOS SOBRE DEPOIMENTO ORAL

1. Pelo presente documento, eu, Pedro Fernandes Marighella, brasileiro, RG: [REDACTED], emitido por: DST-PENHA, residente e domiciliado à rua [REDACTED], nº [REDACTED], Salvador-BA, cedo e transfiro neste ato, gratuitamente, em caráter universal e definitivo, ao pesquisador José Raimundo Magalhães Rocha, brasileiro, RG [REDACTED], emitido por: SSP-BA, residente e domiciliado à [REDACTED], Salvador-BA, a plena propriedade e a totalidade dos direitos patrimoniais de autor, quando for o caso, sobre o depoimento oral prestado, sob forma de entrevista, no dia 19 de novembro de 2019, em Salvador-BA, realizado no contexto da pesquisa "RISCORISCO: traço luz-escuridão nas imagens do fogo", pesquisa prático-teórica de doutorado, inserida na linha de Processos de Criação Artística do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia-UFBA.

2. O pesquisador está autorizado a utilizar, a disponibilizar, distribuir, comunicar ao público, reproduzir, traduzir para outros idiomas, armazenar e a publicar o referido depoimento/entrevista, no todo ou em parte, editado ou integral, no formato de texto transcrito, no Brasil e/ou no exterior, **para fins de pesquisa, educação e cultura**. O pesquisador exigirá como requisito obrigatório aos que deste depoimento/entrevista fizerem uso em qualquer situação, a citação do nome do depoente (quando autorizado), do entrevistador, bem como a data da entrevista e a referência bibliográfica do arquivo.

O presente documento é assinado pelas duas partes, em duas vias de igual teor para que surta todos os efeitos.

Salvador, 20 de Junho de 2020.

Pedro Fernandes Marighella

José Raimundo Magalhães Rocha

ANEXO B – Programa do espetáculo Protocolo Cidade.



Protocolo Cidade e seus personagens-escombros

O grupo de teatro Os Imaginários apresenta novo exercício de criação colaborativa em seu quarto espetáculo cujo pano de fundo é a cidade. Tema acessado nos iniciais laboratórios de criação cênica, quando se discutia contradições, valores e ambivalências da desorganização categórica emergente pelas fronteiras borradas em todos os campos da sociedade atual, entre os muitos paradoxos surgidos, foi o corpo da cidade que nos apareceu em sua majestosa paisagem de subjetivo-objetiva memória pela experiência e afetividade de cada um e assim se tornou nosso tema gerador. Nossa dramaturgia contingente foi também muito influenciada pelo desastre na cidade

de Mariana que nos atropelou neste longo trajeto de pesquisa cênica e por toda a lama política que se seguiu e continua a jorrar no país e até hoje a nos indignar. Espetáculo-Exposição, uma fábula configurada numa bricolagem de fragmentos que inclui desenho e música ao vivo, atores, personagens-bonecos, personagens-objetos, personagens-máscaras em imagens cênicas e também projetadas para compor nosso tempo-espço poético. Evocações de cidades míticas e de cidades contemporâneas se misturam e servem de suporte à narrativa de personagens sem nome. Poéticos e periféricos eles evocam e repetem situações urbanas atuais, que podem ocorrer em qualquer parte de um mundo globalizado e em conflito, mas a poesia também se insurge como componente vital e permanente na humanidade destes personagens-escombros.

Publicação em forma de temporada cênica – estreia em 12 de julho de 2017 às 18h, de 12 a 16 de julho duas sessões todos os dias às 18h e 20h no Teatro Martim Gonçalves, ET/UFBA – referente ao projeto de pesquisa IMAGEM, TEATRALIDADES E FORMAS ANIMADAS: Interfaces Poéticas de uma Dramaturgia Contingente, sob Orientação da Professora Doutora Sonia Lucia Rangel, quarto espetáculo do grupo de teatro Os Imaginários, com vínculos no diretório do CNPq aos Grupos de pesquisa, GIPE CIT, DRAMATIS, e PE NA CENA.

FICHA TÉCNICA

Dramaturgia Sonia Rangel em criação colaborativa: Agnes de Almeida (PIBIC 2015), Cláudio dos Anjos, Elisa Reichmann, Flora Rocha, Yarasarrath Lyra.
Direção musical Luciano Salvador Bahia
Voz gravada: Sonia Rangel
Operação de som Rafaela Tuxá (aluna Direção Teatral/ 2017)
Cenário Sonia Rangel (execução pelo grupo)
Confeção dos bonecos: Agnes de Almeida, Cláudio dos Anjos, Flora Rocha, Sonia Rangel, Yarasarrath Lyra, apoio técnico de carpintaria Reinaldo Costa.
Imagens e composição foto-filmes parceria colaborativa com o IHAC Projeto Imagens e Sons Coordenadora Professora Doutora

Marise Berta com equipe de seus alunos. Pesquisa de Imagens Isadora Furlan (PIBIC/2016); Juh Almeida (PIBIC/2017) Produção, edição e finalização do videomapping Victor Mata (Permanecer/2016)
Operação de imagens: Isadora Furlan, Moisés Victório, Victor Mata
Criação da Luz Marcus Lobo (Diretor Teatral /graduado 2016)
Operação Otávio Carreira (aluno de Direção Teatral)
Contrarregas Juliana Bispo, Mathheus Menezê (alunos da Licenciatura em Teatro/ 2017)
Produção e Divulgação: Sonia Rangel e grupo, amigos e colaboradores.
Programação Visual Vanessa Cersil

AGRADECIMENTOS

Ademir França, André Ricardo Araújo Virgens, Bira Freitas, Cláudio Cajalba, Cláudio Serra, Cristiano Piton, George Mascarenhas, Hebe Alves, Lineu Guaraldo, Luis Alberto Gonçalves, Maria Eugênia Milet, Marise Berta, Merari Vargens, Reinaldo Costa, Robson Neri, Vanessa Cersil.

Aos programas de incentivo à iniciação e fomento à pesquisa via PIBIC/ PERMANECER/ FAPESB/ CAPES/ CNPQ. À Escola de Teatro da UFBA – Teatro Martim Gonçalves – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. À Escola de Belas Artes da UFBA – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais.

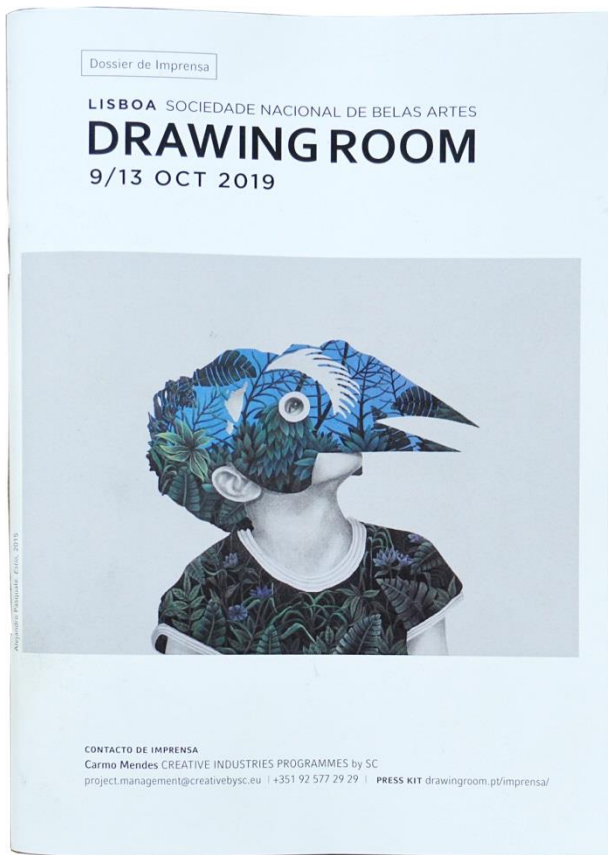
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor: João Carlos Salles Pires da Silva
Vice-Reitor: Paulo Cesar Miguez de Oliveira

Diretor da Escola de Teatro: Luiz Claudio Cajalba Soares

Coord. Colegiado de Graduação: George Mascarenhas de Oliveira
Coord. Colegiado de Pós-Graduação: Merari da Costa Vargens
Chefe Dep. Técnicas da Espetáculo: Marcus Villo Góis
Chefe Dep. Fundamentos do Teatro: Hebe Alves



ANEXO C – Catálogo da feira *Drawing Room*.

ANEXO D – Divulgação on-line da ação educativa *Desenho a carvão: imaginação e técnicas*.



**Desenho
a carvão:**
IMAGINAÇÃO E TÉCNICAS

Visita guiada e oficina

23.11.2019
Das 10h às 13h
Turma: 15 pessoas

R\$ 50,00 com material incluso

INSCRIÇÕES NO SITE: RVCULTURAEARTE.COM

RV | CULTURA
E ARTE

ANEXO E – Matéria publicada no jornal A Tarde (14 de outubro de 2019).

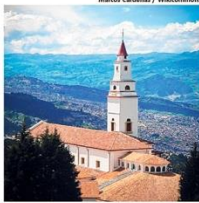
A TARDE

SEG
SALVADOR
14/10/2019



atarde.com.br/cultura

2



TURISMO BOGOTÁ (FOTO) E CARTAGENA, NA COLÔMBIA, SE FIRMAM COMO EXCELENTES DESTINOS TURÍSTICOS

NOSTALGIA 'FRIENDS' GANHA MARATONA NO CINEMA PELOS 25 ANOS DA SÉRIE

ARTE VISUAL O premiado artista multimídia baiano Zé de Rocha movimenta Salvador e Lisboa com exposições coletiva e individual de desenho utilizando técnicas de carvão sobre parede, papel e lona

EDUARDA UZÉDA

Traco de carvão como poética, como assinatura visual identitária, como meio de expressão, questionamento e problematização. A iconografia do artista multimídia Zé de Rocha vem movimentando Salvador e Lisboa com obras de forte impacto feitas com desenhos de carvão. Trabalhos que mostram situações de perigo, destruição e violência. Conjuntura de tensão e fascínio por ameaça iminente. Tudo como proposta de uma experiência estética.

Na exposição individual *Riscorisco*, que tem abertura no próximo dia 23, às 19h, na galeria RV Cultura e Arte, Rio Vermelho, se pode perceber melhor a alma do artista multimídia Zé de Rocha, natural de Cruz das Almas, retoma o imaginário presente na guerra de espadas de fogo, matéria que investiga desde 2011.

Não é à toa que a exposição se intitula *Riscorisco*. "Risco como sinônimo de traco, linha, traçado, rabisco, listra e também com aceção de perigo próximo e dano", afirma o artista, também professor da Escola de Belas Artes da Ufba e doutorando da mesma instituição. Zé de Rocha se vale da polissemia da palavra risco e, unindo-se ao vocábulo conisco, cria desenhos de carvão com variadas técnicas.

Centelha criativa

"Risco como sinônimo de centelha, chispa, faísca, fatiça", complementa o artista, que apresenta cerca de 30 desenhos em que utiliza a técnica carvão sobre papel e carvão sobre lona que remetem ao folgado centenário de Cruz das Almas. São imagens de rara beleza que expõem clarezas de fogo como bombas atômicas ou pessoas em meio às fagulhas. As imagens são tão expressivas que parece até que se ouve os estampidos de explosão das belas, embora perigosas espadas juninas.

"Represento as imagens das espadas de fogo, só que de maneira gráfica", diz Zé de Rocha. Ele não se pronuncia verbalmente sobre a proibição autoritária da manifestação cultural, mas seu trabalho recupera a experiência coletiva do embate físico com o risco.

Recupera a memória afetiva e coletiva cultural que constitui a identidade de um povo. "Ao decantar este denso universo poético, um exímio desenhista amadurece e permanece riscando e arriscando uma obra singular. A emoção nos vence pela movência do traco luz-escurecido, revelando a decifração de uma paisagem pungida pela matéria ígnea", depõe a curadora da exposição *Riscorisco*, a também artista visual Sônia Rangel.

Drawing Room e coletiva

Durante cinco dias (terminou ontem) Zé de Rocha participou com a galeria RV Cultura e Arte da *Drawing Room*, projeto curatorial focado no desenho contemporâneo, realizado pela Sociedade Nacional de Belas Artes de Lisboa, Portugal.

Lá, apresentou uma série de novos desenhos à carvão, vídeos de animação, serigrafias e os últimos exemplares de seu livro *Noite* (2016). "É a segunda vez que participo desta feira. Fico muito feliz", diz.

"E outubro Rochal", brinca o artista. É que ele integra a exposição coletiva *Carvão*, em cartaz até 12 de novembro no Museu Nacional da Cultura Afro Brasileira (Muncab).

Além dele, a mostra traz os

Narrativas do risco



Zé de Rocha desenha direto na parede carro em chamas



Trix, uma das obras da mostra Drawing Room, em Lisboa, que tem foco no desenho contemporâneo



Pneu como azeitola de um anjo urbano de mãos sujas: Zé de Rocha em ação



O desenho Papaco, que parece uma fotografia, integra a exposição individual Riscorisco

artistas visuais Emanuela Bocca, Felipe Rezend, Guilherme Almeida, Marina Alfaya, Mario Vasconcelos e Ricardo Bezerra. A técnica utilizada é carvão sobre a parede. Entre as imagens de Zé, carros ardendo em chamas. Deslumbrantes.

A Iniciativa de Ricardo Bezerra, professor da Escola de Belas Artes da Ufba, "tem como objetivo tornar as paredes do museu uma caverna contemporânea, onde cada um representa o seu tempo", finaliza Zé de Rocha. Vale conferir.

EXPOSIÇÃO COLETIVA CARVÃO / ATÉ 12 DE NOVEMBRO / VISITAÇÃO: TER A SEX, 9H ÀS 16H / MUNICÍPIO - MUSEU NACIONAL DE CULTURA AFRO-BRASILEIRA (71-3022-6722) / R. DAS MASSOURAS, 25 - CENTRO HISTÓRICO/ ENTRADA GRATUITA

RISCORISCO / EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL DE ZÉ DE ROCHA / ABERTURA: DIA 23, ÀS 19 HORAS / ATÉ DE 30 DE NOVEMBRO / SEGUNDA A SEXTA-FEIRA, 10H ÀS 18 HORAS / SÁBADO: 10 ÀS 14 HORAS / RV CULTURA E ARTE / 71 3347-4029 / AN. CARAVÃO DE SUA VIDA, RIO VERMELHO / ENTRADA GRATUITA / MAIS INFORMAÇÕES NO SITE WWW.RVCULTURAERTE.COM

ANEXO F – Nota publicada no jornal *Correio* (23 de outubro de 2019).

SUA DIVERSÃO / O MELHOR DE TUDO

COTAÇÃO ★ ruim ★★ regular ★★★ bom ★★★★★ ótimo ★★★★★★ imperdível

Um retrato da geração roqueira dos anos 80

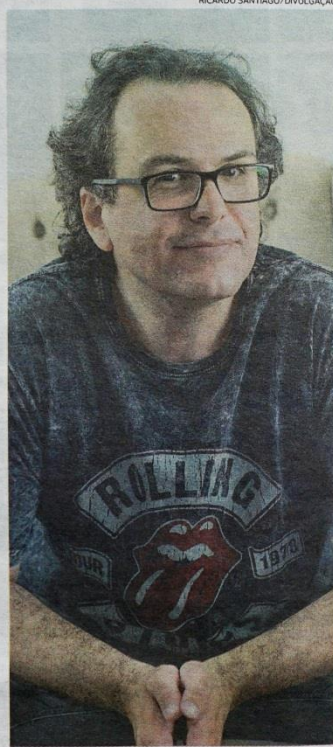
Revista Bizz, Comandos em Ação, Plebe Rude e Claudia Raia na Playboy. Quem viveu intensamente os anos 80 reconhece todos esses elementos, citados no mais recente livro de Victor Mascarenhas, *O Som do Tempo Passando* (Caféina/R\$ 40/115 págs), segundo romance do autor baiano de 45 anos, que é também publicitário. O lançamento será hoje, 19h, no Solar Rio Vermelho, na Rua Fonte do Boi.

O livro conta a história de quatro amigos que nos anos 80 montaram a sua banda aproveitando a onda do rock que estourava no país. No romance, trinta anos depois do fim do *Guerilha Urbana* – nome do grupo criado pelos protagonistas –, os quatro jovens, agora adultos em torno dos 40 anos de idade, se reúnem para um ensaio e, assim, tentam dar ânimo a um dos ex-membros da banda, que sofre de depressão severa.

Victor diz que os quatro protagonistas representam os arquétipos do rock, incluindo o artista sonhador que mais tarde se rendeu ao capitalismo e aquele que se gaba de ser grande músico, mas não consegue realizar um trabalho autoral. Para o escritor, o reencontro dos amigos, que acontece nos dias de hoje, se dá num "Brasil que mostra sua cara, cada dia mais assustadora", como está na orelha do livro. "Nos anos 80, terminava a ditadura e o Brasil parecia decolar para algo novo. Mas, como diz Cazuza, 'os meus inimigos estão no poder'".

LANÇAMENTO NO SOLAR RIO VERMELHO (R. FONTE DO BOI, 24). HOJE, 19H. PREÇO: R\$ 39 (NO LANÇAMENTO) | R\$ 40 (NAS LIVRARIAS E NO SITE LITERATURACOMCAFEINA.BLOGSPOT.COM)

ROBERTO MIDLEJ



RICARDO SANTIAGO/DIVULGAÇÃO

“A música é um fio condutor do livro. A cena rock é um cenário da história **Victor Mascarenhas**

autor de *O Som do Tempo Passando*

HOJE EM SALVADOR

FEITO À FACOM

O JORNALISTA E ESCRITOR GONÇALO JUNIOR PARTICIPA HOJE, ÀS 9H, NO AUDITÓRIO DA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA UFBA, EM ONDINA, DA ABERTURA DO PROJETO FEITO À FACOM. EX-ALUNO DA FACULDADE, GONÇALO VAI FALAR SOBRE JORNALISMO BIográfico. **GRATUITO.**



ROGERIO FERRARI/DIVULGAÇÃO

INTERCULTE

O FOTÓGRAFO E ANTROPOLOGO ROGERIO FERRARI PARTICIPA DE MESA-REDONDA HOJE, ÀS 19H, NO CAMPUS DA UNIJORGE PARALELA, DENTRO DO EVENTO INTERCULTE. O DEBATE QUE TERÁ COMO TEMA POLÍTICAS DA DELICIEZA, CONTOU COM A MEDIAÇÃO DO PROFESSOR MOISES OLIVEIRA ALVES. ROGERIO TEM DESENVOLVIDO, DESDE 2002, UM TRABALHO NO QUAL RETRATA A LUTA DE POVOS E MOVIMENTOS SOCIAIS POR TERRA E AUTODETERMINAÇÃO. **ENTRADA: R\$ 27.**

IMPULSIONE O FACEBOOK

O ENCONTRO: DIVERSIDADE E EMPREENDEDORISMO LGBTI ACONTECE HOJE, ÀS 16H, NO CERIMONIAL RAINHA LEONOR, NA PUPILEIRA, COM AS PRESENCAS DOS CANTORES MAIUR E HIRAN; DO PRODUTOR CULTURAL E IDEALIZADOR DO COLETIVO AFRO - BAPHO, ALAN COSTA; E DA DRAG QUEEN NININHA PROBLEMÁTICA. O EVENTO É UMA PARCERIA ENTRE O FACEBOOK E A ALIANÇA EMPREENDEDORA. **INSCRIÇÕES ATRAVÉS DO SITE: [HTTPS://FB.ME/LGBTI_SALVADOR.](https://fb.me/lgbti_salvador)**

RISCORISCO

Exposição recria Guerra de Espadas

EXPOSIÇÃO O artista visual Zé de Rocha, 40 anos, abre hoje a exposição individual *Riscorisco*, na RV Galeria de Arte, no Rio Vermelho. Neste novo trabalho, fruto do doutoramento na Escola de Belas Artes da Ufba, ele parte da polissemia da palavra risco para criar trabalhos gráficos, principalmente desenhos à grafite e carvão, explorando situações de perigo.

O artista retoma o imaginário presente na *Guerra de Espadas* de Cruz das Almas, sua cidade natal, para criar obras bidimensionais e vídeos de animação. Os trabalhos também fazem referência a linguagens como a fotografia, a performance e a narrativa gráfica. **RV CULTURA E ARTE (RIO VERMELHO). ABERTURA HOJE, ÀS 19H. VISITAÇÃO GRATUITA ATÉ 30/11.**



Zé de Rocha

ANEXO G – Divulgação on-line de entrevista à rádio Educadora FM.



**MULTI
CULT
URA**

RISCORISCO

**Segunda-feira
21 de outubro
no Multicultura,
a partir das 12h**

*Na 107.5 Educadora FM e Portal
www.educadora.ba.gov.br*

ANEXO H – Imagem retirada de entrevista ao programa *Soterópolis*, exibido pela TVE-Bahia (05 de fevereiro de 2020).



Entrevista completa disponível em :
< <https://www.youtube.com/watch?v=wbUdaaw6WG4&t=10s>> .