



Foto da capa
Krzysztof Hanusiak

FERNANDO BIZARRI REQUENA
POESIA ISOMÉTRICA

SUMÁRIO

- 7 Prefácio
- 13 Introdução
- 25 Da perspectiva à abstração
- 36 O lugar do observador
- 39 Novas perspectivas
- 41 Milagre de São Longino
- 47 Desmilitarização da Polícia
- 53 Guerra dos Garotinhos
- 59 Plano de controle
- 64 Dezesseis túmulos sobre um *grid*
- 71 Conclusão
- 72 Referências Bibliográficas

PREFÁCIO

Entrei na FAU em 1999 após um curso de nível técnico de Desenho de Comunicação oferecido pela Rede Paula Souza. Havia trabalhado em estúdios e estagiado em uma agência de publicidade, exercia a profissão de designer gráfico e me dedicava às artes antes de conceber a idéia de me tornar arquiteto.

Desconectado de qualquer cultura arquitetônica, meu interesse na FAU se deu antes de mais nada por causa do oferecimento de disciplinas de programação visual e desenho industrial, uma vez que então não existia ainda na universidade pública o curso de design. Me interessava também de maneira muito mais geral pelas possibilidades de análise da cidade que me pareciam contidas no estudo de urbanismo, já que o espaço urbano era objeto das poéticas que eu desenvolvia, de forma embrionária, nas artes visuais, fotografia e outras mídias.

Minha passagem pelo curso de Arquitetura e Urbanismo, entre idas e vindas entremeadas por períodos de trabalho em design gráfico e arquitetura, introduziu em meu referencial uma série de elementos que se tornaram fundamentais na maneira como vejo o mundo. Antes de mais nada uma certa ética, decorrente de uma visão mais aprofundada do funciona-

mento e dos problemas relativos às relações de público e privado no espaço urbano. Uma certa abordagem da história do pensamento humano tendo em vista sua relação com a forma como nos relacionamos e ocupamos nosso planeta. Um certo gosto pelo conceito de linguagem como instrumento de nossas relações. E talvez em um nível acima dos demais elementos, a validação do método científico como valioso instrumento de observação dos fenômenos que nos cercam.

Para mim, as disciplinas mais importantes foram as mais desafiadoras, que exigiam maior rigor científico em sua compreensão, disciplinas que me introduziram temas caros ao conhecimento humano, como filosofia, física, geologia, aquelas que me retiraram do espaço de um observador casual e me instrumentaram como observador crítico e agente. Aquilo que a arquitetura mais modificou em, numa educação pela pedra – artifício – foi meu olhar.

Se eu tivesse me formado antes, este trabalho poderia ser outra coisa. O projeto de um edifício em cujo partido eu imbuísse todos os meus valores. Um modelo computacional representando a malha ferroviária brasileira. Um ensaio sobre como converter processos industriais oriundos da indústria automobilística na produção de componentes para a construção civil. Um equipamento caseiro para conservar células tronco. Mas tanto tempo se passou que designei este trabalho a outro propósito: o de me reconectar com minha história pessoal. Ele concretiza minhas intenções iniciais de desenvolvimento de uma poética visual instrumentada por um conjunto de referências no qual tive a chance de me aprofundar na universidade pública. Em certa escala é um trabalho de prestação de contas para comigo mesmo.

Este volume acompanha um conjunto de desenhos nos quais busquei desenvolver um determinado raciocínio, dialogando com conceitos que considero importantes ao longo da história da sociedade humana, sobretudo ocidental, mas que implicam sobre todo o mundo atual. Embora estes desenhos sejam de alguma forma instrumentados pela compreensão de certas referências teóricas, em nenhum momento o volume que se tem em mãos pretende fazer proposições no âmbito da teoria. Serve mais como um guia para transitar pelo processo que orientou meu olhar sobre questões

relativas à representação ao longo de um ano de trabalho.

Neste guia analiso aspectos de algumas obras de arte e técnica de diferentes períodos, mas não sendo tais obras objeto deste trabalho, me limito a uma análise que não se aprofunda demais, levando em conta apenas categorizações mais abrangentes e focando nos elementos poéticos que influenciaram meus desenhos.

Não posso deixar de registrar mais extensamente nestas páginas minha gratidão a uma série de pessoas sem os quais este trabalho não poderia existir. Ao meu orientador Luis Antonio Jorge, que se deixou contaminar por minhas fabulações e me impeliu adiante. Aos artistas e cientistas cujos resultados de seus trabalhos figuram aqui em algum momento. Aos professores da FAU Agnaldo Farias, Alexandre Delijaicov, Angelo Bucci, Beatriz Khul, Clara Kaiser e Jonas Tadeu Malaco, como também de outras instituições, Nicolau Sevcenko e Paul Singer, que trouxeram as lições mais marcantes em minha formação. Aos amigos artistas que conheci por ocasião da convivência na universidade e que se tornaram grandes influências no meu trabalho: Ariane Stolfi, Alexandre Yassu, André Wigman, Bruno Araújo, Fulvio Roxo e Rafael Murolo. Ao Ricardo Aguillar (Casão), companheiro de vários desafios, a quem devo em grande parte, assim como a André Wigman, minha persistência no curso de arquitetura, além da ajuda em momentos críticos deste longo caminho. À Ivani Requena, que me alimentou de inteligência e referências inestimáveis desde o berço e à Leontina Bizarri Requena, que compartilhou comigo décadas de vivência do século XX a partir de seu ponto de vista, sou muito grato por nunca terem perdido a confiança em minha capacidade de superar as maiores dificuldades. Por fim, à minha companheira, Domitila Carolino, que não me oferece nada além de amor e apoio neste momento de dedicação a uma finalidade ao mesmo tempo tão universal e particular.

*isso de querer
ser exatamente aquilo
o que a gente é
ainda vai
nos levar além
- Paulo Leminski*

α



INTRODUÇÃO

No filme *Caverna dos Sonhos Esquecidos*, escrito e dirigido por Werner Herzog em 2010, o cineasta persegue a oportunidade de conduzir a primeira equipe de captação de vídeo pelo interior das cavernas de Chauvet, ao sul da França. Este conjunto de cavernas contém sobre trechos de suas paredes de rocha aquelas que até então eram consideradas as formas de representação pictórica mais antigas já encontradas, remontando a até 32000 anos atrás (Figura 1).

De posse de equipamentos leves de última geração, na companhia de pesquisadores e restrito a um curto tempo de permanência em seu interior, a equipe percorre uma sinuosa passarela metálica de cerca de 60 centímetros de largura que serpenteia por entre suas câmara, conectando diversos pontos de interesse: resquícios de ocupação por animais e da intervenção humana ao longo de séculos, isolados do mundo exterior a milênios por movimentações geológicas que em algum momento selaram sua entrada, conservando a caverna como uma cápsula do tempo.

Figura 1
Frame do filme
"Caverna dos Sonhos
Esquecidos" exibe
rinocerontes como
retratados por artistas
do paleolítico

Do lado de fora, Herzog faz um percurso igualmente sinuoso mas sem tanta urgência, registrando o esforço de pesquisa, colhendo as impressões dos especialistas –

muitas vezes recorrendo a um recorte e método de associação livre que beira o psicanalítico – e, através de sua própria narração, vai conjecturando a respeito daquilo que resta no interior da caverna: a memória dos costumes dos homens que nela habitaram.

Da análise das intersecções entre os anseios daquele homem paleolítico que, diante das dificuldades do meio hostil, se refugiava num espaço de construção e registro de narrativas visuais imaginárias, e os anseios do homem contemporâneo, que trouxe tais narrativas ao centro do que se acredita como cultura, muitas vezes as elegendo mesmo como indício de sua humanidade, Herzog desenvolve uma conclusão que poderia soar surreal em um mundo sem antropologia: nestes 32000 anos talvez não tenhamos, enquanto espécie, mudado tanto quanto sugere nossa intuição. Talvez uma determinada pessoa hoje possa ter mais em comum com um indivíduo do paleolítico do que com seu próprio vizinho.

O filme apresentado em 3D nos leva, enquanto expectadores, às profundezas da caverna nos colocando visualmente diante das pinturas de forma a aproximar nossa percepção à daqueles que a habitaram, nos permitindo, ainda que de forma limitada, olhar as paredes da caverna através de seus olhos. Evidencia nossa afinidade com este homem primitivo, nos fazendo emocinar com sua expressão e sugerindo que provavelmente tal homem pudesse igualmente emocionar-se diante de formas de arte contemporâneas que nos são caras, como o cinema. Poderia se especular que eventualmente este homem primitivo pudesse se interessar até mesmo pelo própria obra de Herzog.

A partir daí podemos reconhecer que o filme, enquanto documentário, ou seja, uma determinada linguagem discursiva acerca de um tema científico, constrói sua poética em diversos circuitos. O primeiro refere-se à relação entre o expectador e o objeto colocado em questão – a experiência das pinturas como objeto. Um segundo ocorre num nível intelectual, no encontro do expectador com uma representação de si mesmo em um estágio ancestral – o homem primitivo. Um terceiro, que opera no nível da metalinguagem, diz respeito ao próprio cinema e circunda todos os outros.

Tais circuitos se entrelaçam à medida em que o filme joga com aspectos dos objetos retratados que carregam certa ambiguidade em relação a seu

lugar na linha de tempo da civilização: uma equipe de cinema – sempre evidente – que ilumina as paredes da caverna, como faziam os artistas primitivos com suas tochas; um pesquisador que sonha com rinocerontes, como um caçador-coletor; um espeleólogo que encontra cavernas utilizando seu sentido mais primal – o olfato –, outro homem que toca o pentatônico hino dos EUA em uma flauta de osso. Na poética desta narrativa, surge um movimento no sentido de anular a dimensão do tempo, permitindo aos objetos retratados existirem em uma dimensão diferente daquele construída pela experiência cotidiana, uma dimensão do tempo exclusivamente imaginária.

Assim como o cineasta Werner Herzog, o artista plástico argentino León Ferrari também trabalhou com uma dimensão do tempo exclusivamente imaginária na elaboração de toda uma família de obras. Na esteira da incorporação da colagem como recurso criador de novos sentidos nas obras de arte contemporânea, Ferrari seguiu um raciocínio diferente daquele instruído por certas obras de Picasso, Duchamp e outros. Enquanto a colagem geralmente tratava-se da sobreposição de elementos retirados de diferentes contextos em uma mesma época – como por exemplo, um pedaço de jornal do dia anterior sobre uma pintura a óleo – o artista se ateve a sobrepor certas imagens, imbuídas de significados específicos e pertencentes à cultura de suas épocas.

Na série *Releitura da Bíblia*, de 1988, o artista juxtapõe imagens sacras consagradas do passado com fotografias e impressos mundanos oriundos do século XX. Na obra intitulada *Helicóptero* (Figura 2), León toma uma reprodução em offset da pintura *A Visão de São Bernardo* (1489), de Pietro



Figura 2
León Ferrari. *Helicóptero*, série *Releituras da Bíblia*, colagem 25 x 24 cm, Coleção Alicia e León Ferrari

Perugino e sobre ela interfere através do recorte e da colagem. A pintura de Perugino exibe o episódio da narrativa cristã no qual São Bernardo, sentindo-se doente e exausto recebe a visita de Maria, que aparece para dar forças e ajudá-lo a continuar a escrever. Pode-se dividir a pintura original em diferentes espaços, encadeados pelas normas da perspectiva vigentes no período: um espaço em primeiro plano onde se encontram os personagens e suas relações, um espaço construído que os encerra e um espaço que, externo ao ambiente retratado, representa a paisagem do lado de fora. León, extrai desta composição aquilo que é paisagem e o substitui pela imagem de um helicóptero de guerra, que se aproxima, muito mais próximo aos planos anteriores da imagem do que encontrava-se a paisagem original. Além de anular a noção de perspectiva do expectador da imagem, ao substituir aquilo que sugeria a proporção entre os elementos principais da cena e o mundo no qual estão contidos¹, León representa, como o cineasta Herzog, uma dimensão de tempo exclusivamente imaginária e, nela, aproxima aquela realidade geopolítica do cristianismo ancestral, retratada de maneira idealizada pelos artistas neoclássicos, à realidade geopolítica de seu tempo presente.

Tendo em vista os temas constantes na extensa obra de Ferrari, a respeito do conteúdo de *Helicóptero*, avalio se tratar de uma crítica à conivência da Igreja Católica, responsável na atualidade pela manutenção do cânone retratado na obra de Perugino, em relação à política imperialista ocidental, imposta com base em poderio militar na Palestina dos anos 1980, região de onde acredita-se ter se originado a própria religião de que se tratam os símbolos pintados.

Mas além das associações simbólicas geradas pelo procedimento da colagem, a obra traz em si o comentário sobre a própria forma de representação: através da violação das normas da perspectiva em uma obra que rigorosamente a ela se submete, León violenta as próprias bases intelectu-

¹ Para uma análise mais profunda da obra e da série *Releituras da Bíblia*, ver PAULSE, Mariana Gomes; LEÓN FERRARI: FORMA E CRÍTICA NA SÉRIE RELEITURA DA BÍBLIA, IV ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE – IFCH / UNICAMP 2008

ais que controem o discurso na obra de Perugino. Aí se evidencia a crítica de Ferrari ao papel dos artistas na história da arte ocidental a partir do renascimento: a manutenção de um determinado discurso obscurantista por meio de uma arte que era, em oposição a sua finalidade, instrumentada por critérios racionais – construída a partir de procedimentos orientados por uma idéia de arte enquanto ciência². Já dizia León à imprensa em 1963, por ocasião da divulgação da série de manuscritos *A Árvore Inseminadora*:

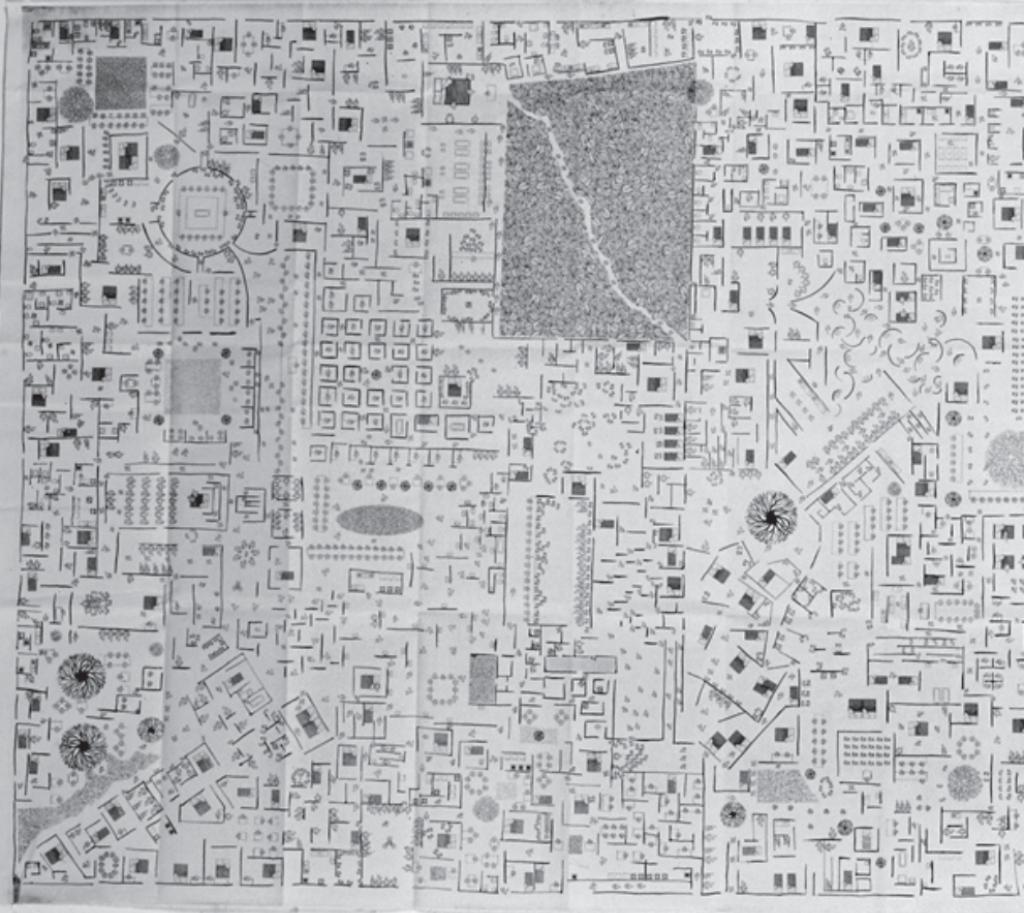
Se questiono o cristianismo é porque estamos vivendo em uma cultura cujo deus diz que vai torturar eternamente nós que pensamos diferente. Em uma cultura cujos artistas maiores sempre apoiaram essa idéia de que se deve torturar aqueles que pensam diferente. Justamente a idéia que contraria os direitos humanos que os católicos dizem respeitar.³

Este modo de crítica, que está contido na série *Releitura da Bíblia* não apenas através de seu conteúdo, mas no significado intrínseco do tratamento dado a sua forma, é presente em obras de toda a carreira do artista e se manifesta com a devida clareza em sua série conhecida como *Heliografias*, produzida no Brasil entre 1980 e 2010.

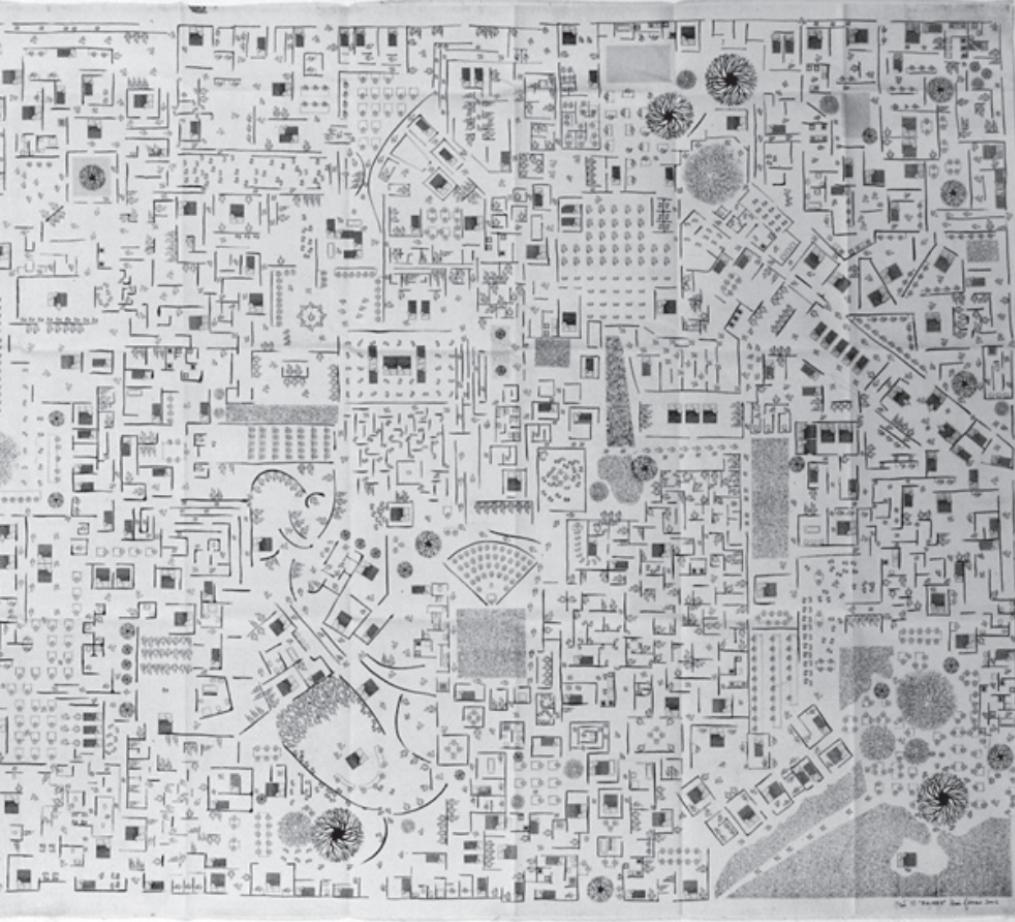
Nesta série os aspectos da colagem não se dão apenas a partir dos procedimentos aplicados a seus componentes materiais – as obras são compostas a partir da repetição de elementos gráficos retirados do universo do desenho técnico – mas também na recontextualização do próprio desenho técnico, introduzindo-o no ambiente de apreciação da artes plásticas.

² Cennino Cennini insituiu a tônica desta arte enquanto ciência em seu tratado *Il Libro Dell'arte*, referindo-se ao homem expulso do Paraíso: “(...) Após isso deu continuidade a diversas artes, diferentes umas das outras, e cada uma mais científica que a outra, pois não podiam ser de tal forma equivalentes. Então a mais valorosa é a Ciência; a partir da qual vêm uma arte derivada da ciência e dependente das operações manuais, e esta é chamada Pintura, para a qual devemos ser dotados tanto de imaginação (fantasia) e habilidade na mão, para descobrirmos coisas invisíveis ocultas sob a obscuridade de objetos naturais, e para capturá-los com a mão, revelando à vista aquilo que antes não parecia existir.(...)” (p.4)

³ GIUNTA, Andrea. (Org.). León Ferrari: retrospectiva. Obras 1954-2006. São Paulo: Cosac Naify / Imprensa Oficial, 2006, p. 309.



Em suas heliografias León apropria-se de uma forma de representação própria da arquitetura e desenha plantas imensas, representando lugares e situações que só poderiam existir como projeto de materialidades exclusivamente imaginárias. Quando representam lugares, tais plantas muitas vezes exibem labirintos arquitetônicos intrincados e disfuncionais, ocupados por mobiliários que destinam-se a funções definidas – como camas, mesas, e cadeiras – e habitados por um sem número de homens impressos em *Letraset*, tocando atividades resultantes da configuração daquele espaço (Figura 3). Os homens representados, todos cópia da mesma matriz, não tem identidade própria. Poderiam até mesmo ser todos o mesmo homem,



representado em diversos momentos, em sua interação com o ambiente que ocupa. Poderiam também ser representações múltiplas, como projeções do expectador que, ao percorrer tal paisagem com o olhar, vai se encontrando em cada situação corriqueira, as quais isoladas do contexto de um todo disfuncional, poderiam ser vivenciadas por si mesmo no universo real.

Quando representam situações, as heliografias frequentemente retratam dinâmicas de massa através da organização criteriosa dos sujeitos que as compõe. Às vezes tais multidões de *Letraset* se relacionam com o próprio

Figura 3
Reprodução de um exemplar da série *Heliografias*, de León Ferrari, sem data

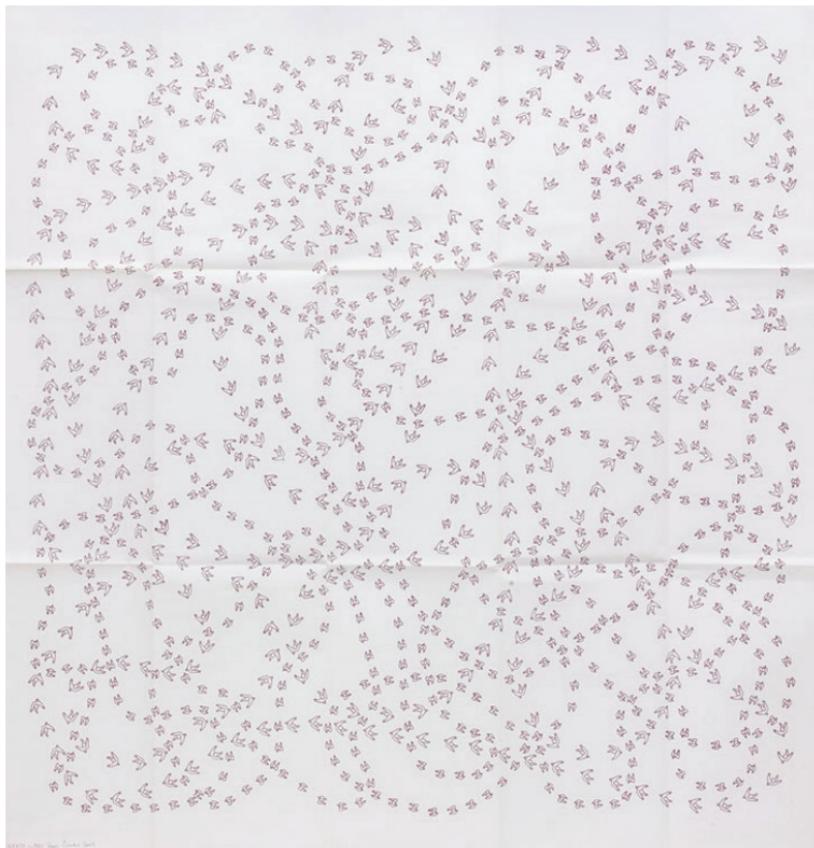


Figura 4

campo material da heliografia (Figura 4), em outras são organizados em dinâmicas que ocorrem em “espaços tipo” – como uma espiral sem fim (Figura 5), ou em uma configuração que imita o parcelamento da cidade (Figura 6), entre outras. Tais “espaços tipo” são reutilizados pelo artista em diferentes heliografias como base para as mais diversas relações entre sujeitos, ocorrendo em diferentes instâncias do mesmo espaço imaginário.

No conjunto da série *Heliografias*, León constrói uma poética que en-

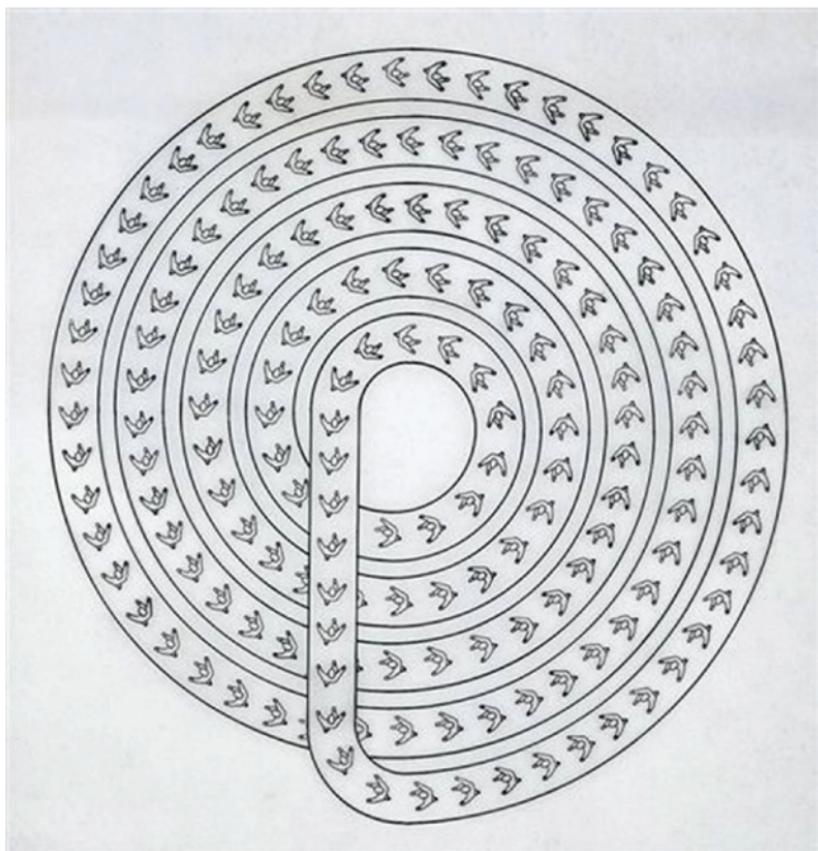


Figura 5

volve a capacidade do expectador enxergar as relações dos indivíduos retratados com seu ambiente – seja o ambiente que, construído no imaginário, se torna a representação de um espaço de relações reais, seja o ambiente construído pelas relações sociais – através do próprio instrumento por via do qual a sociedade moderna as projeta materialmente: o desenho arquitetônico. As imagens são ambivalentes, ao mesmo tempo representações de relações humanas e instruções gráficas sobre como concretizá-las, induzindo ao expectador o olhar do projetista.

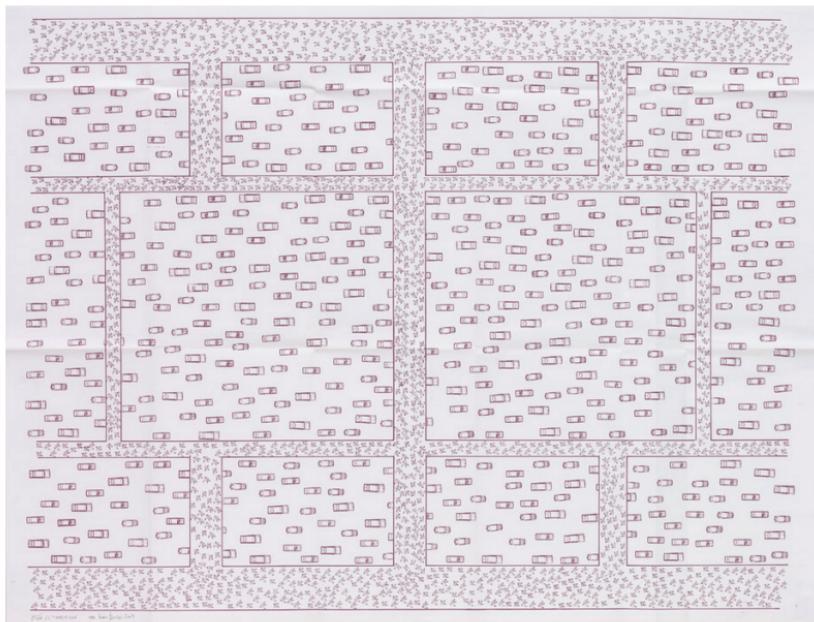


Figura 6

A Construção poética do artista transcende o aspecto material das Heliografias. Tanto quanto o papel sobre o qual são impressas e os objetos retratados, são matéria desta poética os valores carregados pelo expectador enquanto membro de uma determinada cultura – moderna e ocidental –, incluindo nisso o reconhecimento de um determinado código no exercício de sua leitura. León toma para sua obra o que pode haver de significado intrínseco à própria linguagem.

A poética encontrada na obra de León Ferrari, é uma invenção de seu autor tanto quanto produto da cultura artística de seu tempo. O século XX inaugurou uma abordagem da produção de arte que reconhece como meios em sua produção as relações entre forma, conteúdo, os valores resultantes de sua inserção na cultura, e no limite, a própria idéia de arte. No texto de 1969 *Sentenças sobre Arte Conceitual* – que teve grande influência no estabelecimento dos parâmetros sob os quais opera o campo da arte con-

ceitual –, o artista Sol LeWitt postula uma série de pontos dentre os quais podemos reconhecer intersecções com procedimentos adotados por León Ferrari na construção de sua poética:

10. *Idéias em si podem ser trabalhos de arte; estão em uma cadeira de desenvolvimento que eventualmente pode achar alguma forma. Nem todas as idéias precisam ser transformadas em algo físico. (...)*
13. *Um trabalho de arte pode ser entendido como um condutor da mente do artista para os observadores. Mas pode ser que ele nunca alcance o observador, ou pode ser que nunca saia da mente do artista. (...)*
15. *Uma vez que nenhuma forma é intrinsecamente superior a outra, o artista pode usar qualquer forma, desde a expressão por meio de palavras (escritas ou faladas) até igualmente a realidade física. (...)*
17. *Todas a idéias são arte se dizem respeito à arte estão incluídas nas convenções de arte. (...)*
19. *As convenções de arte são alteradas por trabalhos de arte.*
20. *Arte bem sucedida muda nosso entendimento das convenções alterando nossa percepção.*
21. *A percepção de idéias leva a novas idéias. (...)*
24. *A percepção de idéias é subjetiva.⁴*

É possível identificar nas idéias acima algo do arcabouço intelectual que instrumenta a abordagem de León no uso da linguagem arquitetônica como meio de expressão – condutor entre a mente do artista e o expectador – e, simultaneamente, como meio conceitual que contém em si uma noção das convenções de arte, sujeito a alterações mediante a percepção da obra.

Retornando a nosso ponto de partida, pode-se reconhecer princípios similares operando no filme *Caverna dos Sonhos Esquecidos*, à medida em que Werner Herzog costura, através de sua narrativa, uma visão sobre a condição humana, se utilizando da arte como parâmetro de humanidade.

⁴ LEWITT, Sol, *Sentenças sobre arte conceitual* in FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília (orgs.) *Escritos de Artistas - Anos 60/70*, Zahar, Rio de Janeiro, 2014 (p.206)

Assim a narrativa tem o potencial de influir sobre nossa percepção da arte primitiva, do cinema e daquele elemento comum a ambos: o homem.

No trabalho que produzi durante o último ano parti em busca de uma poética própria, com base em minha interpretação de elementos presentes na poética de Leon Ferrari. Mais tarde, meu reencontro com a Obra de Werner Herzog trouxe fatores conceituais que foram igualmente incorporados à minha produção.

A matéria desta poética é o elemento com o qual estou mais familiarizado em minha prática profissional: a representação gráfica. Tento abordá-la observando sua qualidade não apenas em relação a sua imediata finalidade – a de representar – como também em função dos significados subjacentes que a própria linguagem de representação gráfica pode adquirir em dado contexto, mediante determinado recorte dos temas representados.

Minha busca se dá através de um procedimento de colagem que em dada medida se opõe ao *ReadyMade* de Marcel Duchamp: ao invés de retirar objetos de seu contexto e inserí-los em campos que, em geral, são a eles materialmente estranhos, trabalho com a representação destes objetos em um espaço que nos é, aos arquitetos, engenheiros e à própria cultura ocidental, tradicional, o desenho de projeto. A colagem que faço é de signos no espaço de uma determinada forma artesanal de representação.

Acompanhou tal produção o apontamento de questões ligadas ao lugar do observador na idéia de perspectiva, desde o renascimento até o século XX. Além disso, surgiram ao longo deste percurso questões relativas à idéia de verossimilhança na percepção da representação, dentre outras questões que tanto se tornaram preocupações quanto motivações conceituais que impelem o trabalho adiante.

Nas próximas páginas exponho meus apontamentos, abordo minhas idéias a respeito das imagens que elaborei e explico um pouco sobre aspectos técnicos de sua produção. Cada imagem é uma instância de um diálogo, entre elas mesmas, delas em relação ao mundo material que as cerca e do conjunto em relação ao conceito de representação.

DA PERSPECTIVA À ABSTRAÇÃO

DESENHO COMO CIÊNCIA

O pintor e teórico Cennino Cennini, discípulo de Giotto di Bondone, publica no século XIV o primeiro tratado de arte do renascimento, intitulado *Il Libro dell'Arte* no qual, além de sistematizar técnicas de preparo de pigmentos e traçar elementos que compunham a disciplina daqueles que desejavam atuar como artistas, constrói as bases conceituais que intersectariam mais tarde a arte da pintura com o pensamento racionalista do renascimento.

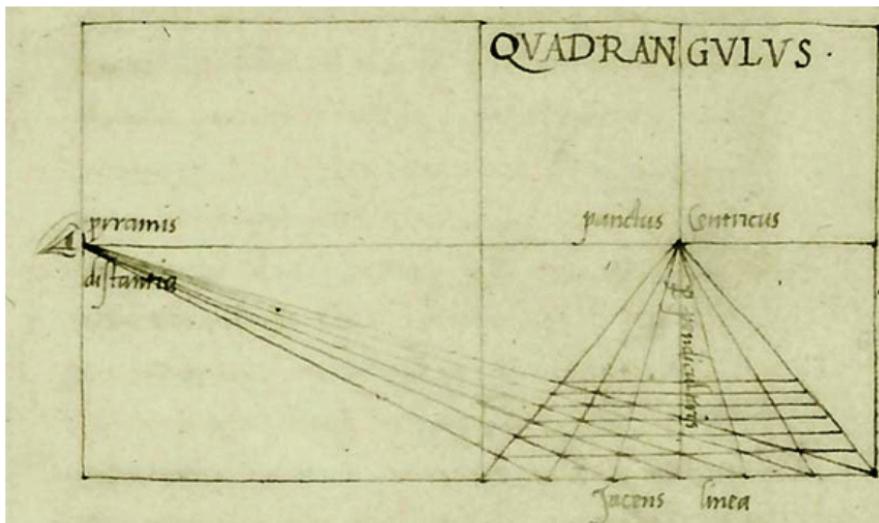
Para Cennini a arte é uma prática que resulta da autonomia humana como ser separado de Deus, assumida após a saída do homem do paraíso, após o qual “*deu continuidade a diversas artes, diferentes umas das outras, e cada uma mais científica que a outra, pois não podiam ser de tal forma equivalentes.*” Segundo o autor, dentre estas artes “*a mais valorosa é a Ciência; a partir da qual vêm uma arte derivada da ciência e dependente das operações manuais, e esta é chamada Pintura, para a qual devemos ser dotados tanto de imaginação (fantasia) e habilidade na mão, para descobrirmos coisas invisíveis ocultas sob a obscuridade de objetos naturais, e para capturá-los com a mão, revelando à vista aquilo que antes não parecia existir*”.



Cennini cria seus conceitos e definições sobre arte a partir do cânone católico, porém o faz de forma a conciliar as idéias tradicionais com uma abordagem do fazer artístico que contém em si a investigação da natureza pelo homem.⁵ O autor faz a ponte entre duas formas de aplicação da racionalidade na pintura: partindo de um cânone convencionalista, no qual a elaboração da pintura se dava com base em esquema prévios – as convenções estabelecidas ditavam a forma e a disposição dos elementos na pintura de maneira a permitir ao expectador seu reconhecimento (Figura 7) –, ele conduz a pintura ao estabelecimento de um cânone naturalista. A idéia de pintura passa a incluir o próprio aprimoramento da arte como forma de representação da natureza.

Figura 7
à esquerda *Madona e Criança* de Giotto di Bondone (1330), à direita o mesmo tema, representado por Domenico Veneziano (1437). Mesmo separadas por um século, as pinturas estão unidas pela adesão de seus autores a um mesmo código, replicado ao longo dos tempos pelo cânone tradicionalista na arte européia

⁵ CENNINI, Cennino. *The Book of Art of Cennino Cennini: A Contemporary Practical Treatise on Quattrocento Painting* (p.4)



DESENHO COMO TECNOLOGIA

Como resultado da regência do cânone naturalista sobre a arte, no período do renascimento assistimos ao desenvolvimento da perspectiva. Tal técnica, de estreita afinidade com o campo da ótica, permite ao artista simular na superfície da pintura o efeito da visão na apreensão dos espaços e objetos. No interior do espaço representado o ponto de fuga refere-se à posição do observador em relação à cena (Figura 8). Desta maneira a posição do observador passa a ser considerada em si um elemento da representação.

A possibilidade de se simular a apreensão de um espaço na superfície da pintura traz o desenho, que antes ocupava um lugar estritamente de expressão, à função de instrumento de projeto. Neste momento artistas como Leon Battista Alberti seguem atuando como teóricos, pintores e projetistas arquitetônicos, sistematizando e transmitindo os conhecimentos.

Figura 8
O esquema acima, elaborado por Leon Battista Alberti demonstra, a partir de uma reinterpretação de elementos da ótica Euclidiana uma das técnicas utilizadas na elaboração de perspectivas. O ponto de vista do observador no espaço da representação torna-se um fator definidor de sua forma



Figura 9
Città Ideale, do artista
Florentino Piero
Della Francesca,
Témpera sobre
madeira, 60 x 200
cm, cerca de 1500.
A imagem sintetiza
tanto a aplicação
da perspectiva na
projeção de espaços
imaginários que
representam o
designio humano,
quanto o retorno do
homem a valores
arquitetônicos da
cultura clássica

mentos alcançados na investigação da perspectiva. Alberti escreve o tratado *De Pictura*, no qual a perspectiva é tratada de modo protocientífico e conduzindo a uma apropriação da técnica que torna o desenho uma tecnologia de projeto.

Tal abordagem tecnológica permitirá ao homem renascentista não apenas representar sobre o plano a ilusão de apreensão de espaços imaginários contendo temas canônicos, como também a representar sobre este mesmo plano a projeção de tudo aquilo que designa ao espaço material: a representação do futuro em um espaço imaginário, tendo em vista sua concretização (Figuras 9, 10 e 11).



Figura 10
Basilica Santa Croce,
Florença



Figura 11
Piazza Santa Croce,
vista da Basílica.
É um exemplo
da concretização
dos ideais de
espaço urbano
do renascimento
visualizados a partir
da perspectiva

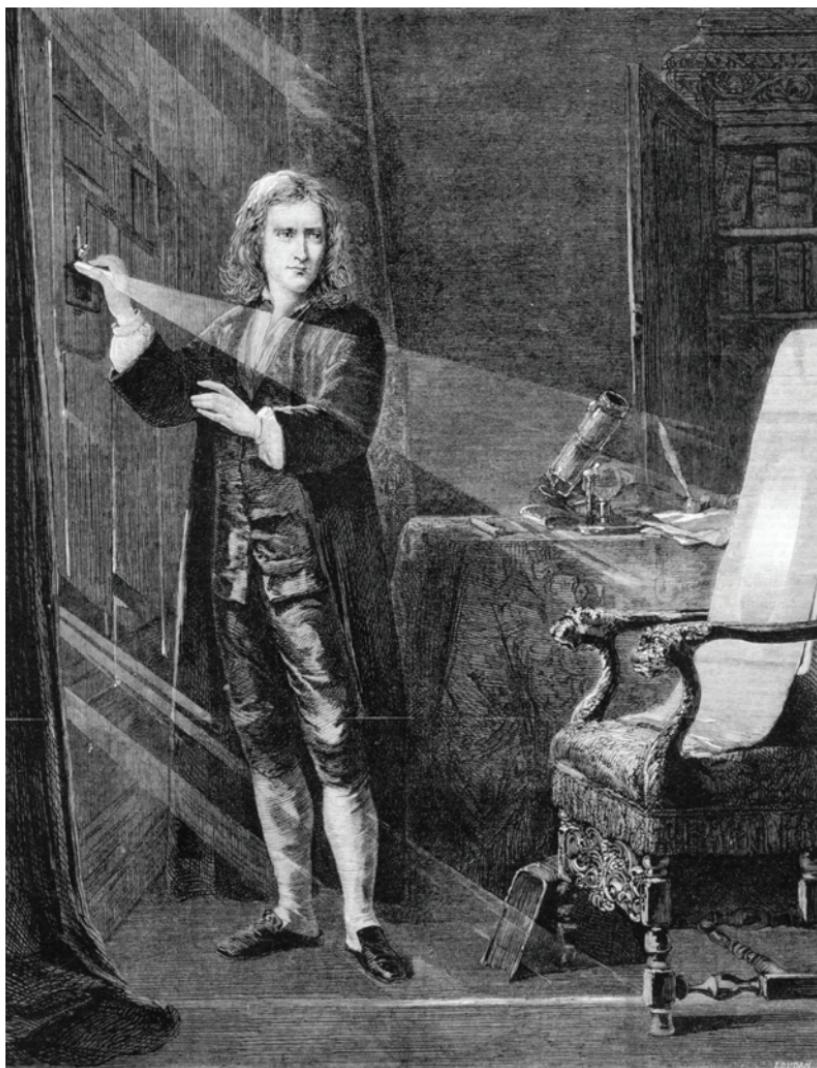


Figura 12
Sir Isaac Newton dispersing sunlight through a prism for a study of optics,
gravura de J.A. Houston, 1879.

DESENHO COMO FERRAMENTA

Ao longo do renascimento a ciência adquire autonomia em relação ao desenho. A ciência reconhece uma dimensão física da realidade, que é testada a partir de experimentos e resulta na organização do conhecimento em esquemas – muitas vezes puramente matemáticos – que não encontram correspondência na realidade visível. O físico inglês Isaac Newton decompõe a luz, observando sua natureza enquanto fenômeno físico em si e, portanto, não mais regido pela experiência do fenômeno pelo homem (Figura 12).

Ao mesmo tempo, com o avanço da industrialização o desenho como ferramenta projetual adquire também certa autonomia em relação a seu propósito artístico e é incorporado nos processos de elaboração de produtos industriais. Desenhar os componentes de uma máquina ou produto traz exigências diferentes daquelas normalmente associadas ao projeto de um espaço arquitetônico, por exemplo.

Neste contexto surge uma forma de desenho de perspectiva adaptada ao projeto de objetos: a axonometria (Figura 13). Sua principal característica é o fato de que, ao invés de representar os objetos a partir de eixos que se encontram no infinito do ponto de fuga, os objetos são representados em um espaço no qual os eixos internamente relacionados, preservando assim a apreensão de suas verdadeiras grandezas. É uma forma de representação que minimiza nos objetos representados as deformações inerentes ao ponto de vista do observador. A axonometria vêm a se tornar uma das principais ferramentas de representação do que se convencionaria a chamar de desenho técnico, criando uma cisão aparentemente definitiva entre a linguagem de desenho artístico e uma linguagem da máquina.

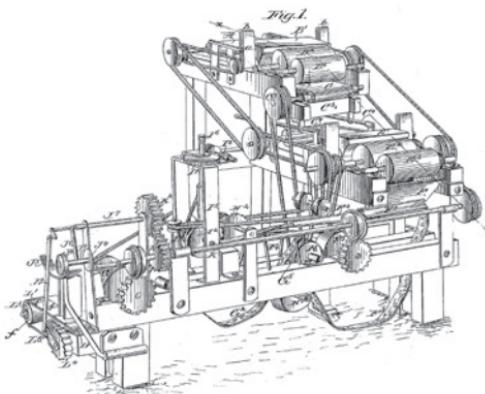


Figura 13
Imagen que
acompanha o
registro de patente
da primeira máquina
de enrolar cigarros,
criada por James
Albert Bonsack

Paralelamente dali em diante a pintura avança de acordo com o cânone naturalista, incorporando o conhecimento técnico adquirido por progressos resultados do desenvolvimento industrial, como a fotografia, cujos princípios instrumentarão o movimento impressionista. A idéia de um cânone naturalista, com uma arte que avança examinando a si própria, dará a tônica da arte no século XX, culminando na arte conceitual e outros movimentos de vanguarda.

DESENHO COMO OBJETO CONCRETO

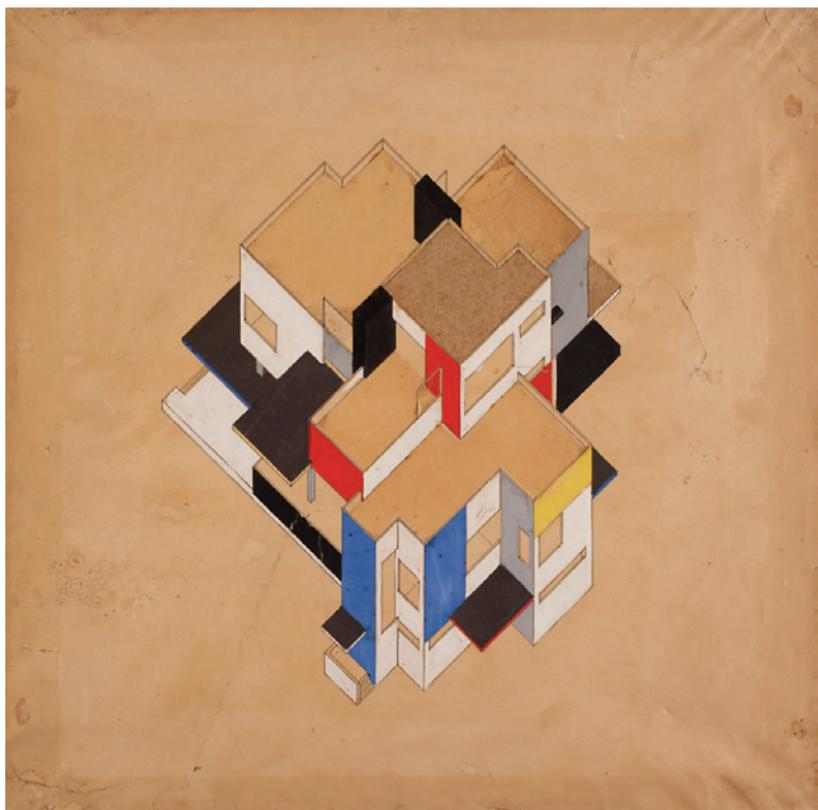
Entre as novidades trazidas pelo século XX para o campo das artes está a reincorporação da linguagem da máquina à expressão plástica. O artista El Lissitzky é um expoente representativo deste processo. Nascido na Rússia, desenvolve seu trabalho como parte do movimento construtivista e é incorporado ao projeto da Bauhaus, a partir de onde os preceitos desenvidados por ele e outros artistas afins ganham o mundo (Figuras 14 e 15).



Figura 14
Derrotar os Brancos com a cunha Vermelha,
El Lissitzki, 1920.
Na Rússia, a
composição feita
a partir do recorte
artesanal de
materiais técnicos
da indústria gráfica.

Figura 15
Cartaz de propaganda da escola de Weimar,
El Lissitzki, 1923.
Ilustra a
introdução no
ocidente dos
valores
construtivistas.





El Lissitzky atua como artista na fotografia, no design gráfico, na pintura e outras artes. Transita entre as diferentes áreas mantendo certa uniformidade estética e fazendo as práticas inerentes a cada área comunicarem-se entre si. Seu trabalho é unificado pela adesão a um projeto estético que abarca a linguagem da máquina desde a escolha dos temas de sua fotografia à incorporação da perspectiva isométrica em sua pintura, assim como o faz Theo Van Doesburg (Figura 16), seu colega holandês na Bauhaus.

A pintura de ambos rompe com a idéia de simulação de um espaço dentro da tela e, assim como outros artistas das vanguardas russas, busca

Figura 16
Projecção Axonométrica em Cores, Theo van Doesburg, 1923.

representar os objetos em si, reconhecendo-os concretamente como pinturas. Nestas pinturas a perspectiva axonométrica, recurso ao qual recorrem em várias obras, reforça a noção do desenho como objeto existente no espaço do expectador, à medida em que eliminam o fundo e enfatizam a presença do objeto representado.

As experimentações de El Lissitzky e outros artistas, incorporaram características do desenho técnico como forma de suporte a esforços de rompimento formal com a tradição e como uma espécie de apologia, muito típica da época, à estética e linguagem da máquina (Figura 17). Porém sua arte e de seus seguidores vai na direção da abstração, a partir dos conceitos suprematistas já vistos anteriormente na arte do russo Kasimir Malevich, mestre e parceiro de El Lissitzky (Figura 18). Na arte abstrata, a idéia de perspectiva passa a do campo da representação para o da experiência real da obra, em sua total materialidade, pelo observador.

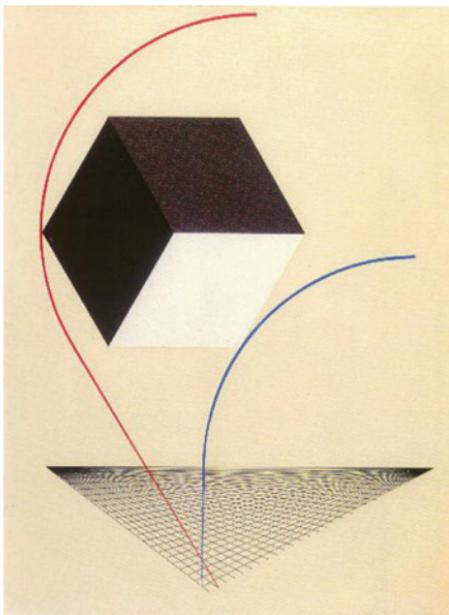


Figura 17
Sem título, da série
Proun, El Lissitzky,
quarela, tinta e
colagem, 1925.

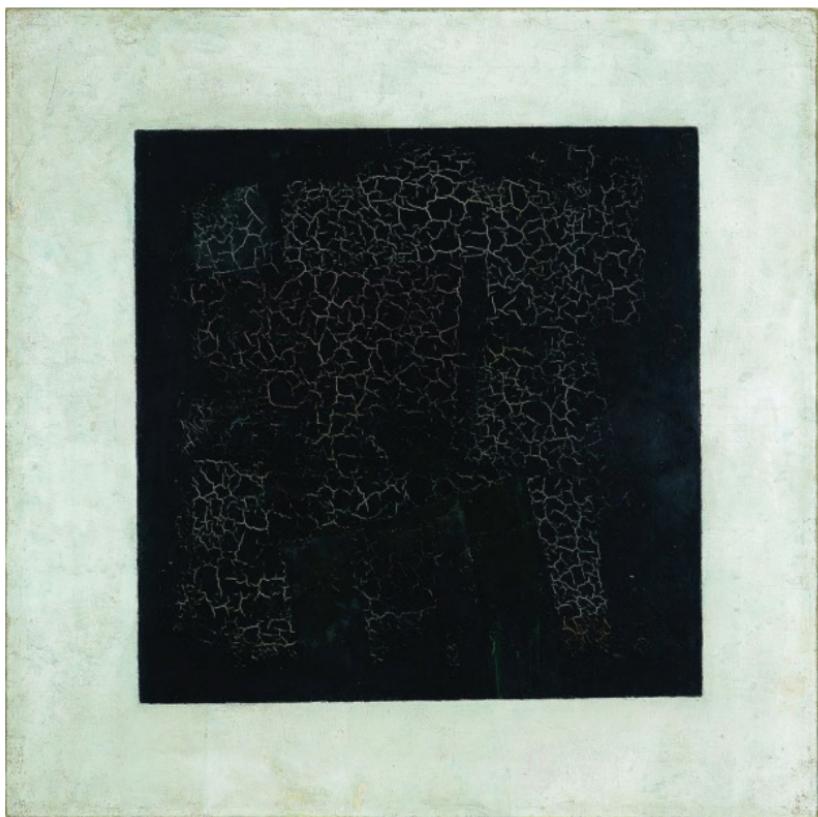


Figura 18

Quadrado Preto,
Kazimir Malevich, óleo
sobre tela, 1915.
A representação
como um objeto em
si eclipsa a ideia de
figuração na pintura

O LUGAR DO OBSERVADOR

Uma vez reconhecido que na técnica de perspectiva renascentista a forma de representação dos objetos inclui em si o ponto de vista de um observador imaginário – incorporado ele mesmo como objeto no campo da representação –, pode-se deduzir que tal ponto de vista atue como intermediário na relação entre o ponto de vista do expectador real – o observador diante da obra material – e o objeto nela representado. Como emulação de um efeito ótico, este ponto de vista intermediário age deformando os objetos contidos na realidade que se representa sobre o plano, de forma a assemelhar a percepção dos objetos imaginários a dos objetos reais.

Assim como acontece na observação dos objetos reais, a posição do observador imaginário situa-se não apenas em um ponto no espaço, como também no tempo da realidade representada. Se colocado em termos físicos, o observador imaginário existe em um ponto fixo, tendo como referência quatro dimensões definidas por largura, altura, profundidade e tempo. O observador real, imobilizado no ponto de vista de seu intermediário, encontra-se suspenso no tempo-espacó.

Em contraposição à técnica de perspectiva renascentista, todas as formas de perspectiva axonométricas eliminam por completo a idéia de um ponto

de vista. Sem um ponto de fuga definido a partir da posição de um observador imaginário, a configuração dos eixos que orientam a espacialidade dos objetos no plano abandona a emulação do sensível e passa a submeter-se a critérios racionais e arbitrários. Enquanto a perspectiva renascentista tinha sua espacialidade construída em função da representação de um sujeito – o observador imaginário – a axonometria o faz em função do objeto representado. Assim, na perspectiva axonométrica está ausente o ponto de vista intermediário entre o observador real e o objeto representado que, a partir disso, adquire atributos concretos, passa a existir em si. Olhar a perspectiva axonométrica de um objeto, é olhar um objeto que existe não em um espaço imaginário, mas na ilusão do espaço em terceira dimensão, representado concretamente sobre o plano.

Uma vez que na axonometria os eixos referentes às dimensões de largura, altura e profundidade estão orientados em função do objeto representado e são, portanto, constantes, a realidade representada através desta técnica se inscreve em um espaço imaginário dimensionalmente constante. É o espaço pictórico de uma realidade indefinível.

Na ausência de um observador imaginário também é impossível de se estabelecer uma posição do observador no tempo, cujo eixo deixa de ser definido pela influência do artista. O tempo passa a ser, em primeira instância, um fator subjetivo associado à experiência do observador real diante da representação. Em termos práticos, uma perspectiva axonométrica mostra a projeção de uma realidade que pode ser percorrida livremente pelo olhar. Desta maneira, pelo estabelecimento de uma dimensão subjetiva do tempo, não é mais a ilusão de um ponto de vista, mas a composição dos objetos no plano de representação que conduzirá leitura do espaço representado e da imagem em si pelo observador.

O raciocínio acima parte de uma abordagem dos elementos da representação que referencia os objetos em termos geométricos e, de maneira geral, dizem respeito à idéia de forma. Mas um objeto dificilmente poderá se reduzir apenas a seu valor formal, pois não escapa de significar algo para quem o observa. A possibilidade de diagramar os objetos no espaço representado de maneira a direcionar uma leitura tanto de suas formas, como de seus significados permite o estabelecimento de sintaxes visuais que tem nos objetos

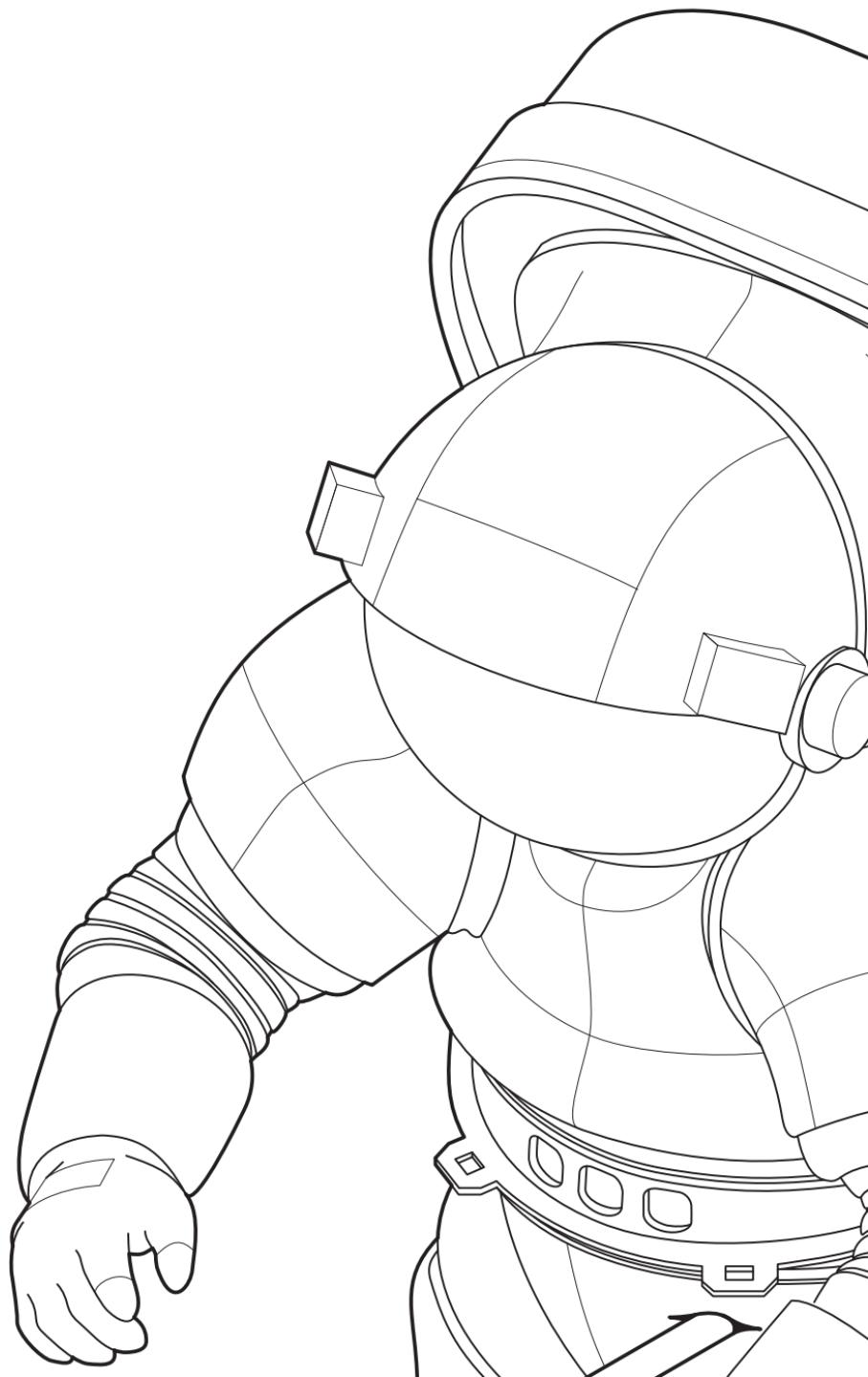
seus componentes primordiais. As relações estabelecidas simbolicamente pelos atributos dos objetos indica uma forma de linguagem e, assim torna-se meio para a construção de discursos. Os códigos que orientam este discurso originam-se tanto nos possíveis valores simbólicos atribuídos a estes objetos como nos parâmetros estabelecidos pela técnica de representação: suas proporções relativas, suas posições no espaço representado em relação uns aos outros, suas orientações em relação aos eixos estabelecidos, dizem respeito a esquemas essencialmente mentais.

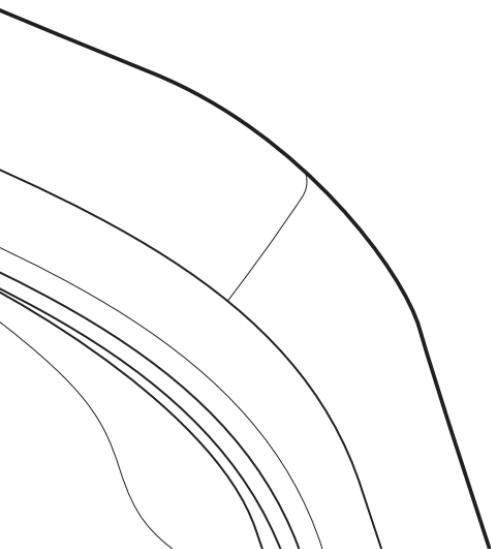
A perspectiva isométrica é uma forma de representação axonométrica na qual os eixos encontram-se numa relação de igualdade entre si. A dimensões representadas no sentido de qualquer dos eixos preservam sempre suas verdadeiras grandezas – como se apresentariam na realidade material –, porém descritas segundo as regras estabelecidas no espaço imaginário que ocupam. As dimensões dos objetos não obedecem a uma hierarquia: são equivalentes em qualquer direção. O observador tem diante de si a representação de uma realidade que, além de indeformável pela idéia de um ponto de vista, é sempre proporcionalmente uniforme.

A escolha da perspectiva isométrica como técnica de representação no trabalho que se segue parte de uma série de aspectos nela contidos. Primeiramente é uma perspectiva que se mostra inequívoca na representação das proporções entre os objetos representados e, desta forma, acentua todas as relações simbólicas que operem dentro deste parâmetros. Em segundo lugar, como técnica histórica, é a forma de perspectiva que instrumenta a projeto e produção material da sociedade industrial e consigo carrega uma série de valores simbólicos associados a seu uso, arraigados na transmissão de uma informação formatada na linguagem da máquina. Em terceiro lugar, de forma mais abrangente, a ausência de um observador imaginário libera a idéia de tempo para que possa ser tratado de forma conceitual no espaço da obra. Sem a representação de um ponto de vista imaginário através da ilusão de um ponto de fuga, surge a oportunidade de se estabelecer uma idéia de ponto de vista que atue não na representação de uma espacialidade, mas através do recorte dos temas e elementos representados segundo a vontade do autor, um ponto de vista que se defina apenas no campo das idéias.

Nas próximas páginas apresento as perspectivas isométricas que elaborei a partir de minhas observações a respeito de questões de representação. Cada pequeno capítulo fala um pouco da abordagem técnica do desenho, sobre os princípios que regem o posicionamento dos objetos no espaço e sobre o que são propriamente os objetos representados – quando não são coisas de domínio público. Não me detenho analizando as razões para a escolha dos objetos ou o significado particular que posso atribuir a eles, pois o texto seria neste momento secundário em relação ao discurso das imagens.

As páginas mostram reproduções reduzidas dos desenhos, que em suas versões impressas originais são desenhadas sobre o módulo A0 (1,19 x 0,84m), chegando a até 3,47m de largura e 1,68m de altura. Considerando que as espessuras de linha são calculadas para a reprodução nestes grandes formatos, muita informação visual pode se perder como efeito da redução.





MILAGRE DE SÃO LONGINO

Minha intenção com o primeiro desenho foi exercitar a técnica da perspectiva isométrica e testar a metodologia de desenho que me permitiria representar isometricamente os temas que escolhesse, mesmo que não tivesse acesso físico aos objetos que serviriam de referência.

Tal metodologia a princípio envolve uma série de estágios simples:

- 1 Estabeleço o tema e os objetos que serão representados;
- 2 Pesquiso em bancos de modelos 3D – como o Sketchup Warehouse – objetos que servirão de referência para os desenhos;
- 3 Disponho os modelos 3D dos objetos em um campo tridimensional de acordo tendo em vista a composição que desejo representar no plano;
- 4 Configuro o software de modelagem 3D para visualizar os objetos compostos segundo as regras da perspectiva isométrica, e gero imagens desta visualização.
- 5 Em um software de desenho vetorial, insiro as imagens geradas, desenhando sobre elas, de acordo com as regras do desenho técnico as linhas que definem os objetos.



Figura 19

Sem título, Fra Angelico, 1440. Este é o momento na paixão de cristo quando o centurião Longino atesta a morte de Jesus perfurando seu abdômen. O corpo de Cristo asperge sangue e água sobre seus olhos. Curado de uma doença ocular pelo milagre, teria se tornado monge e propagado o cristianismo, até ser torturado e morto pelos romanos, o que o conferiu o status de santo.

Figura 20

Vladimir Komarov, o primeiro ser humano morto no espaço sideral, sacrificou sua vida para salvar sua equipe de cosmonautas e denunciar os abusos do programa espacial soviético



Os objetos representados foram escolhidos em função de sua relação com o mito católico de São Longino (Figura 18) no qual, ao confirmar a morte do filho de Deus com uma estocada de sua lança, um centurião romano tem sua visão milagrosamente restaurada e se converte ao cristianismo. Procuro desvendar novos sentidos do mito, recontextualizando no tempo alguns objetos que canonicamente estão a ele associados e mantendo outros em sua forma tradicional de representação.

Lança de Longino – O Museu de Hofburg na Áustria guarda um artefato que o cânone católico reconhece como a ponta da lança de Longino. As relíquias católicas – como a lança em questão (Figura 19) – são uma forma de representação que simboliza os poderes dos Santos e, como acreditam os católicos, são capazes de milagres.

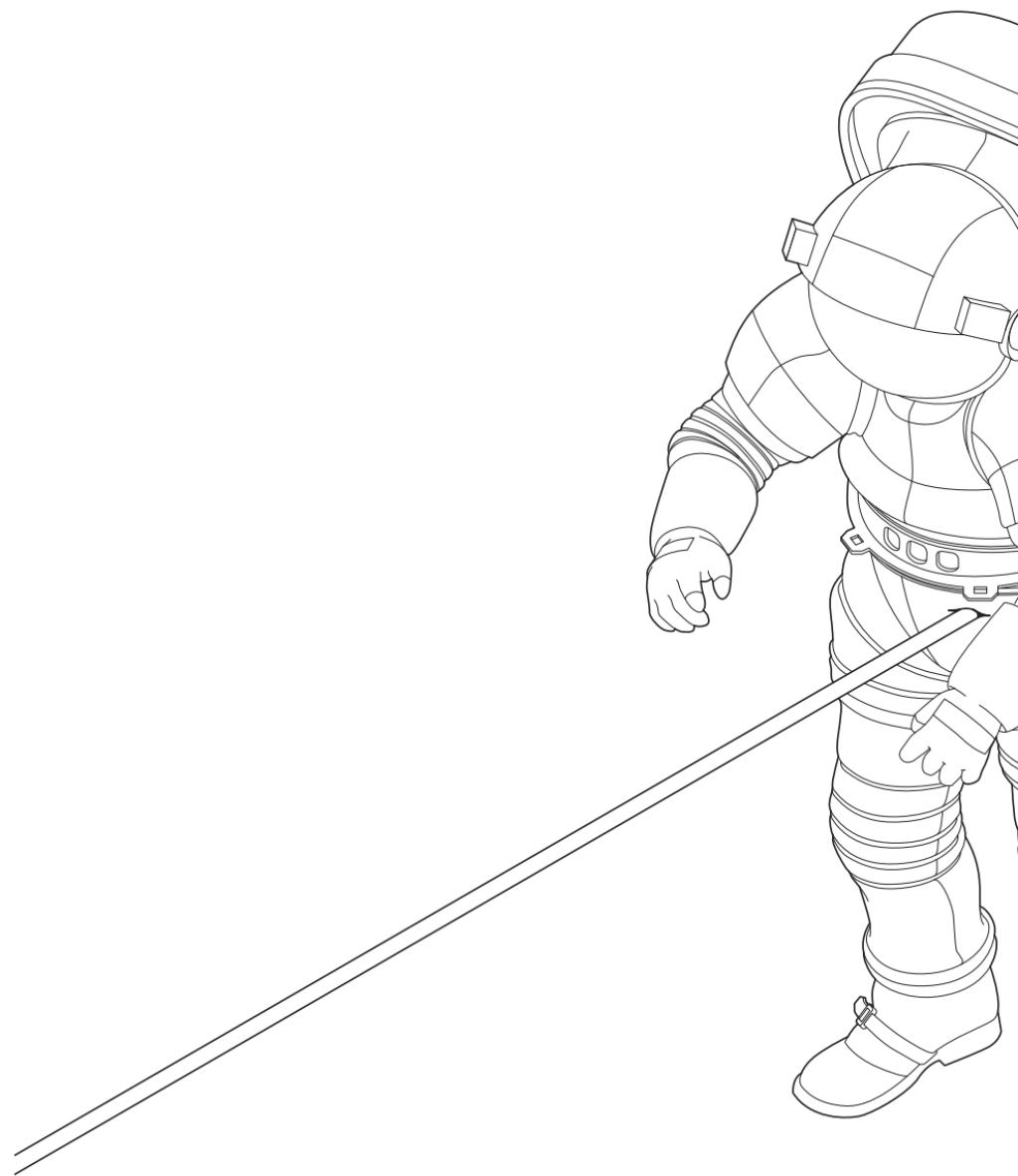
Olho de Longino – Longino é normalmente representado como um centurião segurando uma lança ou com uma lança apontada para seus olhos. O olho retirado de um desenho de anatomia da cabeça, representa o Santo, que não corporeamente na cena, mas poderia segurar a lança fora do campo da superfície de representação.

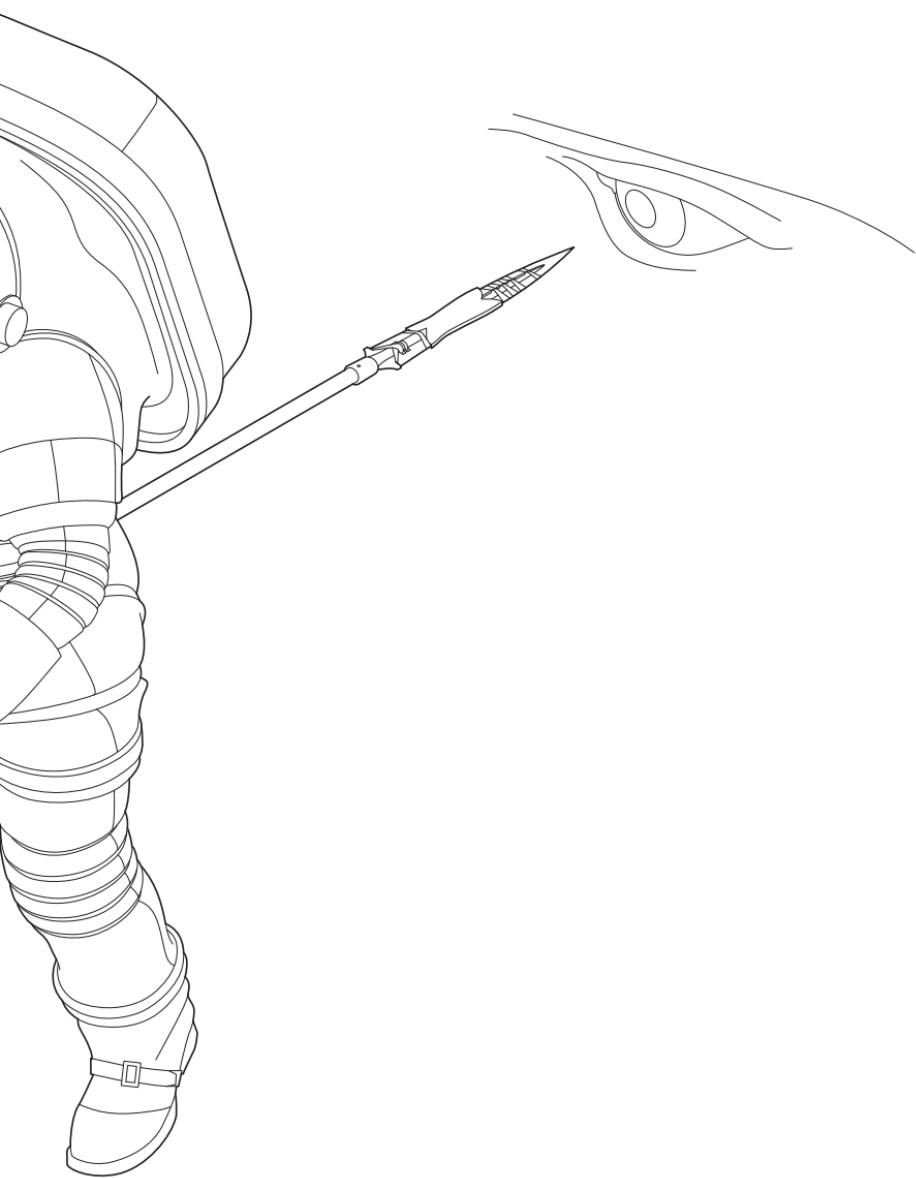
Cristo – A lança atravessa o corpo de um homem em traje de cosmonauta, em alusão aos cientistas mortos na corrida espacial, como Vladimir Komarov (Figura 20). Um exemplo dos sacrifícios humanos em razão da ciência no século XX, o cosmonauta viajou sozinho em 1967 num vôo experimental da cápsula Soyuz-1, que já sabia estar fadado ao fracasso. Com isso conseguiu salvar a equipe da qual fazia parte, incluindo Iuri Gagarin – que tornaria-se depois o primeiro homem no espaço.



Figura 20
Lança de Longino, peça de metal com 46cm de comprimento, Museu Hofburg, Viena. A relíquia católica criada na idade média é um dos artefatos que representam a lança que teria perfurado o abdômen de Cristo. Segundo a crença, incorpora um dos pregos que teriam prendido Cristo à cruz de seu martírio.

Figura 21
Milagre de São Longino, Fernando Bizarri, 1,19 x 0,84m, Impressão digital, 2017. (próxima página)









DESMILITARIZAÇÃO DA POLÍCIA

Após o primeiro exercício de perspectiva, a idéia do segundo desenho foi concretizar a proposta original do trabalho: representar cenas que desafiassem, enquanto idéias, através da especificidade de seus temas, a lógica cartesiana embutida na idéia de perspectiva isométrica. Esse desafio se daria a princípio pelo contraste entre a forma fria e objetiva de representação e a brutalidade do tema representado, personagens em uma batalha mítica, como muitas vezes já representado pela arte canônica (Figura 22).

A metodologia de desenho foi alterada: organizei previamente grupos de elementos dentre as dezenas que compõe a cena (Figura 23), e os dispus em um plano de base que representa um lugar, carregado de significado (Figura 25).

Os principais elementos que se repetem na cena são policiais militares e cavalos que, representados fidedignamente em seus paramentos, extraem da perspectiva isométrica uma noção de verossimilhança (Figura 24). Com atenção ao realismo das figuras anônimas, a prancha poderia simbolizar o designio de um destino para a Polícia Militar: direcionar seu potencial violento no sentido de sua própria aniquilação.



Figura 22

O Triunfo da Morte, Peter Bruegel, 1562. Morte e violência como elementos da mística cristã.

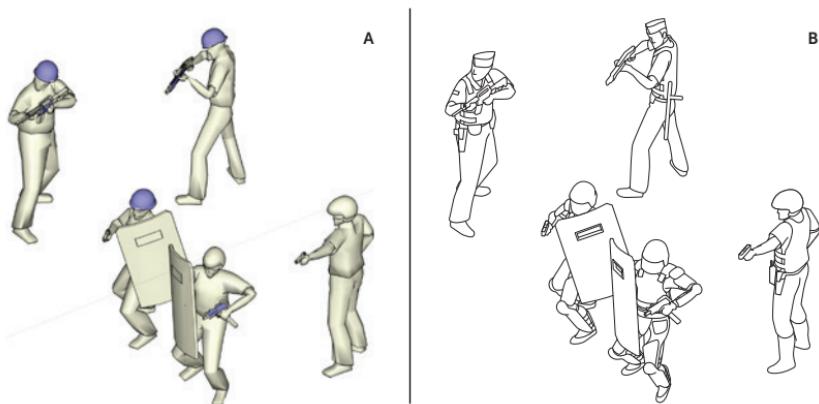


Figura 23

A Um trecho da cena organizado a partir de modelos 3D — B Bloco de elementos vetoriais resultante



Figura 24

Algumas das dezenas de imagens utilizadas como referência para o desenho. A reprodução minuciosa dos símbolos de poder da corporação, suas armas e armaduras é o que permite o reconhecimento das categorias de personagens que participam da cena

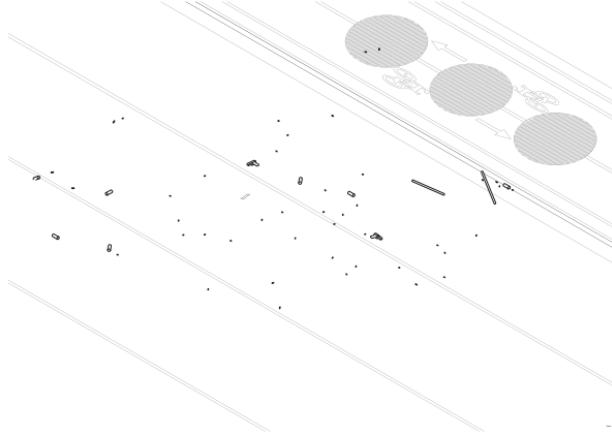
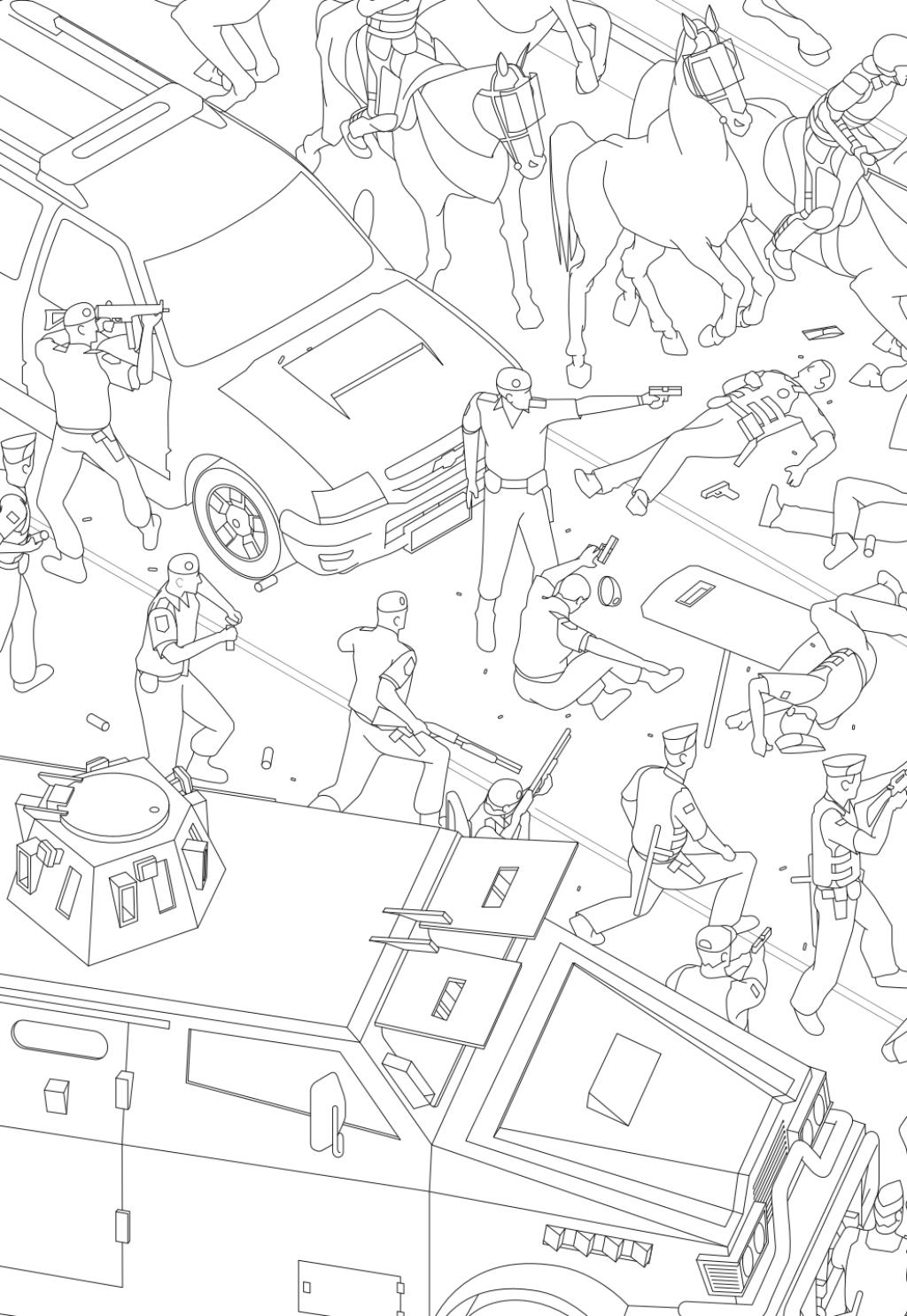
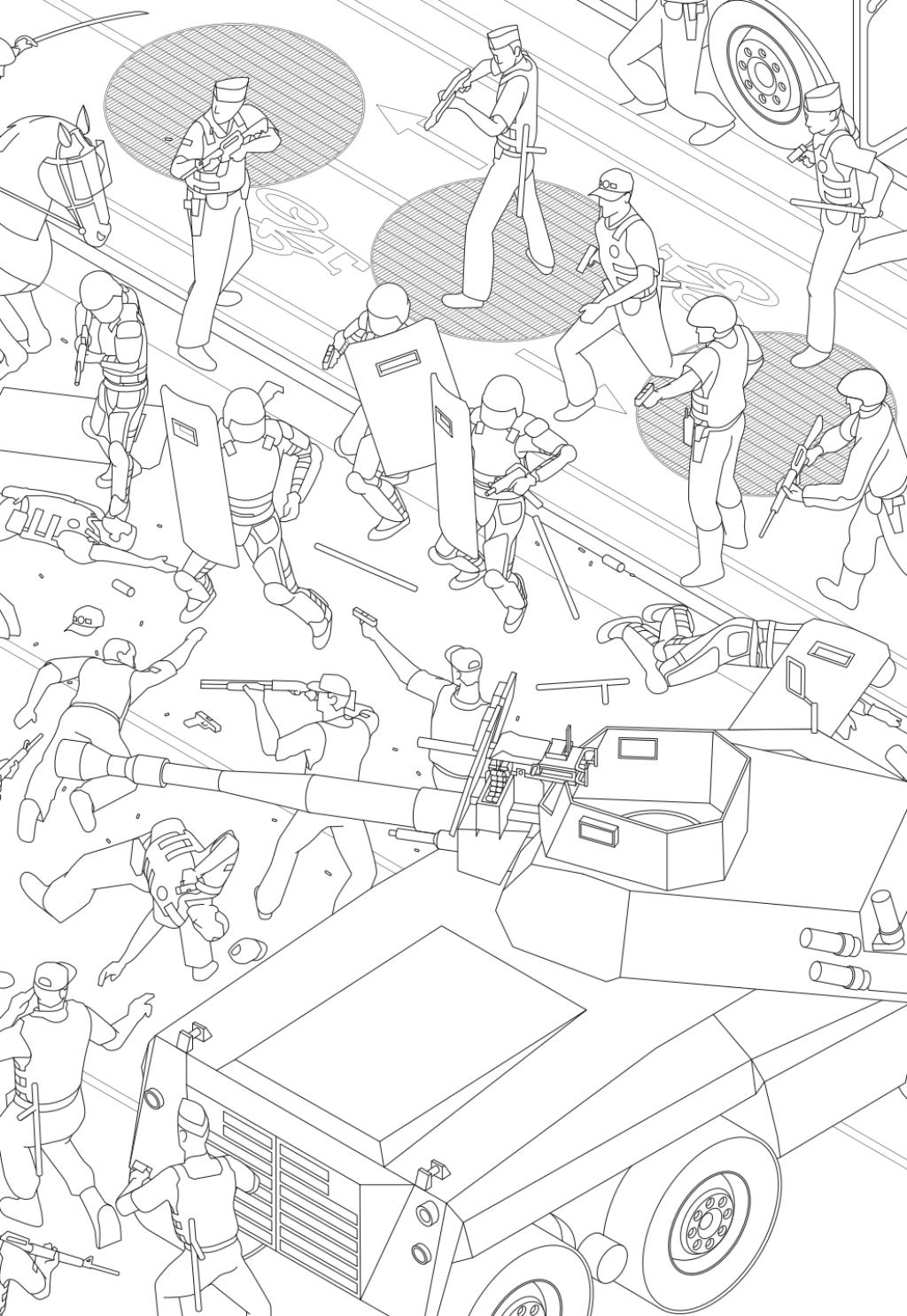


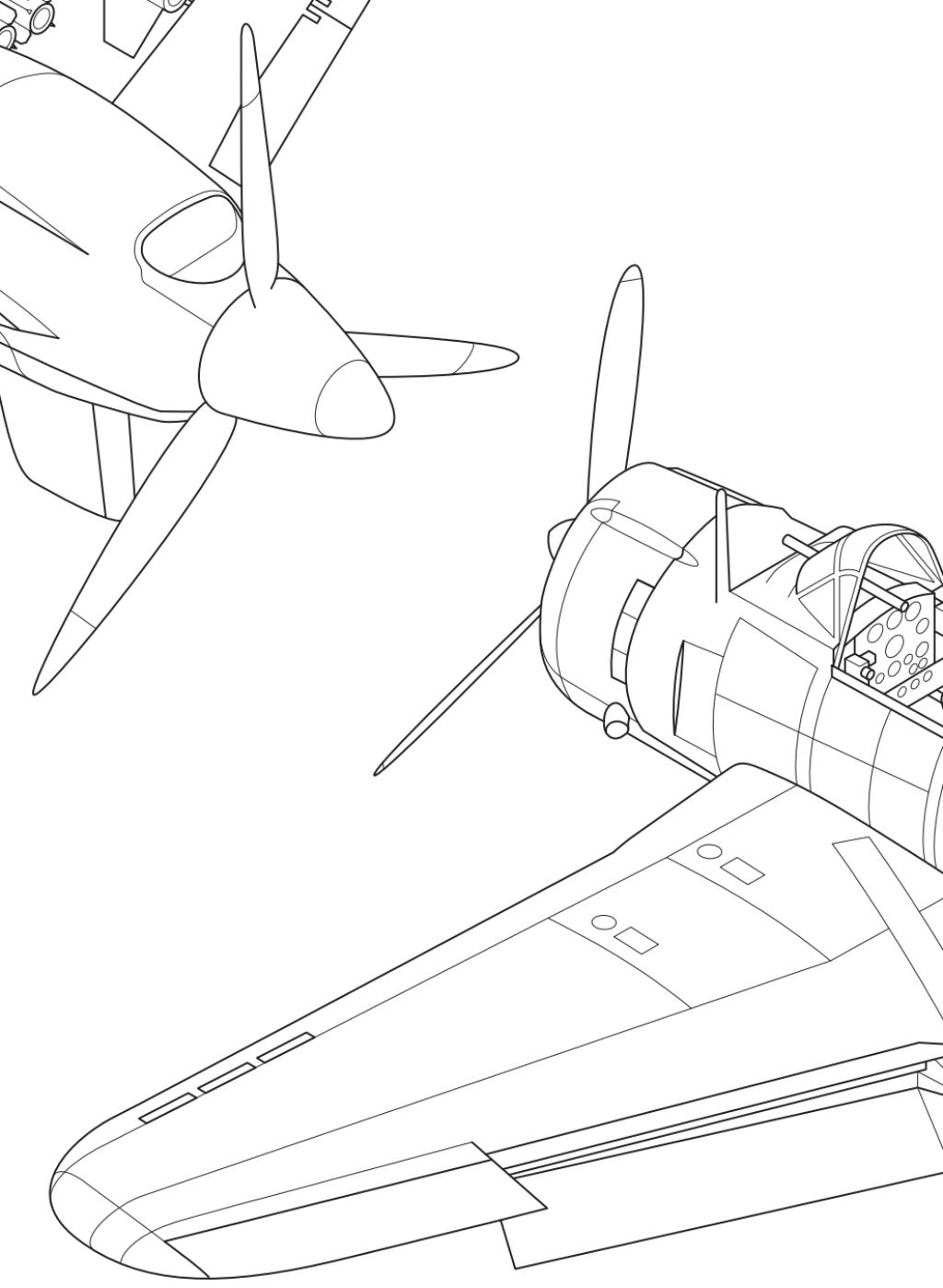
Figura 25

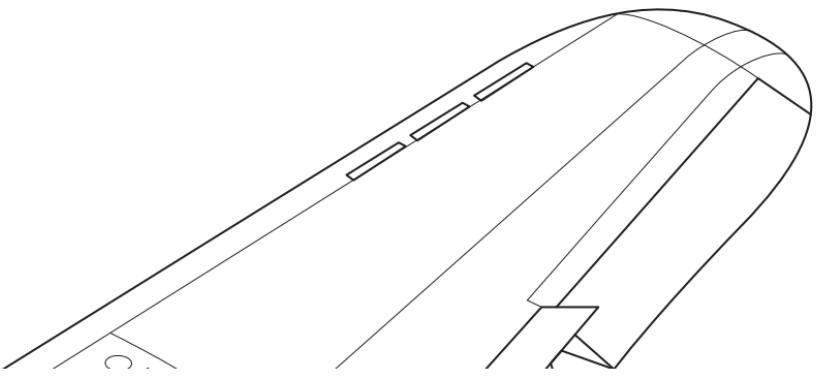
O cenário da cena é uma vista isométrica de um trecho da Avenida Paulista, lugar que tornou-se uma mistura de Ágora com campo de batalha entre população civil e Polícia Militar

Figura 26
Desmilitarização da Polícia,
 Fernando Bizarri,
 1,19 x 0,84m,
 Impressão digital, 2017.
 (próxima página)









GUERRA DOS GAROTINHOS

No terceiro desenho passei a observar os sentidos que poderiam se extrair a partir da disposição dos objetos no campo de representação em função de um dos conceitos que baseiam a perspectiva isométrica: o eixo.

Uma vez preservadas as proporções dos objetos representados, sua disposição em sequência ao longo de eixos predeterminados permite a percepção de suas dimensões relativas. Sendo o eixo o indicador de uma dimensão linear, a disposição dos objetos ao longo dos eixo pode sugerir relações hierárquicas entre eles. Baseando-se no raciocínio desenvolvido anteriormente no capítulo “O Lugar do Observador” (página 35) a leitura dos objetos dispostos em um determinado eixo – enquanto linha – pode gerar, por associação, tanto relações temporais dos objetos entre si, como relações subjetivas do próprio observador com os objetos representados. Além disso, o sentido em que se encontram os objetos entre si em relação aos eixos, pode sugerir sentidos de leitura, movimento ou mesmo valores de concordância ou conflito.

A escolha dos objetos tem como objetivo colocar em comparação com a escala de uma criança alguns aparatos militares históricos e atuais.



Figura 27
Bombardeiros Douglas "Dauntless" sobre o convés de um porta-aviões no Pacífico durante a Segunda Guerra Mundial

Figura 28
Acima o "Garotinho" (Little Boy) primeira bomba nuclear jogada pelos EUA sobre o Japão em 1945, abaixo seu resultado: escombros humanos

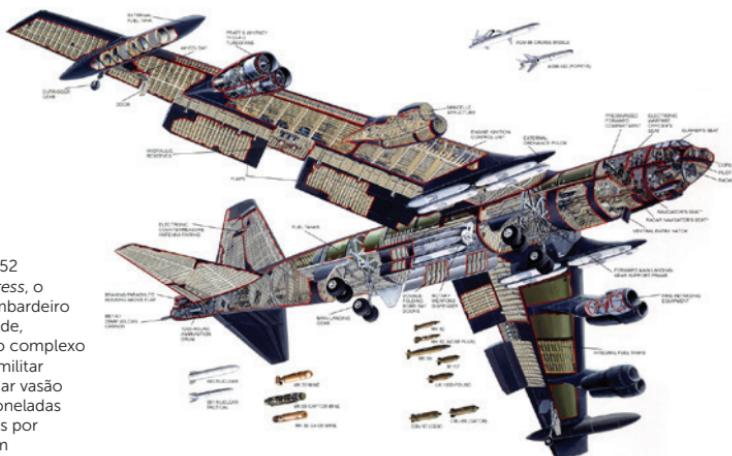


Figura 29
Boeing B-52
Stratofortress, o maior bombardeiro em atividade, permite ao complexo industrial militar dos EUA dar vasão a até 36 toneladas de bombas por decolagem



Figura 30

Drone General Atomics MQ-9 Reaper Hunter/Killer. Veículos armados são robôs que permitem àquele que o comanda destruir seus alvos através de uma projeção de seu controle, sem participar fisicamente da ação. Embora sejam popularmente associados a um tipo de guerra altamente civilizada, sua finalidade é explícita na designação deste modelo: em tradução, "Ceifador Caçador/Matador"

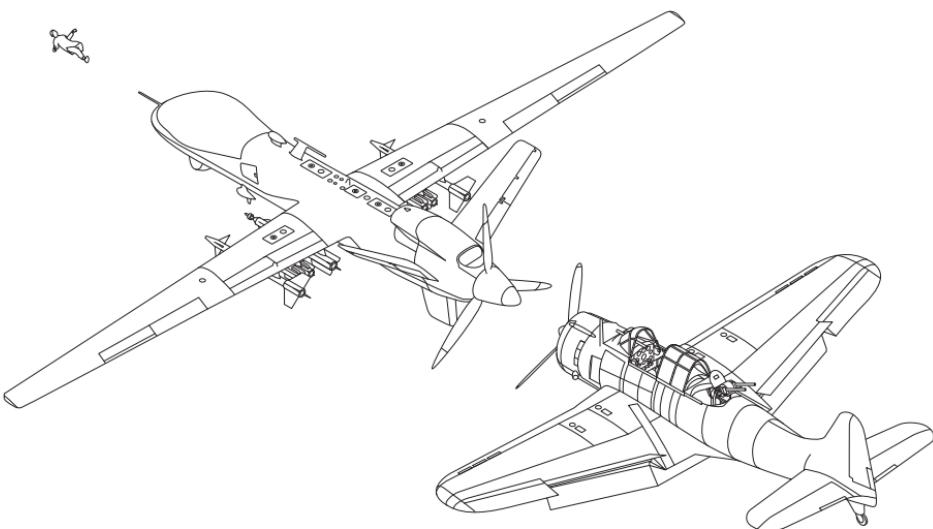


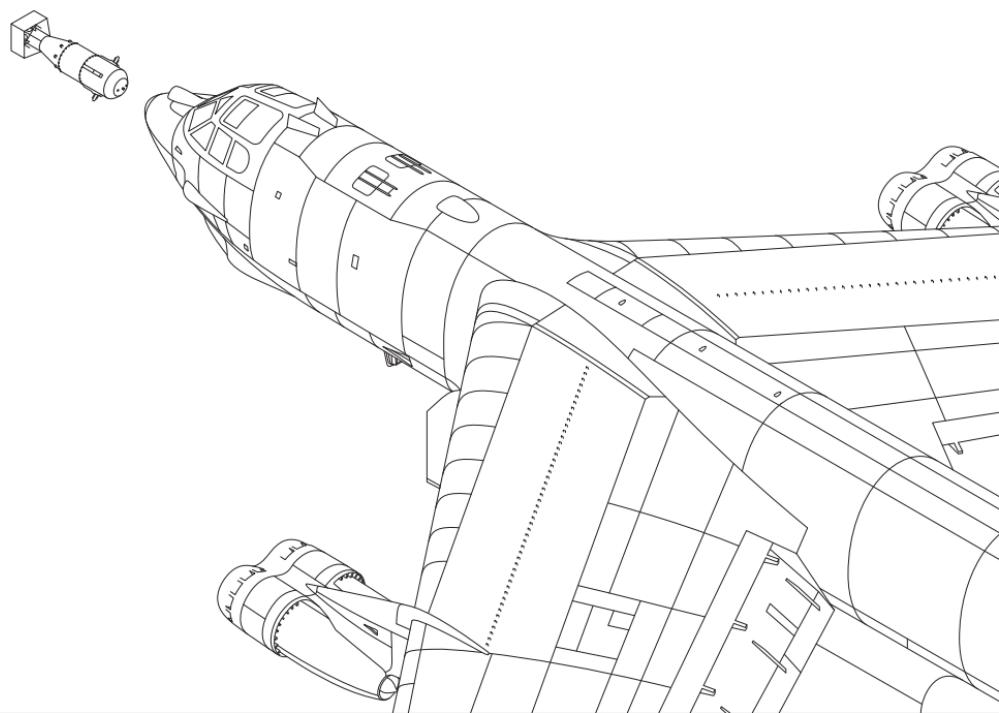
Figura 31

Terrorismo de estado no século XXI: crianças mortas em ataque de drones dos EUA no Paquistão em 2012. O combate assimétrico busca a submissão do oponente mediante o reconhecimento da possibilidade de aniquilação, que tem no genocídio sua forma mais radical, o poder total sobre o outro e sua linhagem.

Figura 32

‘Guerra dos
garotinhos’,
Fernando Bizarri,
Díptico de 2,38 x
0,84m, Impressão
digital, 2017.









PLANO DE CONTROLE

O desenho seguinte rompe com diversos procedimentos estabelecidos nas perspectivas anteriores:

- 1 Ao contrário da representação verossímil de objetos da realidade concreta, a busca é pela representação de objetos simbólicos;
- 2 A disposição dos objetos na superfície não se dá com base nas regras internas da perspectiva isométrica – como por eixos, à exemplo do desenho anterior – mas sim sobre uma forma de representação pictórica histórica, o tríptico: três painéis conectados;
- 3 Os traçados dos objetos não se origina a partir de modelos 3D, mas de operações geométricas executadas diretamente em um software de desenho vetorial;
- 4 Embora se construa geometricamente como perspectiva isométrica, o desenho nega a forma de representação típica do desenho técnico adotada nos desenhos anteriores – as linhas que submetem-se a um código de espessuras o fundo branco, concreto, do papel – e assume recursos gráficos orientados pela *Gestalt*.



Figura 33

Labirinto minóico (unicursal) em pintura rupestre da era do bronze no Vale Camonica, norte da Itália

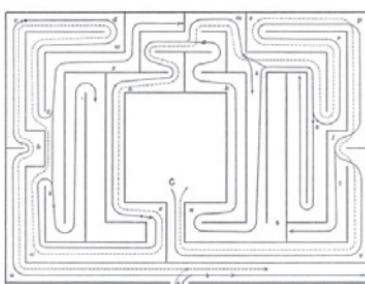
Figura 34

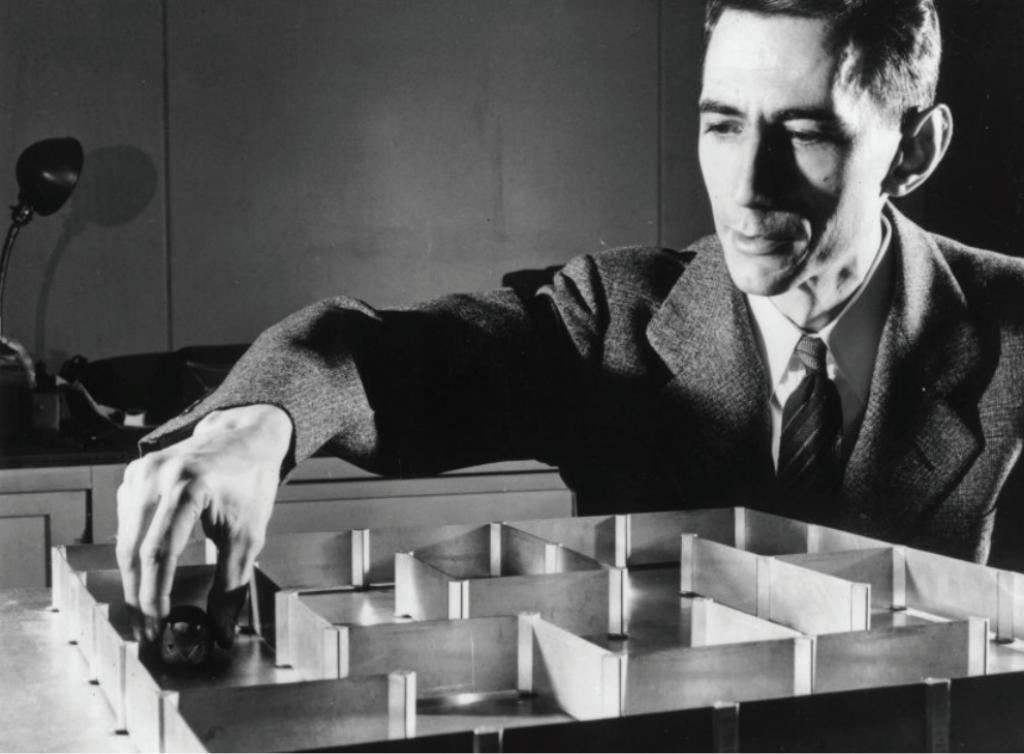
Labirinto na nave da catedral medieval de Chartres, na França. O percurso físico como espelho de um movimento espiritual.



Figura 35

O registro do percurso e das ações de um rato em um labirinto em imagem extraída do artigo *Experimental Study of the Mental Processes of the Rat. II*, de Willard S. Small (*American Journal of Psychology*, 1901). Através das experiências com ratos em labirintos, o psicólogo experimental compreendeu aspectos do funcionamento do aprendizado em seres humanos





Os objetos representados são três categorias diferentes de labirinto, uma forma de percurso através de um plano que adquire diferentes significados ao longo da história, desde um sentido primitivo de viagem espiritual (Figura 33 e 34), até o de recurso técnico no estudo da memória e cognição (Figura 35 e 36).

Os três labirintos representados são respectivamente:

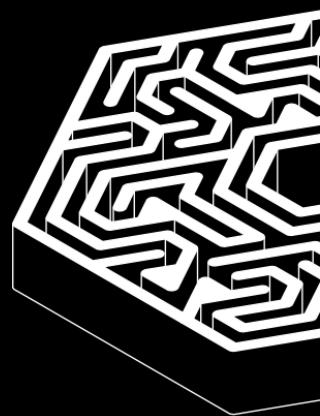
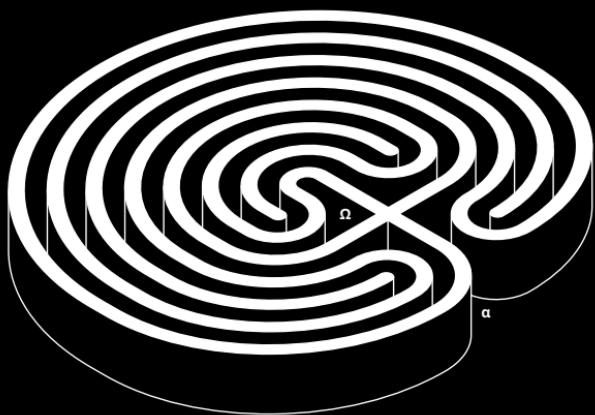
- 1 Labirinto unicursal de tipo minóico, símbolo encontrado desde a pré-história;
- 2 Labirinto multicursal renascentista, do jardim de Arley Hall, Cheshire, Inglaterra;
- 3 Labirinto multicursal gerado por algoritmo;

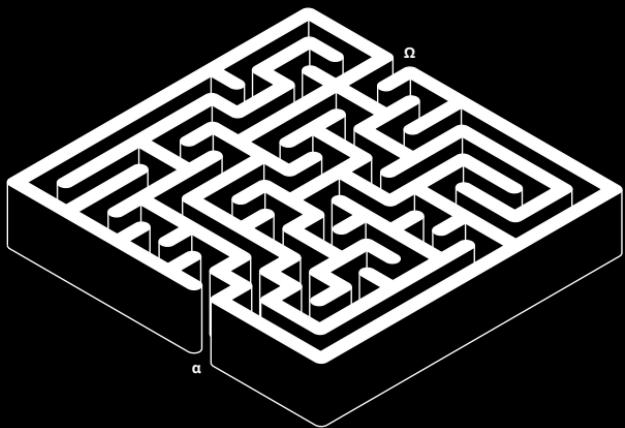
A organização em tríptico torna as diferentes tipologias visualizáveis simultaneamente, formando uma coleção que pode representar ao mesmo tempo desafios propostos pelos labirintos e suas soluções.

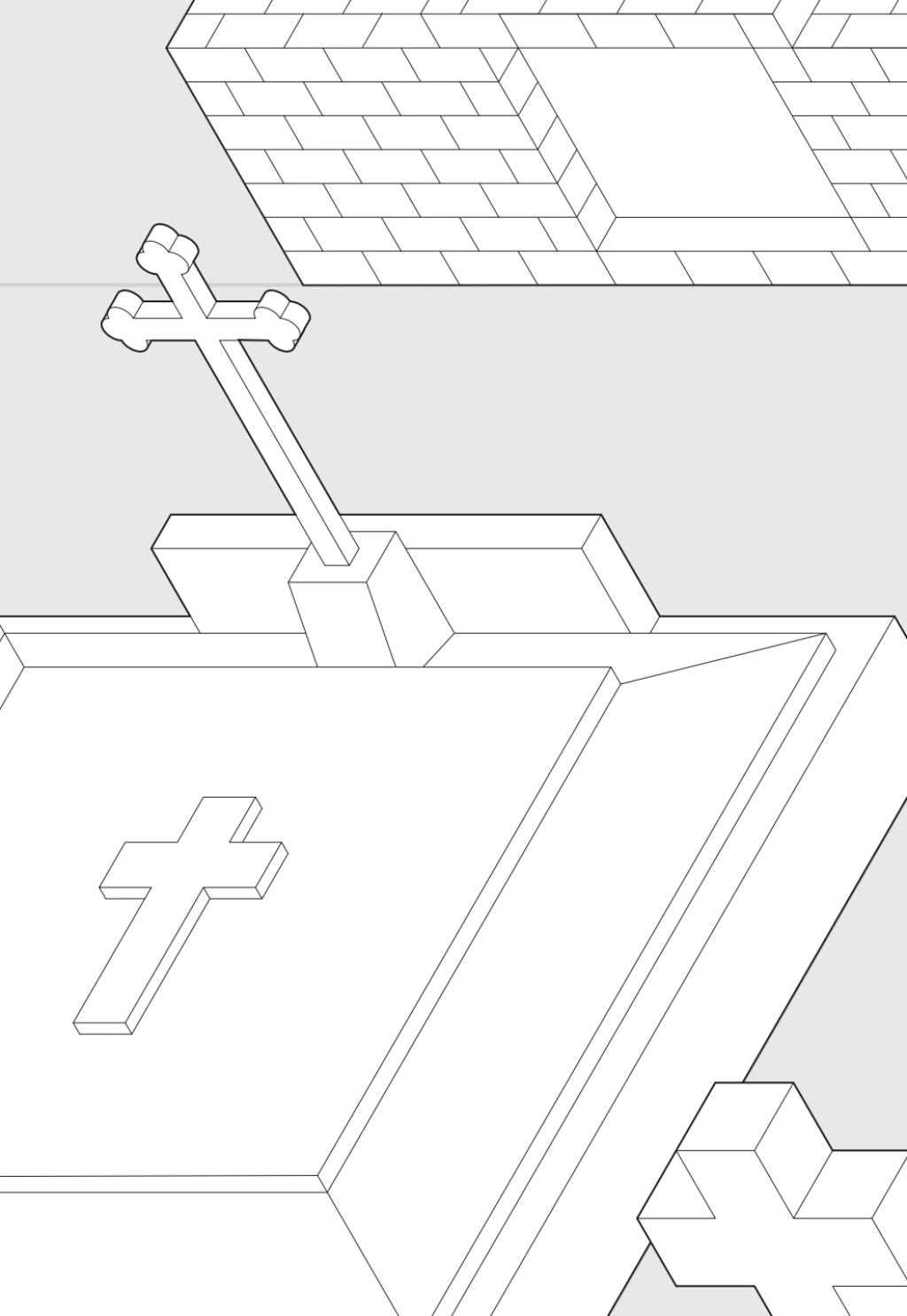
Figura 36
O matemático Claude Shannon, pai da Teoria da Informação e da Cibernetica em 1952, posa com *Theseus*, o rato robótico capaz de, através do aprendizado ao longo de sucessivos percursos, resolver por si próprio o problema espacial representado por um labirinto.

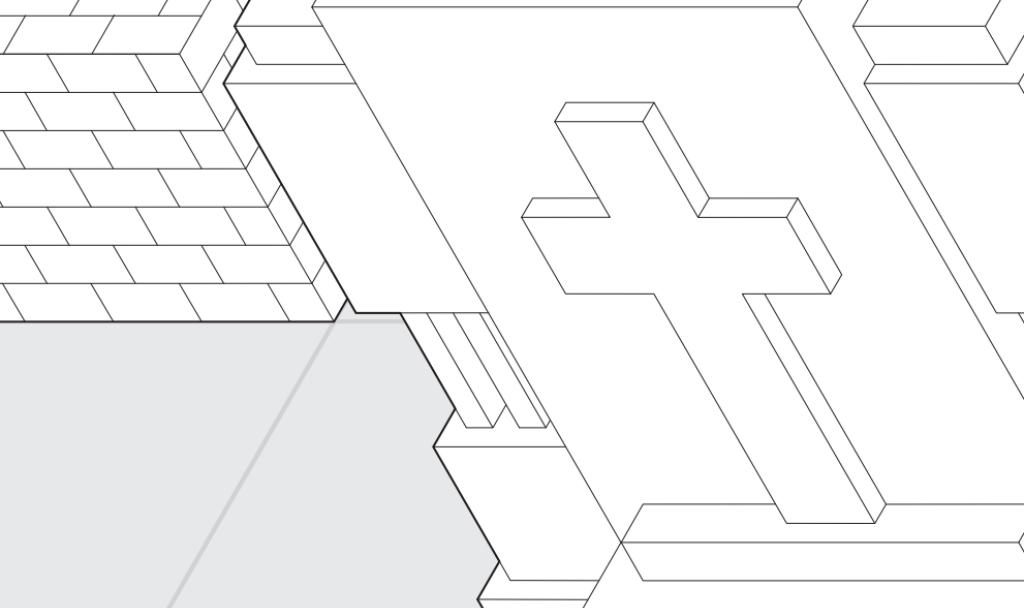
Figura 37

"Plano de controle",
Fernando Bizarri
tríptico de
3,57 x 0,84m,
Impressão
digital, 2017.









DEZESSEIS TÚMULOS SOBRE UM GRID

O quinto desenho é executado geometricamente no software de desenho vetorial assim como o anterior, porém, ao contrário de todos os anteriores – que representam objetos com os quais não tive contato físico algum – este iniciou-se com o levantamento e medição de cada um dos objetos que se buscou representar.

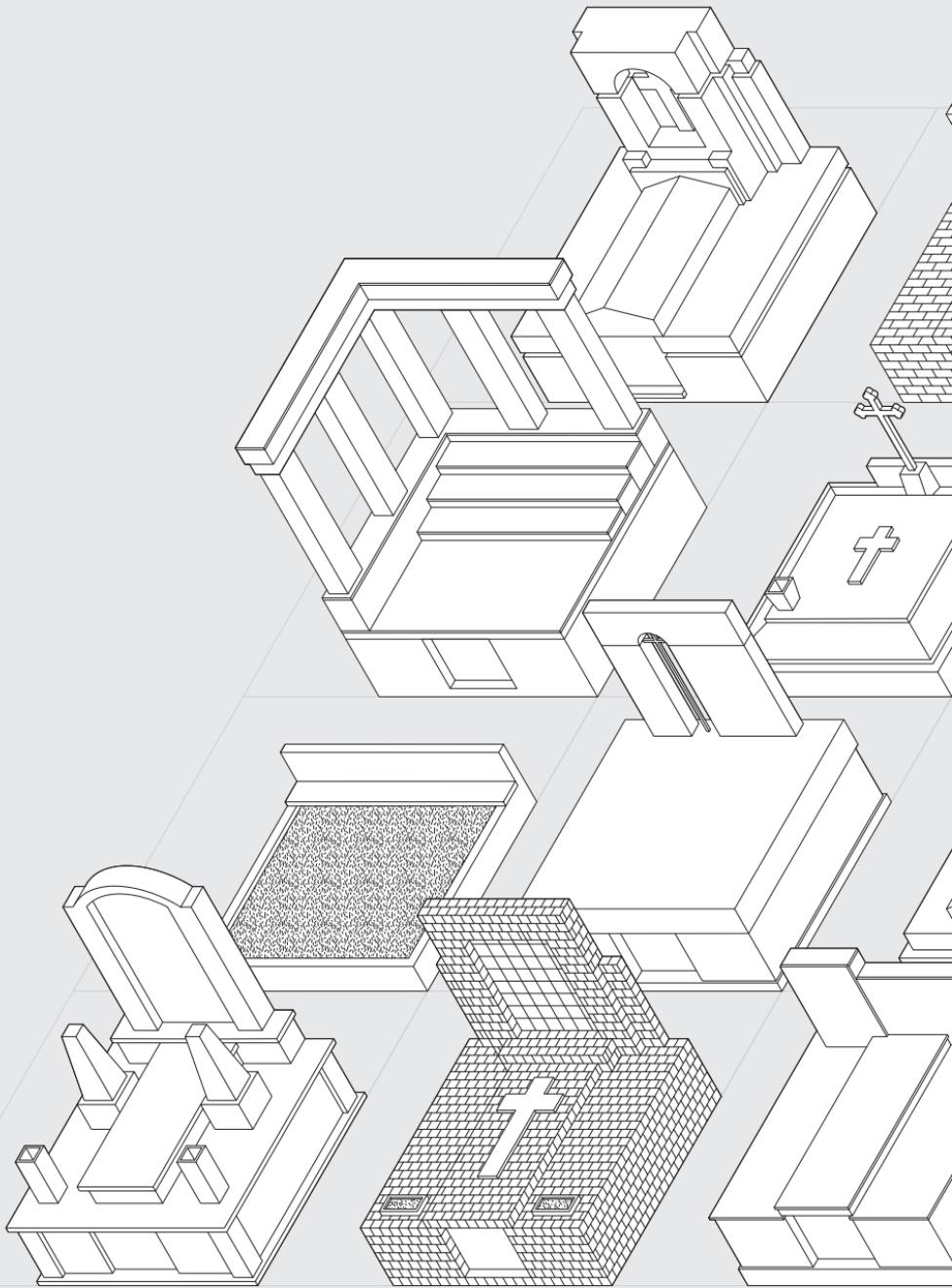
Os objetos são tumulos que existem materialmente no Cemitério da Lapa, em São Paulo (Figura 38). São diferentes uns dos outros, cada um construído com suas suas volumetrias e acabamentos próprios, porém é possível perceber que todos tem em comum a mesma área, que na realidade é de 2,3 x 2,3 m. Construídos sobre esta base a maioria exibe funções parecidas: uma porta frontal dá acesso a seu interior, em geral dividido em dois volumes, um de cada lado da galeria que se configura a partir da entrada.

Os dezesseis tumulos são dispostos sobre um *grid*, desfazendo as relações de vizinhança em que se encontram na realidade material, e nos permitindo compará-los e estabelecer relações casuais entre os elementos que compõe a todos e a cada um deles.

Figura 38
Imagens
capturadas em
pesquisa fotográfica
no Cemitério da Lapa







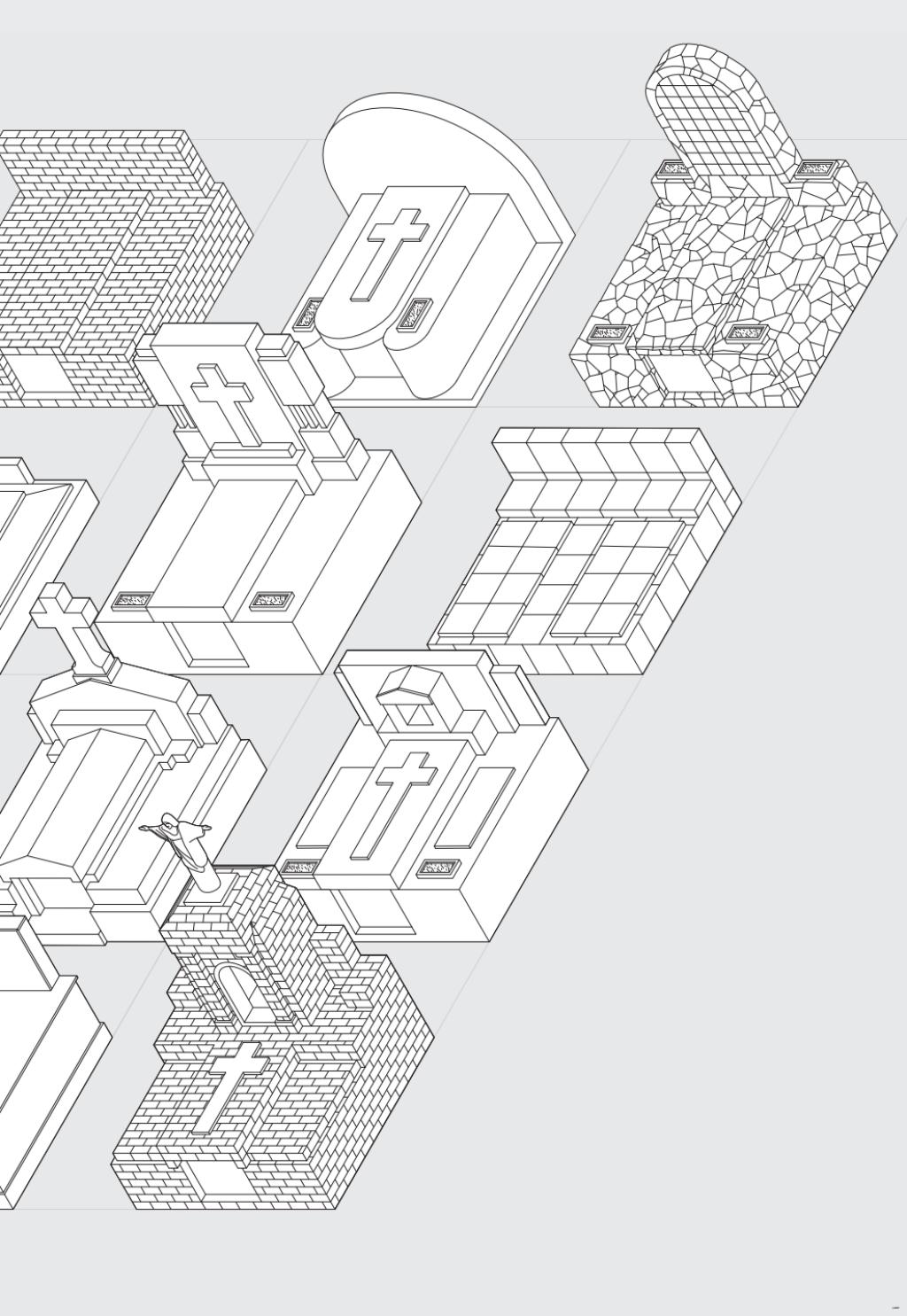


Figura 39

"Dezesseis Túmulos
sobre um Grid", Painel
com 2,34 x 1,68m,
Impressão
digital, 2017.
(página anterior)

CONCLUSÃO

Este trabalho buscou seguir humildemente o fio de um raciocínio que atravessa os séculos e permeia diversos aspectos da cultura ocidental. São assuntos complexos que ousei abordar no âmbito de um TFG, mesmo sabendo que o espaço para desenvolvê-los com o tempo e a profundidade que merecem seria limitado. Mais ou menos metade deste volume consiste no relato de meus estudos e metade no descritivo de meus desenhos e referências. Com esta proporção posso presumir que boa parte do discurso que pretendi construir, o fiz através dos desenhos que produzi.

No exercício desta intertextualidade que circula entre idéias e imagens, confirmei minhas suspeitas sobre a existência de um espaço para construção de poéticas que assimilem as idéias sobre a própria linguagem do desenho como alimento conceitual para uma arte figurativa.

Cada desenho produzido neste trabalho foi, por mais simples que fosse, um argumento em forma gráfica. Cada um destes argumentos aponta um a série de temas, que podem ser aprofundados através de um volume, repetição e reflexão que não caberiam neste impresso. O fim deste texto representa um hiato numa conversa que uma vez começada não poderia ser simplesmente interrompida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS

ALBERTI, Leon Battista. Da Pintura, Campinas: Editora da Unicamp. 1999. 177p.

CENNINI, Cennino. The Book of Art of Cennino Cennini: A Contemporary Practical Treatise on Quattrocento Painting. Londres: George Allen, Ruskin House. 1899. 286p.

FERRARI, León; GIUNTA, Andrea. León Ferrari: Retrospectiva. Obras 1954-2006. São Paulo: Cosac Naify, Imprensa Oficial. 2006. 464p.

FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília (orgs.) Escritos de Artistas - Anos 60/70, Rio de Janeiro: Zahar. 2014. 466p.

PAULSE, Mariana Gomes; León Ferrari: Forma e Crítica na Série Releitura da Bíblia, in IV Encontro de História Da Arte, Campinas: IFCH/UNICAMP. 2008. 8p.

CINEMA

HERZOG, Werner. Caverna dos Sonhos Esquecidos. Produção e direção de Werner Herzog. Canadá/EUA/França/Alemanha/Inglaterra, 2010. 95 minutos.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES

MALEVICH, Kasimir. Painting and the Problem of Architecture. Kharkiv: Nova Generatsiia vol. 3 n2. 1928.

OLIVEIRA, Emerson Dionísio Gomes de. Idéias para o Inferno Segundo León Ferrari. Brasilia: Revista de História e Estudos Culturais vol. 6 ano VI n1. 2008. 18p.

_____. O olho que tudo vê na obra de León Ferrari. Londrina: III Encontro Nacional de Estudos da Imagem. 2008. 12p.

