



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

**IEDA OLIVEIRA**

**A SORTE É CEGA:**  
**Uma instalação performática**

Salvador  
2009

**IEDA OLIVEIRA**

**A SORTE É CEGA:  
uma instalação performática**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia, Área de Concentração, Linguagens Visuais Contemporâneas, Linha de Pesquisa - Processos Criativos nas Artes Visuais, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Profa. Dra. Sonia Lúcia Rangel

Salvador  
2009

Ficha catalográfica

O482

Oliveira, Ieda

A sorte é cega: uma instalação performática. / Ieda Oliveira. – Salvador, 2009.

125 p. : il.

Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Área de Concentração, Linguagens Visuais Contemporâneas, Escola de Belas Artes, Universidade Federal da Bahia – UFBA.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sonia Lúcia Rangel.

1. Arte contemporânea. 2. Processo criativo. 3. Jogo. 4. Memória. 5. Performance. 6. Instalação.

CDU: 7.036

## TERMO DE APROVAÇÃO

IEDA OLIVEIRA

### **A SORTE É CEGA:** uma instalação performática

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

Sonia Lúcia Rangel - Orientadora \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia (UFBA)  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Maria Celeste de Almeida Wanner \_\_\_\_\_  
Pós-Doutora pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP)  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

José Antonio Saja Ramos Neves dos Santos \_\_\_\_\_  
Doutor em Letras e Linguísticas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)  
Universidade Federal da Bahia (UFBA)

Salvador, 7 de agosto de 2009.



*Dedico esse mestrado e tudo de bom que faço, às minhas jóias preciosas, que estão ao meu lado em todas as horas. Com vocês, painho e mainha, me sinto forte. O amor que nos une é infinito.*

## AGRADECIMENTOS

Ao meu amado companheiro Daniel Almeida, que está de mãos dadas comigo desde quando nos encontramos nessa vida.

Agradecimentos especialíssimos à minha querida orientadora Prof<sup>ª</sup>. Dra. Sonia Rangel, a qual chamo de *My Light*, por tudo que fez por mim desde nossa primeira conversa. Com você Sonia, nunca me senti só, suas palavras, sua bondade, sua sabedoria e paciência, cativaram meu coração, me fortificando nesse trajeto.

Agradeço a Prof<sup>ª</sup>. Dra. Maria Celeste de Almeida Wanner e ao Prof<sup>º</sup>. Dr. José Antonio Saja Ramos Neves dos Santos pelas suas contribuições.

A minha amiga mãe internacional, Milka Tismã, que sempre acreditou em mim e sempre me apoiou. Foi muito valioso encontrar você em meu caminho Milka querida.

Agradecimentos ao diretor da Escola de Belas Artes, Prof<sup>º</sup>. Dr. Roaleno Amâncio Costa, a Prof<sup>ª</sup>. Dra. Maria Hermínia, a equipe do Mestrado, ao Prof<sup>º</sup>. Dr. Ricardo Biriba e a Prof<sup>ª</sup>. Msc. Márcia Magno.

A minha querida amiga de longa data Roseli Andrade que se disponibilizou sempre para me ajudar.

A minha amiga Vanessa Cersil que me apoiou em todos momentos com tanto carinho.

A minha amiga Virginia de Medeiros que esteve ao meu lado contribuindo para esse resultado.

A querida Ludmila Aquino que construiu os trevinhos de 4 folhas com tanto chamego.

A minha amiga e colega de mestrado Mônica Simões, com quem tanto troquei idéias, meus agradecimentos.

Ao amigo e também colega de mestrado Fábio Gatti, obrigada pelas conversas descontraídas e pela companhia.

A Tina Melo que filmou a exposição.

Ao amigo Jefferson Araújo pelo apoio tecnológico.

Ao querido Tayogara que conheci nesse percurso e que teve a bondade de fazer a edição dos vídeos, parte desse trabalho. Tayogara nunca esquecerei aquela manhã que eu estava agoniada e você com tanta gentileza me ajudou.

Aos queridos Adriana Pinheiro e Lucas Pinheiro pelos doces dominós. Obrigada pela camaradagem.

Aos velhos amigos Manoel Nery, Zé de Rocha e Oscar Brasileiro pela nossa amizade.

A Ana Francisca e a Rosa Mira, pessoas especiais com as quais troquei muitas conversas.

Aos amigos Ademir França, André Dias e ao Sr. Everaldo Lobato pelo apoio na exposição.

Aos amigos e colegas de profissão, Adalberto Alves, Airson Heráclito, Edgar Oliva, Eriel Araújo, Alamiro Rodrigues, Luís Augusto Gonçalves. Minha gratidão pelas gentilezas.

A todas as pessoas que diretamente ou indiretamente contribuíram para a construção desse trabalho.

Obrigado aos meus amados amigos de sempre: Cabinho, Pepeto, Ozama, Dadinho, Pompom, Lourinha, Iedinha, Bilisko, Queijinho, Bibido, Boca Suja, Bonequinha e aos dois companheiros que surgiram no meio deste percurso Obama e Mini.

*Pelos sonhos, as diversas moradas de nossa vida se interpretam e guardam os tesouros dos dias antigos. [...] Vivemos fixações, fixações de felicidade! Reconfortamo-nos ao reviver lembranças de proteção.*  
Gastón Bachelard (1957, p.25).

## RESUMO

Trata-se de uma reflexão sobre poéticas e processos de criação, na linha de Processos Criativos nas Artes Visuais, feita pela própria artista autora, reconhecendo vários procedimentos e princípios de grande relevância na sua produção, tais como: uso da palavra, jogo, apropriação, deslocamento, transformação, multiplicidade, acumulação, repetição e ações performáticas, buscando assim uma compreensão e articulação entre formas híbridas e contemporâneas de expressão visual. No decorrer desse trajeto o princípio do jogo, no modo de operar com objetos, palavras e ações, se tornou um procedimento dominante para a instauração da obra performática final *A Sorte é Cega*, que está vinculada a esta dissertação na culminância da pesquisa poética. O conceito de jogo está referenciado na obra *Os Jogos e os Homens* de Roger Caillois. No percurso criativo se estabelece um diálogo com a obra de artistas, tais como Marcel Duchamp, Andy Warhol, Arman, Christo e Jeanne-Claude, Marina Abramovick, entre outros.

**Palavras-chave:** Processo criativo; Jogo; Memória; Performance; Instalação.

## **ABSTRACT**

This text is about a reflection concerning poetics and processes of creation, in the field of Creative Processes in Visual Arts, which resulted from the artist author herself, acknowledging many procedures and principles of great relevance in her production, such as: usage of word, game, appropriation, dislocation, transformation, multiplicity, accumulation, repetition and performing actions, pursuing this way a comprehension and articulation between hybrid and contemporary forms of visual expression. Throughout this process the principle of the game, in the act of operating with objects, words and actions, became a dominant procedure for the instauration of the final performing art piece Luck is Blind, which is connected to this dissertation culminating in the poetical research. The concept of game is based on the piece of work The Games and the Men by Roger Caillois. During the creative trajectory there is a dialogue with pieces of artists, such as Marcel Duchamp, Andy Warhol, Arman, Christo and Jeanne- Claude, Marina Abramovick, among others.

**Key-words:** Creative process; Game; Memory; Performance; Instalation.

## SUMÁRIO

<b>1 ABERTURA</b> .....	12
<b>2 JOGO CONSTRUTOR OBJETO IMAGEM-PALAVRA</b> .....	15
2.1 APROPRIAÇÃO-DESLOCAMENTO-TRANSFORMAÇÃO.....	15
2.2 MULTIPLICIDADE-ACUMULAÇÕES-REPETIÇÕES.....	19
2.3 A PERFORMANCE: AÇÕES-INTERVENÇÕES.....	27
<b>3 JOGO ARTE E PERFORMANCE</b> .....	34
3.1 UMA DEFINIÇÃO DE JOGO.....	34
3.2 JOGO DA REPRESENTAÇÃO À AÇÃO .....	37
3.3 JOGO: PALAVRA, ARTE CONCEITUAL E PERFORMANCE.....	41
<b>4 TRAJETO COMO ARTISTA</b> .....	50
4.1 A CAPTURA DE OBJETOS: UMA VELHA DISTRAÇÃO .....	53
4.2 AS EXPERIÊNCIAS FORA DO BRASIL: BERLIM – SIEGBURG – HAMBURGO – TAIPEI .....	55
4.2.1 Berlim - 1999 .....	55
4.2.2 Siegburg - 1999 .....	66
4.2.3 Hamburgo - 2003 .....	67
4.2.4 Taipei - 2005 .....	71
4.3 PROSSEGUINDO COM AS INSTALAÇÕES .....	76
4.4 AS INSTALAÇÕES PERFORMÁTICAS.....	81
4.5 AFINAL, O QUE É A SORTE?.....	95
<b>5 ASPECTOS CONCLUSIVOS - A INSTALAÇÃO PERFORMÁTICA FINAL</b> .....	102
5.1 A EXPERIÊNCIA NA RUA EM SALVADOR.....	102
5.2 A REUNIÃO DOS JOGOS NUM ESPAÇO FECHADO .....	106
5.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	118
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	120
<b>ANEXO A – Convite da exposição A Sorte é Cega</b> .....	123
<b>ANEXO B – Banner da exposição A Sorte é Cega</b> .....	124
<b>ANEXO C – Matéria publicada no Jornal O Globo</b> .....	125



## 1 ABERTURA

Esta dissertação, resultado de pesquisa vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, na Linha de Processos Criativos, constitui-se num diálogo com meu percurso como artista visual e trata de desvelar aspectos do processo criativo, levantando princípios e procedimentos da arte contemporânea presentes no meu trabalho, culminando com a instalação-performática *A sorte é cega*, que foi realizada na Galeria Cañizares em maio de 2009, parte integrante desta pesquisa.

Ao início da pesquisa, muitas perguntas surgiram e algumas persistiram, questões tais como: Que princípios identifico nos trabalhos já realizados? Como se dá meu processo de criação? O que se repete em meus procedimentos para criar? O que me interessa como artista no percurso atual? Que artistas se aproximam do meu modo de operar a criação? A partir destas questões fui elaborando a compreensão de obras já realizadas e propondo as obras novas.

Do ponto de vista da abordagem filosófica, trata-se aqui de compreender como o próprio caminho e modo de fazer do artista vão definindo sua poética e seu modo de pensar. Para tal empreitada, apoio-me no que defende a professora Sonia Rangel em sua metodologia para processos de criação, articulando entre outros, dois autores: Michel Maffesoli (1995) e Luigi Pareyson (1993):

Do ponto de vista da abordagem filosófica, inspiro-me no que defende Michel Maffesoli em sua sociologia compreensiva, isso significa colocar-se dentro, em processo, em contacto, sem um pré-modelo a ser comprovado, sem um pré-conceito, numa atitude de reconhecer o que emerge ou se configura como fluxos do pensamento encarnado nas ações, princípios da criação, ou seja, compreender, na medida do possível, a invenção e a recepção para o artista da sua própria obra; e, no campo das idéias, compreender como o próprio pensamento opera em suas recorrências e originalidades. (RANGEL, 2006, p.311).

Em outras palavras, é o próprio fazer artístico que fornece as bases para a “teoria” da criação artística: “A formação da obra de arte inventa-lhe a regra individual no próprio decurso da operação com que a executa.”, é a *Teoria da Formatividade*. (PAREYSON, 1993, p. 92).

No decurso de compreender meu modo de operar a criação, alguns princípios recorrentes se tornaram definidores. Num primeiro momento: Apropriação-Deslocamento-Transformação. Num segundo momento: Multiplicidade-Acumulação-Repetição. Esses dois

momentos serão tratados na parte dois desta dissertação, JOGO CONSTRUTOR OBJETO-IMAGEM-PALAVRA, e também questões relativas às manifestações performáticas, pois minha arte aproxima-se, na arte contemporânea, das ações ou intervenções largamente feitas por artistas, em espaços fora do circuito reconhecido como artístico.

Num terceiro momento, compreendi que o Jogo perpassava todo meu trabalho e processo criativo com os objetos e as palavras, e que, além de jogar com o sentido delas, e também me apropriar e transformar sentidos de objetos cotidianos, os comportamentos, as relações e ações, repetidas em jogos de festas e quermesses, religiosas ou profanas, estavam presentes nos meus trabalhos. Esses jogos habitam a memória pessoal e coletiva das minhas raízes culturais e já os utilizava na arte como objetos de Transformação e Deslocamento. A partir desse ponto elegi o princípio do Jogo como categoria dominante para o momento criador final. Este é o tema tratado na parte três, intitulado JOGO ARTE E PERFORMANCE, onde situo a obra de Roger Caillois (1958), *Os Jogos e os Homens*, que trouxe para o corpo teórico do trabalho a extensão e a importância do Jogo como uma categoria e fundamento da cultura. Para o meu estudo específico, situo o princípio do Jogo em relações variadas, implicadas em obras de arte de diversos tipos.

Na parte quatro TRAJETO COMO ARTISTA, faço um relato de meu percurso antes de ingressar no mestrado. E na parte cinco ASPECTOS CONCLUSIVOS, trato da Instalação Performática final, *A sorte é cega*, vinculada a esta dissertação. Nela explorei como dominância criativa os jogos da sorte. Nos ANEXOS encontram-se os documentos de processo e divulgação desse evento.

As figuras de abertura dos capítulos se referem a performance *Quem ta na chuva é pra se molhar*, realizada em Berlim, Alemanha em 1999.



## 2 JOGO CONSTRUTOR OBJETO IMAGEM-PALAVRA

Ao investigar palavras, materiais e objetos como fonte de minha construção poética, realizo um jogo construtor pela imagem-palavra.

Esses procedimentos carregados de desvios, ditos, deslocamentos, construções e desconstruções entre o cotidiano e o erudito têm suas origens contemporâneas principalmente na arte de Duchamp.

### 2.1 APROPRIAÇÃO-DESLOCAMENTO-TRANSFORMAÇÃO

*“Depois que os generais não morrem mais a cavalo, os pintores não são mais obrigados a morrer em seus cavaletes.” Duchamp (1977 apud CABANNE, 1987, p.10).*

Em 1913, a arte passa por uma transformação radical com a atitude do artista francês Marcel Duchamp, quando “decidiu” apresentar a *Roda de bicicleta* (Figura 1) sobre tamborete como obra de arte, e em 1917, com a apresentação do urinol, intitulado *Fonte* (Figura 2) assinado por seu pseudônimo R. Mutt. Nesse momento ele abandonava o status de semideus que era designado aos artistas de então, para deixar claro que não estava criando nada, e sim se apropriando do que já existia. Dessa forma ele revolucionou a lógica do sistema artístico e a arte é invadida pelo cotidiano, criando uma forte conexão entre a arte e a vida. Através de seu ato criador, Duchamp não pretendia impor uma nova linguagem, mas propor uma atitude de espírito.

Ricardo Ribenboim (1999), na introdução do catálogo *Por que Duchamp?*, afirma que “Marcel Duchamp é a própria interrogação do fazer artístico sobre si mesmo, uma espécie de pedra filosofal na consciência e no trabalho do artista, imersos no sistema da arte.” (RIBENBOIM, 1999, p.10).

Desmistificador da atividade artística, nele a combinação de racionalidade, ironia e erotismo com que se subvertem as tentativas de se ordenar princípios para a arte transformou-se na descarga libertária, para uma outra fonte de criação, na qual a arte se aloja como questão intelectual, exigindo jogos de decifração e não mais a fruição confortável da obra. De um jeito ou de outro, Duchamp, é, sem dúvida, referência obrigatória, ponto de inflexão da história da arte do séc. XX. Componente do núcleo essencial da vanguarda artística do início desse

século, o artista põe em xeque o sistema então vigente, com o questionamento da produção, da autoria, do valor e do glamour que envolvem a obra de arte. Transgride a arte retiniana com procedimentos que irão permear toda a produção contemporânea de arte: ironia, humor, paradoxos, trocadilhos, ambiguidade e sensualidade. Estes elementos são considerados no cotidiano da vida e da arte.



Figura 1 - Duchamp - *Roda de Bicicleta*<sup>1</sup> - 1913



Figura 2 - Duchamp - *Fonte*<sup>2</sup> -1917

<sup>1</sup> Roda de bicicleta, as duas primeiras versões, de 1913 e de 1916 foram perdidas, e a terceira pertence ao Museu de Arte Moderna de New York (N.Y.).

<sup>2</sup> Fonte, original perdido, segunda versão 1951, col. Sidney Janis, (N.Y.).

O interesse pelo cotidiano já era evidente na extensa tradução figurativa da arte ocidental: os retratos, as paisagens, as naturezas mortas confirmam essa intenção. É claro que essas manifestações, no caso da pintura e da escultura, recolhiam imagens do cotidiano para exaltá-las, transmitindo conteúdos políticos, éticos e religiosos. Caravaggio (Figura 3), por exemplo, era um pintor italiano naturalista, muito despojado numa época marcada pelo excesso ornamental barroco, no qual se guiava, pela veia popular, se inspirando em figuras marginalizadas pela sociedade, como mendigos, ciganos e prostitutas, infundindo a seus temas um ambiente ou caracterização humana tipicamente plebéia combinando o sagrado e o profano.

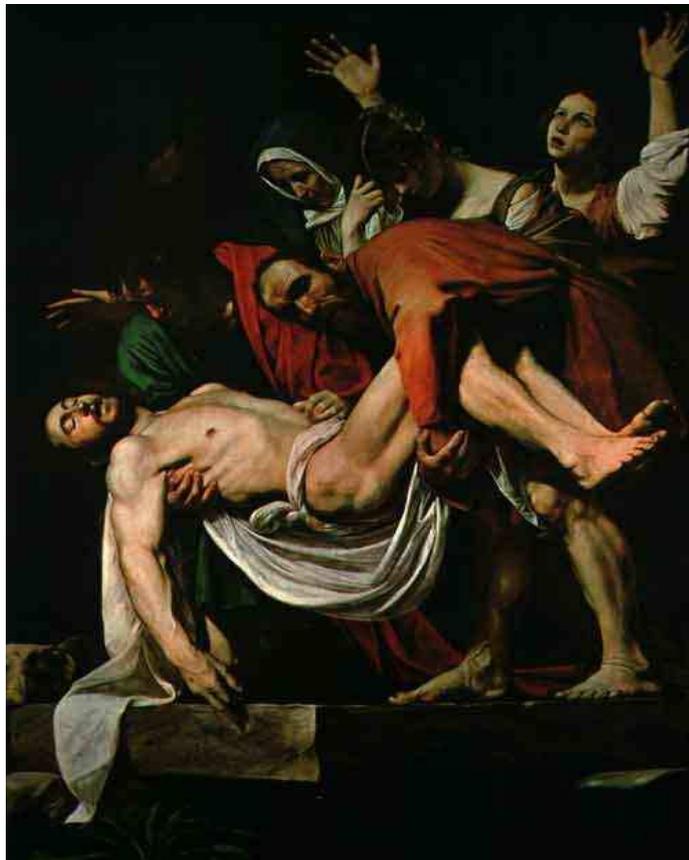


Figura 3 - Caravaggio - *A Deposição de Cristo*<sup>3</sup> - 1602/04

No Auge do Cubismo em 1912, Picasso (Figura 4) e Braque utilizavam em suas pinturas apropriações de fragmentos do cotidiano, resíduos encontrados, como papelões, jornais, retalhos de tecidos, cartas, partituras e outros. Esses objetos passavam a ganhar novos significados ao serem colocados em outro contexto.

---

<sup>3</sup> Acervo da Pinacoteca do Vaticano. Roma, Itália.



Figura 4 - Picasso - *Guitarra*<sup>4</sup> - 1913

A arte moderna foi inscrita em uma seqüência de fases relativamente breves. Em todos os impulsos evidentes nas obras do final dos anos 50, há interesse pelo cotidiano, o desejo de abraçar o acaso, não apenas uma herança do Dadaísmo, mas também um reconhecimento de duas novas direções o Pop e o Minimalismo. Com essas estéticas, são retomados os procedimentos da arte instaurada por Duchamp no início do século, e o centro principal desloca-se da Europa para os Estados Unidos. A multiplicação e a repetição dos objetos se potencializa mais pela influência da cultura de massa, base da Arte Pop.

---

<sup>4</sup> Acervo do MoMa, (N.Y.).

## 2.2 MULTIPLICIDADE-ACUMULAÇÕES-REPETIÇÕES

A palavra Pop aparece pela primeira vez num quadro do pintor inglês Richard Hamilton em 1955. Foi criada pelo crítico inglês Lawrence Alloway, que também fala de uma cultura de estrada. Esse movimento, que tem como precursores Robert Rauschenberg e Jasper Johns, é também chamado de Neo-dadá pelo fato de os artistas identificados com esta estética utilizarem objetos cotidianos em suas obras. A Pop-arte torna elegante o ordinário e o vulgar, utilizando temas recolhidos do meio urbano: publicidade, quadrinhos, propaganda, TV, cinema, luminosos e ícones da cultura de massa. Essa nova forma de fazer arte, afinada com o clima da época, tornou-se o barômetro da sociedade norte americana remetendo a tudo aquilo que agride e atrai visualmente. Dentre os artistas que mais se destacaram, estão Andy Warhol (Figura 5), Roy Lichtenstein (Figura 6), Tom Wesselman e James Rosenquist, cujas obras utilizam temas extraídos da banalidade do dia a dia dos Estados Unidos.



Figura 5 - Andy Warhol - *Caixa de sabão Brillo*<sup>5</sup> -1964

---

<sup>5</sup> Coleção Particular.



Figura 6 - Roy Lichtenstein - *Sei como você deve estar se sentindo, Brad...*<sup>6</sup> - 1965

Já o Minimalismo manifestou-se nos Estados Unidos entre 1965 e 1968, usualmente mais identificado no campo da escultura, tendo como componente principal sua fisicalidade, apropriando-se da matéria-prima industrial, e tinha como objetivo realizar uma síntese entre volume e cor, as obras tinham características de módulos repetidos e despertavam para a reflexão da realidade do cotidiano. Os artistas aboliram molduras e pedestais. Dentre os artistas identificados com essa proposta, cito Carl Andre (Figura 7), em seu trabalho *37 Obras* de (1969), composta por diversas lâminas quadradas de variados tipos de metal, diretamente sobre o chão, sobre cujas superfícies o espectador era convidado a caminhar, experimentando a densidade e o som produzido pelas placas.

O coletivo carioca Chelpe Ferro (Figura 8) se aproxima da obra de Carl Andre, pois o grupo produz obras tirando partido das potencialidades sonoras dos objetos, fazendo experimentações em música e vídeo, explorando mídias eletrônicas e o cotidiano, sendo a participação do público imprescindível em muitas de suas obras.

---

<sup>6</sup> Collection Ludwig Museum. Aachen, EUA.



Figura 7 - Carl Andre - *37 Obras*<sup>7</sup> - 1969



Figura 8 - Chelpe Ferro - *Nadabhrama*<sup>8</sup> - 2004

Dentro do Novo Realismo, que surgiu em Paris e Milão a partir dos anos 60 e que se aproxima da Pop Arte, cuja característica principal é uma apropriação do real, teve como representantes os artistas Tinguely, Yves Klein e Arman, como também Raymond Hains e Jacques de La Village que se apropriavam de fragmentos rasgados de cartazes. Dentre esses artistas, destaco Arman, pela afirmação direta dos princípios de multiplicidade, acumulação, repetição, numa afinidade com as minhas apropriações.

<sup>7</sup> Coleção Hallen für Neue Kunst Schaffhausen, CH.

<sup>8</sup> 26º Bienal de São Paulo. Coleção do Artista. São Paulo, SP, BR.

Arman nasceu em Nice, Sul da França, em 17 de novembro de 1928 e morreu em 22 de outubro de 2005 em Nova York. Foi um pintor e escultor franco-americano, um dos criadores mais prolíficos do séc. XX. De 1959 a 1963, ele formula os princípios de sua estética e produziu as invenções que o inscreveram na história da arte: Acumulações (Figuras 9 a 11) e Latas de lixo, de um lado; Cortes, Cóleras e Combustões, de outro. Sendo ele um dos fundadores do Novo Realismo, são suas as palavras que resumem o essencial desse modo de fazer arte. “Eu olho o objeto enquanto usuário, artista e filósofo”. (ARMAN, 1998, p.38).

Desde sua infância, Arman familiarizou-se com objetos da venda de antiguidade de seu pai. Essas vivências influenciaram claramente seu processo criativo, no qual as apropriações, as acumulações e as multiplicações se transformaram em objetos artísticos únicos, investidos de uma identidade artística, um nome próprio, ganhando, assim, um novo encanto.



Figura 9 - Arman - *Acumulação de máquinas de escrever em caixa de madeira*<sup>9</sup> - 1972

Arman apresenta pela primeira vez as Latas de lixo em 1960, na sua primeira individual na galeria Íris Clert, intitulada *Le Plein*, obra para cuja realização recolheu nas ruas de seu bairro em Paris todos os tipos de detritos e os despeja em quantidade na galeria, de maneira aleatória. Dessa forma, o artista lançou, aos apreciadores de sua produção, um desafio social e cultural, ao encher de lixo uma galeria de arte:

---

<sup>9</sup> Coleção Sonnabend, NY, EUA.

É evidente que quando vi os objetos expostos pela primeira vez, compreendi que o impacto produzido era completamente diferente do impacto dos *ready-made*. Eles possuíam uma espécie de Gestalt, uma maneira própria, fechada, que os diferenciava muito do objeto eleito, isolado, colocado sobre um suporte, situado no contexto de uma exposição. Meus objetos não são eleitos, o conjunto sim é eleito. É uma outra coisa. (ARMAN, 1998, p.37).



Figura 10 - Arman - *A queda das compras*<sup>10</sup> - 1996

Através da apropriação, amontoamento ou da fragmentação, ele arrancou dos objetos sua identidade própria. Mas a partir desses objetos quaisquer, ou classe de objetos que não se destacam fisicamente antes de serem manipulados pelo artista, ele produziu, objetos únicos. Arman utilizou, por muitas vezes, nas suas acumulações, objetos usados e objetos novos, frequentou os mercados das pulgas e os depósitos públicos na caça da matéria-prima para suas construções. Se para Arman, o título é associado ao jogo literário das figuras de linguagem e pensamento, constituindo-se em objeto de longa reflexão geralmente motivada pela visão da obra concluída e acrescentando-lhe humor e poesia. Esse é um elemento que está presente em meu modo de jogar com as palavras em minhas obras.

Eu não gostava de fazer as coisas que me eram sugeridas. Acontece de amigos me enviarem estoques de apontadores ou de flores de plástico. Eu não os toco. Um dia me mandaram uma caixa de rolhas de champanhe; eu as mandei de volta [...]. Gosto de fazer minhas próprias compras. Gosto da

<sup>10</sup> Galeria Vallois, Paris, FR.

caça, da descoberta [...]. É preciso que eu deseje o objeto, que ele me fale. (ARMAN, 1998, p.35).



Figura 11 - Arman - *Long Term Parking*<sup>11</sup> - 1982

Ainda em torno das apropriações, vale ressaltar a obra de Joseph Kosuth, artista conceitual norte americano, autor de *Uma e Três Cadeiras*, (Figura 12) que compreende em uma cadeira de madeira, uma grande fotografia, em preto e branco, de uma cadeira e uma fotocópia da definição dicionarizada da palavra “Cadeira”. Nessa obra Kosuth realiza um jogo entre realidade, ideia e representação.

---

<sup>11</sup> Parque do Castelo de Montcel, Jouy-em-Josas, FR.



Figura 12 - Joseph Kosuth - *Uma e Três Cadeiras*<sup>12</sup> - 1965

Outros associados com o novo realismo, foram Martial Raysse (1936-), o italiano Mimmo Rotella (1918-2006) e Christo e Jeanne-Claude (ambos de 1935). O percurso desta dupla vem sendo marcado pelo grande impacto dos seus trabalhos e pelas questões de caráter social e estético que levantam. Grande parte das obras levam muitos anos em negociações e envolvem centenas de pessoas. Eles não aceitam nenhum tipo de apoio financeiro e realizam os trabalhos com recursos próprios, adquiridos com a venda dos desenhos de cada intervenção. Assim eles afirmam que podem ter liberdade. Como se trata de arte pública efêmera, as intervenções têm curta duração, podendo variar de semanas a meses, ficando registradas através de desenhos, fotografias e vídeos. Uma das obras mais marcantes foi o embrulhamento do Reichstag, Parlamento de Berlim (Figura 13): Christo e Jeanne-Claude começam a projetar essa obra em 1971 e ela só acontece em 1995, durando apenas 14 dias. Christo e Jeanne-Claude são sem dúvida artistas de destaque, que já deixaram uma marca significativa na história da arte pública desde a segunda metade do Séc. XX.

Outro aspecto importante que se soma as minhas apropriações está inscrito no fio condutor das performances.

---

<sup>12</sup> Coleção, MoMa, N. Y. EUA.



Figura 13 - Christo e Jeanne-Claude - *Wrapped Reichstag*<sup>13</sup> - 1995



Figura 14 - Christo e Jeanne-Claude - *The Umbrellas*<sup>14</sup> - 1991

---

<sup>13</sup> Intervenção de Christo e Jeanne-Claude, embrulhamento do Reichstag Parlamento de Berlim, 1995, GE.

<sup>14</sup> Intervenção de Christo e Jeanne-Claude ocorrida no Japão, JP e nos Estados Unidos em 1991, EUA.

### 2.3 A PERFORMANCE: AÇÕES-INTERVENÇÕES

A partir do início dos anos 70, a arte da performance emerge como um gênero artístico independente. No entanto, as ações de Yves Klein, desde 1962, como *Salto no Vazio*, no qual o artista se fotografou no instante em que saltava de uma janela de um edifício para a rua, fez com que ele se tornasse protagonista de sua obra e, nesse sentido, a obra em si. Com essa ação. Caracterizou-se assim o que chamamos de performance. O surgimento da performance remete ao cenário da batalha política e das mudanças culturais ocorridas nas principais cidades da Europa, do Japão e dos Estados Unidos. As primeiras performances acontecem como reação a uma década em que os traços de trauma do pós-guerra estavam sendo lentamente apagados pelo consumismo. Futuristas e Dadaístas realizavam performances como meio de provocação e desafio, em uma luta para romper as barreiras da arte tradicional e mostrar novas formas de arte, levando-as para uma discussão pública. As performances eram exercícios de improvisação onde se misturavam técnicas de teatro, dança, fotografia, música e cinema (nova mídia da época), ou seja, a *collage*. Essas ações denunciavam a estagnação e o isolamento da arte e procuravam, com o seu niilismo, o envolvimento do público na atividade artística. Os artistas, nesta abertura entre as formas de expressão artística, convertiam-se em mediadores de um processo estético-social.

No início dos anos 50, John Cage, que fazia experimentos com ruídos e sons cotidianos, promoveu um evento na Black Mountain College, fazendo uma fusão entre teatro, poesia, pintura, dança e música. Sua intenção era conservar a individualidade de cada linguagem e, ao mesmo tempo, criar uma sexta linguagem. A apresentação não teve ensaios nem instruções e cada artista recebeu uma partitura indicando os momentos de ação, quietude e silêncio. A peça foi uma profusão de ações diferentes entre si e se chamou *Untitled Event* (*Evento sem Título*). Esse evento é visto pelos historiadores da arte como gerador da diversificada produção artística dos anos 60 e 70.

As ações realizadas nos anos 50, 60 e começo dos anos 70, refletiam a rejeição que os artistas estavam tendo em relação aos instrumentos usuais para realização de obras plásticas. Assim o corpo se mostrava como meio de expressão mais direto. Surge então a Body Art, em decorrência do Happening no final dos anos 60 e começo de 70, proposta em que diversos artistas e grupos desenvolviam ações, trabalhando direto sobre o corpo como matéria de experimentação, ampliando-se as possibilidades de interpretação. Nas palavras de (GLUSBERG, 1987, p. 42):

O denominador comum de todas essas propostas era o de desfeticizar o corpo humano - eliminando toda exaltação à beleza a que ele foi elevado durante séculos pela literatura, pintura e escultura – para trazê-lo à sua verdadeira função: a de instrumento do homem, do qual, por sua vez, depende o homem.

A *action painting*, de Jackson Pollock (Figura 15), que transformava o ato de pintar no tema da obra, e o artista, em ator, é um bom exemplo dessas ações. Grandes lonas estendidas no chão funcionavam como um palco, onde Pollock se movimentava sobre a lona espalhando tinta, através de uma técnica por ele desenvolvida, o *dripping*, que consistia em fazer furos em uma lata de tinta e espalhá-la em uma tela estendida no chão. O artista se movia no espaço na busca do gesto criativo primordial. Seu corpo entrava no espaço artístico.

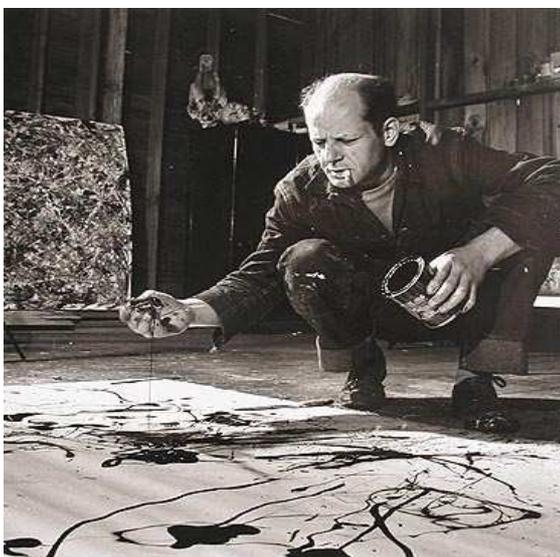


Figura 15 - Pollock em action painting <sup>15</sup>

Para justificar sua proposta de exploração do espaço, Pollock usou as seguintes palavras: “No chão estou mais à vontade, sinto-me mais perto, integro-me à obra, por que posso trabalhar em torno dela, dos quatro lados e literalmente estou no seu interior”. (GLUSBERG, 1987, p. 27).

Já o artista francês Yves Klein criou performances que tentavam capturar o espírito do artista como uma força energética catalítica da sociedade. Em seu trabalho *Antropometria do Período Azul* (Figura 16), experiência datada de 1958 e apresentada ao público em 1960, Klein pinta o corpo de modelos com tinta azul e os comprime sobre uma superfície branca. A

---

<sup>15</sup> Pollock pintando.

obra gravada fica impregnada de sensualidade e vida. O público assiste sentado ao som de uma orquestra de câmara.



Figura 16 - Yves Klein - *Antropometria do Período Azul*<sup>16</sup> - 1960

De acordo com Glusberg (1987), a partir dos anos 70, as performances serão influenciadas pela Arte Conceitual. Um exemplo é o movimento Fluxus, que trabalhou nesta linha. Dentro desse movimento, destaca-se o artista alemão multicriador, Josef Beuys (Figura 17), que realizou performances que se destacavam pelo sentido social, político e pela implicação filosófica, aparecendo assim o conceito de escultura social.

---

<sup>16</sup> Yves Klein, *Antropometria do Período Azul*, 1960.



Figura 17 - Joseph Boyes - *Como explicar imagens a uma lebre morta*<sup>17</sup> - 1965

A transformação de conceitos em obras vivas resultou em muitas *performances* que, a princípio, pareciam abstratas para o espectador, mas que, por associação, podiam proporcionar uma nova percepção da experiência que o artista demonstrava. A obra de Boyes inspirou o meu trabalho tanto pelo uso dos materiais no corpo quanto pela relação com os animais.

As artistas Marina Abramovic e Sophie Calle representam performances significativas nos anos 90. De Abramovic, destaco a forma de participação do público nas ações, e de Calle, os registros colhidos pela própria artista e que depois se transformam em obras de arte. Esses procedimentos me interessam enquanto artista.

Marina Abramovic nasceu em Belgrado em 1946. E, como performer, centrou suas investigações no corpo exaltando suas qualidades plásticas. Em seus primeiros trabalhos procurou compreender o ritual onde aparece a dor, maltratando a si mesma. Buscava verificar a desconexão que se produz entre o corpo e o eu. Em 1974, em uma obra intitulada Ritmo 0 na Galeria Mona em Nápoles, ela se colocou a disposição de um grupo de espectadores ao lado de uma mesa com 72 objetos variados, instrumentos de dor e prazer, para serem usados pelos espectadores e por ela mesma quando achasse apropriado. Depois de três horas, suas

<sup>17</sup> Performance de Joseph Boyes, *Como explicar imagens a uma lebre morta*, 1965, GE.

roupas haviam sido arrancadas. As ações foram interrompidas quando Abramovic foi forçada a segurar uma pistola, com o cano em sua boca aberta. Prosseguindo na exploração deste tipo de agressão passiva, começa, então, a realizar trabalhos com o artista Ulay. Juntos exploravam dor e resistência das relações entre eles mesmos e, entre eles e o público. Na performance *Imponderabilia* (Figura 18) de (1977), eles se colocavam nus de pé, um em frente ao outro, na passagem de uma porta. O público, então, era obrigado a entrar na sala de exposições através do pequeno espaço que restava entre seus corpos.

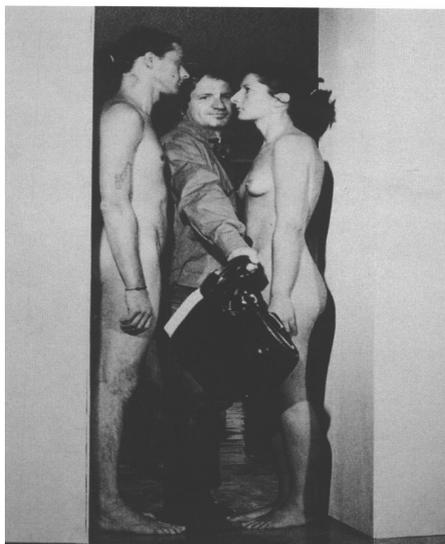


Figura 18 - Marina Abramovic e Ulay - *Imponderabilia*<sup>18</sup> - 1977

A artista Sophie Calle nasceu em Paris, em 1953. Seu trabalho provoca desafios, além de colocar o espectador de frente a uma experiência íntima, vivida por ela, Sophie Calle também desloca a distinção entre público e privado, criador e criatura, pessoa e obra.

A sua produção está ligada com a experiência de vida e a questão do feminino, e consiste em ações vividas por ela, em estúdio ou na vida. Essas ações podem ser tomar banho, comer, ver um filme. Ela vai registrando esses movimentos em fotos e textos, que relatam o processo da experiência, seus processos/produtos. Com esses registros, ela monta espécies de mapas, trajetos, que vão ser obras que serão expostas.

Numa performance chamada *The Man with the Address Book* (Figura 19) de (1983) a artista tratava diretamente da sua vida. Neste trabalho, a mãe da artista, a seu pedido,

---

<sup>18</sup> Marina Abramovic e Ulay, *Imponderabilia*, 1977.

contratou um detetive através de um anúncio de jornal. O detetive, que deveria seguir Sophie durante uma semana sem ser visto, fotografou e registrou, nesse período, todos os passos da artista. Com as fotografias e os registros, resultados do trabalho do detetive, a artista montou uma exposição.

Sophie Calle, como fotógrafa, se apropria de algumas imagens e, através delas, faz uma história, um roteiro. Ela brinca com ficção e realidade. Não se sabe onde é verdade e onde é mentira.



Figura 19 - Sophie Calle - *The Man with the Address Book*<sup>19</sup> - 1983

Portanto nessa breve exposição apontei alguns aspectos importantes tendo como referencial a história da arte recente, identificando algumas características nesse trajeto. Porém o meu interesse primordial foi verificar aproximações relevantes em minha produção que estão ligadas a vários princípios da arte contemporânea. Esses princípios ficam claros em diversas obras onde uso apropriação, deslocamento, transformação, como também, multiplicidade, acumulação e repetição. E nas ações que venho realizando no decorrer do meu percurso, nelas me aproprio de jogos e comportamentos como proposições performáticas. Tudo isto é o que será tratado ao longo dessa dissertação.

---

<sup>19</sup> Sophie Calle, *The Man with the Address Book*-1983, Resultado da performance.



### 3 JOGO ARTE E PERFORMANCE

*Jogar é renunciar ao trabalho, à persistência, à poupança e aguardar a jogada feliz, que, num ápice, proporciona aquilo que uma extenuante vida de labor e privações não concede, se não tiver sorte ou não se recorrer à especulação, que por sua vez depende da sorte. (CAILLOIS, 1958, p.138).*

#### 3.1 UMA DEFINIÇÃO DE JOGO

Segundo Caillois (1958), o jogo é uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Um jogo do qual fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo: tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma das suas características fundamentais, o fato de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma atividade mais fecunda. Como efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral, dentro de limites precisos de tempo e lugar.

Em seu livro *Os Jogos e Homens* Caillois (1958), propõe uma divisão dos jogos em quatro categorias principais: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*. Ainda assim, essas designações não abrangem por inteiro o universo do jogo. Assim ele combina os jogos do corpo com os jogos de inteligência, os jogos que se baseiam na força com aqueles que necessitam habilidade e cálculo.

O *Agon*, por exemplo, está ligado aos jogos de competição ou combate, nos quais a igualdade de oportunidade é criada artificialmente. Os adversários se confrontam em condições ideais para vencer, se baseando em algumas qualidades, como rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade e engenho. Os jogos desportivos são um bom exemplo dessa categoria, como pólo, tênis, futebol, boxe, esgrima, etc. À mesma classe pertencem ainda os jogos de caráter mais cerebral, que é o caso das partidas de xadrez. Assim o *Agon* apresenta-se como a forma ideal do mérito pessoal e serve para manifestá-lo.

Já a *Alea* é a classificação para todos os jogos em oposição ao *Agon*, pois nessa modalidade se trata mais de vencer o destino do que o próprio adversário. O jogador é totalmente passivo, não podendo interferir na jogada. Suas qualidades e habilidades não intervêm na ação. Nesse tipo de jogos a sorte é a verdadeira protagonista e os participantes

entregam-se verdadeiramente ao destino. Esses jogos estão relacionados à roleta, aos jogos de dados, cara ou coroa, jogos de azar, etc. A *Alea* tem com função abolir as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, colocando todos em pé de igualdade absoluta diante da sorte.

A *Mimicry* trata-se da encarnação de um personagem ilusório e na adaptação do respectivo comportamento. Este jogo está ligado à mímica e ao disfarce. O prazer de ser um outro ou de se fazer passar por outro. A essa categoria estão ligadas as imitações infantis, as máscaras, as fantasias, o teatro e os espetáculos de forma geral.

O *Ilinx* é a busca da vertigem e consiste na tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptoso pânico. A essa modalidade cabem os gritos infantis, o carrossel, o balanço, alguns jogos dos parques de diversão como montanha russa, roda gigante, e giros; no circo, o globo da morte e, no esporte, o alpinismo.

A seguir, apontarei a presença dos Jogos em relações variadas, implicadas em obras de arte de diversos tipos. Em algumas obras, apenas o tema do jogo, ou seu objeto de referência aparece, em outras, a própria ação ou estrutura da obra depende do jogo.

Concordo com Huizinga quanto à presença do jogo como fundamento da cultura. Para o autor de *Homo Ludens*, “A existência do jogo é inegável. É possível negar se se quiser quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo”. (HUIZINGA, 1993, p.6).

A presença do jogo na arte é uma constante ao longo da história. Como representação e ação, até os tempos atuais, como nos aponta o crítico Fernando Cocchiarella (2004, p.59),

O flerte da arte com os jogos, porém, não é um fenômeno restrito a contemporaneidade. Do antigo Egito a Cézanne, por exemplo, o jogo vinha sendo tratado qual um tema da arte, como o provam centenas de pinturas que nos mostram, jogos de tabuleiro, de arena, e outras modalidades de competições existentes nas diversas sociedades.

No quadro de Van Gogh, *Café Noturno* (Figura 20) a sala de bilhar é representada. O que interessa para o meu trabalho vincula-se ao jogo como ação e ação performática, muito além da representação.

As duas figuras, a obra de Van Gogh e a performance de Duchamp (Figura 21) assinalam para mim no âmbito desta pesquisa esses dois comportamentos criativos: a

representação e a ação. Um representa o espaço do jogo. O Outro utiliza-se da ação como obra.

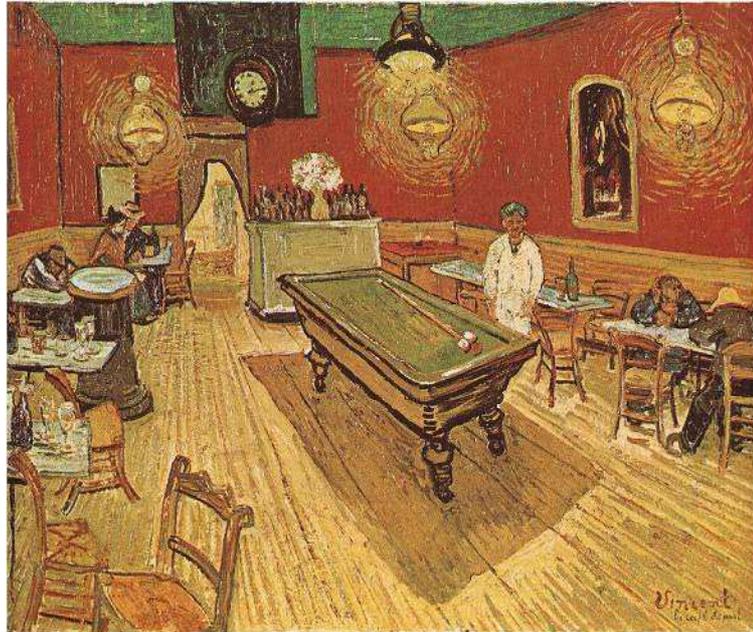


Figura 20 - Van Gogh - *Café Noturno*<sup>20</sup> - 1888



Figura 21 - Marcel Duchamp - *Um Jogo de xadrez*<sup>21</sup> - 1963

<sup>20</sup> Galeria de arte da Universidade de Yale, New Haven, Conn, EUA.

<sup>21</sup> Um jogo de xadrez no Pasadena Art Museum, durante a primeira grande retrospectiva de Duchamp, 1963, EUA.

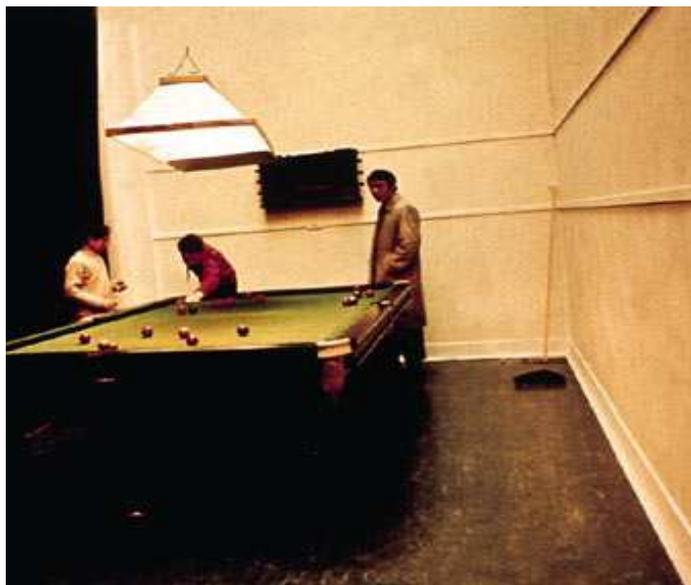


Figura 22 - Hélio Oiticica - *Mesa de bilhar*<sup>22</sup> -1966

A *Mesa de bilhar*, tema representativo na obra de Van Gogh, é também utilizada como proposta de ação na obra de Hélio Oiticica (Figura 22).

### 3.2 JOGO DA REPRESENTAÇÃO À AÇÃO

Também o artista pernambucano José Patrício faz parte deste tipo de artista que se apropria de peças do jogo para transformá-las em obras de artes visuais. As apropriações de José Patrício se desenrolam em grandes instalações montadas sobre o chão ou paredes, ambas compostas por milhares de peças de dominós. Nessas obras, o artista articula um jogo de simetria, cor, ritmo e grafismo, destinados somente ao olhar. Seus mosaicos, ou tapetes gigantescos, montados diretamente sobre o chão, e que na maioria das vezes ocupa toda área do espaço expositivo, não podem ser pisados, o espectador se encarrega de criar outras formas de contemplá-los. Em 2002 uma instalação de Patrício ocupou a capela do Museu de Arte Moderna da Bahia. Cobrindo todo o piso com milhares de pedras de dominós, nesse caso, o público se dirigia ao 1º andar para observar de cima. Assim como nos jogos de forma geral, a

<sup>22</sup> Apropriação: Mesa de Bilhar, d'après O Café Noturno de Van Gogh, 1966. (Reconstrução 1999), ambiente com mesa de bilhar e jogadores, 56m<sup>2</sup> (aprox). Cortesia Projeto Helio Oiticica, Rio de Janeiro. Hélio Oiticica, Rio de Janeiro RJ, (1937-1980) Artista de destaque relevante para a arte brasileira. Participa do Grupo Frente. Integra, junto com Lygia Clark, Ferreira Gullar, Lygia Pape e outros, o Movimento Neo-concreto. A partir de 1963, desenvolve uma experiência singular iniciada com os Bóides, seguida da invenção dos Parangolés, de manifestações ambientais e outros projetos. Seus trabalhos conduzem o espectador/participante a várias e surpreendentes experiências sensoriais e táteis. Oiticica participa de várias exposições nacionais e internacionais, deixando seu nome registrado na Arte Contemporânea brasileira.

desobediência provocaria a destruição do jogo, estragando tudo se alguém se atrevesse a quebrar as regras caminhando sobre as pedras do dominó. O jogo da composição chegaria ao fim.

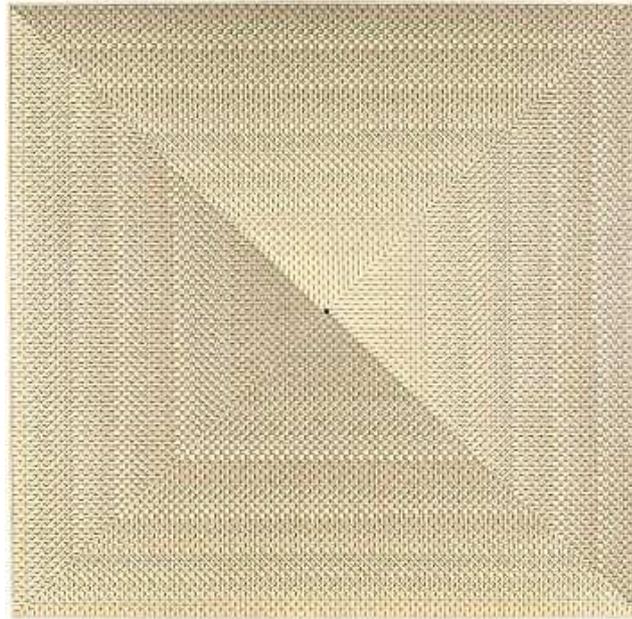


Figura 23 - José Patrício - *279 Dominós Crescente*<sup>23</sup> - 2003



Figura 24 - José Patrício - *Ars combinatoria*<sup>24</sup> - 2003

---

<sup>23</sup> Coleção do artista.

<sup>24</sup> Trabalho apresentado na 8ª Bienal La Habana, CU.

Outro artista que se apropria de peças de jogo para criar esculturas gigantes é o britânico Tony Cragg, que utiliza centenas de dados cobrindo superfícies de formas orgânicas, criando obras de grande impacto.



Figura 25 - Tony Cragg - (detalhe)<sup>25</sup> - 1998

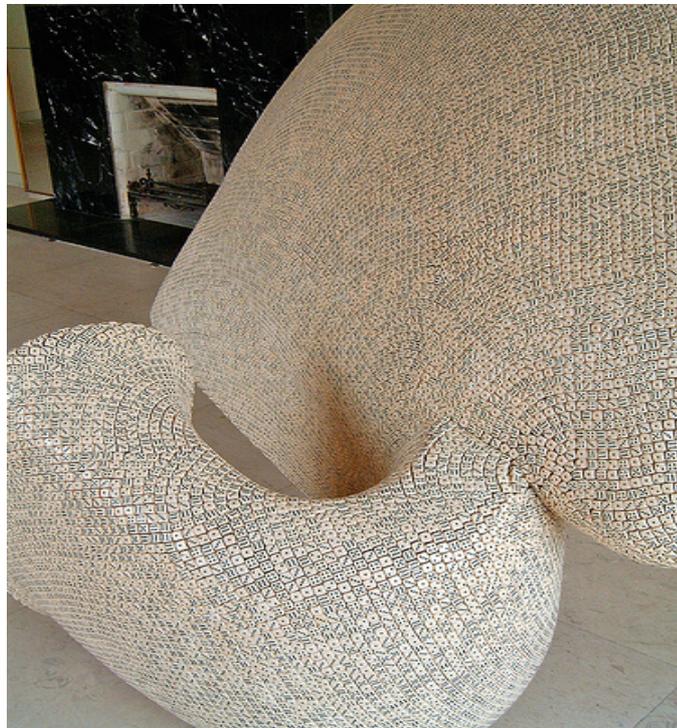


Figura 26 - Tony Cragg - (detalhe) - 1998

---

<sup>25</sup> Figuras 25 e 26 trabalho apresentado na Lisson Gallery, Londres, UK.

Miguel Calderón, um jovem artista nascido na Cidade do México, 1971, que cria obras em sua maioria originárias das imagens televisivas dos anos 60 e 70, apresentou na 26ª Bienal Internacional de São Paulo a obra intitulada *México vs. Brasil*. O artista tem como eixo temático a utilização do imaginário futebolístico. Essa videoinstalação foi exibida no café-restaurant, no mezanino, do pavilhão da Bienal, no Parque do Ibirapuera, fazendo associações aos lugares onde pessoas se reúnem, como bares e botecos, lugares em que os torcedores contemplam e compartilham a emoção de um jogo:

A seleção mexicana de futebol ganhou do Brasil por 17 a 0. Finalmente conseguimos! [...] Finalmente somos vencedores! A todos nós, mexicanos, que amamos o futebol, que a cada partida renovamos a esperança do “agora vai” e a certeza contundente do “perdermos”, apesar dos nossos esforços, este é o momento de ver, como sempre na sala e por meio da televisão - nossa janela ao mundo – que o sonho virou realidade, ainda que só por meio de uma obra de arte. (CALDERÓN, 2004, p.3).



Figura 27 - Miguel Calderón - *México 17 vs Brasil 0*<sup>26</sup> - 2004

<sup>26</sup> Trabalho apresentado na 26ª Bienal Internacional de São Paulo, SP, BR.

Nessa obra o artista trata de um dos fenômenos de massa de maior impacto na América Latina, bem como em outras partes do mundo. A paixão envolvida nessa atividade vai muito além de um simples entusiasmo esportivo. Calderón (2004) mostra a seleção brasileira de futebol, reconhecida como uma potência em torneios internacionais, sendo derrotada pela seleção mexicana, deixando-a em situação ridícula, propondo uma espécie de exorcismo contra a má sorte.

Sabemos que no Brasil as partidas de futebol são verdadeiras festas, onde tribos se reúnem em forma de torcida organizada, assistindo, lado a lado, o espetáculo que acontece no gramado. Nesse instante esforço e fantasia se encontram. O jogo se torna uma diversão levada a sério, constituída de muitas facetas. Os torcedores alucinados se fantasiam, pintam seus rostos, tocam tambores, pintam, gritam, pulam, chegando a alcançar a vertigem, num momento de consagração do herói de seu time, figura que automaticamente, desperta no povo o ato de imitação. Através de gestos, jeito de se vestir, cortes de cabelo e até a forma de falar, o fanático tenta copiá-lo para se sentir mais próximo do seu ídolo. Um exemplo desse tipo de influência que os ídolos exercem sobre seus fãs aconteceu após a Copa Mundial da FIFA de 2002, na qual o Brasil foi campeão. No dia seguinte, milhares de brasileiros, crianças e adultos cortaram seus cabelos de forma similar ao do atacante Ronaldo, o fenômeno, tido como o grande herói desta competição mundial. Nessa manifestação do futebol, podemos reconhecer da classificação de Caillois as quatro categorias: *Agon, Alea, Mimicry e Ilix*.

### 3.3 JOGO: PALAVRA, ARTE CONCEITUAL E PERFORMANCE

Por volta de 1920, Marcel Duchamp teve o desejo de trocar de identidade e a primeira ideia que veio a sua mente foi a de adotar um nome judeu, pois ele era católico e já seria uma mudança significativa passar de uma religião para outra. Não encontrando um nome judeu que o agradasse ou que o tentasse de repente ele teve outra ideia: a de trocar de sexo. Para ele seria muito mais simples. Então daí veio o nome *Rose Sélavy*, o duplo de Duchamp, ou o seu feminino. A criação nasce em Nova Iorque, quando Duchamp, transfigurado em mulher, deixa-se fotografar por Man Ray. *Rose* é um travesti enigmático com sexualidade andrógena, como também o são o artista e a obra. Sobre a origem do nome de sua criação, Duchamp dá um depoimento em uma entrevista a Pierre Cabanne:

Rose era um nome estúpido em 1920. O R duplo veio de um quadro de Picabia, no qual Francis fez com que todos os seus amigos assinassem [...]

Acho que coloquei Pi Qu'habilla Rose – a rose precisa de dois erres, então fui atraído pelo segundo R que acrescentei – PI Quabilla Rose Sélavy. Tudo isso era um jogo de palavras. (CABANNE, 1987, p. 110).



Figura 28 - Marcel Duchamp - *Rose Sélavy*<sup>27</sup> - 1924

O jogo com as palavras também é de grande importância para meu trabalho, onde muitas vezes me aproprio de trocadilhos, ditados populares e metáforas.

Esta familiaridade com o jogo de palavras, também transita na obra do artista carioca Marcos Chaves (1961). Segundo Navas (2007, p.49) tratando de uma obra deste artista, apresentada na XXV Bienal Internacional de São Paulo, de título *Morrendo de Rir*: “ é um trabalho fronteiriço não só pela sua natureza mista e pela criação de um espaço híbrido, como também pela semântica não delimitada das imagens: de dor, de grito e de gozo? Os espectadores são os que ativam a obra, sua sequência”. Nessa instalação de Chaves, as imagens nunca estão estáticas, elas ganham movimento pela variação das bocas gargalhando como pela colaboração que o som dá a esse movimento.

O ambiente se refaz a cada momento que um participante se depara com a obra e manifesta uma emoção. Assim essa instalação é em parte dominada pelo espectador que dá esse ritmo diversificado ao trabalho. Como em outras obras de Marcos Chaves, *Morrendo de Rir* aponta aspectos relevantes na produção desse artista, como a ironia em relação à arte, ao espaço e ao próprio artista.

<sup>27</sup> Marcel Duchamp vestido como Rose Sélavy, 1924. Museu da Filadélfia, EUA.



Figura 29 - Marcos Chaves - *Morrendo de rir*<sup>28</sup> - 2002

O casal de artistas alemão, *Eva e Adele*, dupla inseparável, joga com a própria imagem. Eles circulam pelo mundo com figurino idêntico, em geral cor de rosa, maquiagem semelhante e cabeça raspada e usam o slogan: *Wherever are is museum*. (Onde estivemos é museu).

A *Mimicry* classificada por Caillois como jogo da representação é clara nas ações performáticas dessa dupla, que finalizam o jogo ao se desapropriar de seus adereços.

Esse tipo de procedimento também me interessa, em muitas obras eu me transformo como parte do trabalho (Figura 30), às vezes construindo figurinos com restos de embalagem do material que utilizei para a construção da própria obra ou me apropriando de materiais diversos, como também elaborando figurinos específicos para determinada ação.

---

<sup>28</sup> Obra apresentada na 25ª Bienal Internacional de São Paulo, 2002, SP, BR.



Figura 30 - Ieda Oliveira - Performance no MAM<sup>29</sup> - 2000



Figura 31 - *Eva e Adele*<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Figurino Performático confeccionado com embalagens de espirais inseticidas. Performance no MAM, 2000, Salvador, BA, BR.

<sup>30</sup> Figuras, 31, 32 e 33 Eva e Adele em performances diárias.



Figura 32 - *Eva e Adele*



Figura 33 - *Eva e Adele*

Para finalizar essa terceira parte, entre jogo palavra e performance volto a citar o grupo Chelpa Ferro que ilustra também a segunda parte dessa pesquisa. O coletivo Chelpa

Ferro nasce em 1995 a partir de um convite que Barrão recebeu para fazer um show no Teatro Sérgio Porto, no Rio de Janeiro. Ele então convidou os amigos Luiz Zerbini, Sérgio Mekler e André Costa e fizeram um show com guitarras. O nome surgiu a partir da junção de “Chelpa”, uma designação portuguesa antiga e pouca utilizada para dinheiro e o “Ferro”, um metal que muda sua aparência à medida que o tempo passa. Assim, por meio do improviso, nasce há 13 anos o que é hoje um dos coletivos artísticos brasileiros de maior reconhecimento internacional. Nesta época, também integrava o coletivo o produtor musical Chico Neves.

Um traço fundamental nos trabalhos do Chelpa é a recolocação de objetos do cotidiano em realidades distantes de seus usos costumeiros, passando a integrar engenhocas propulsoras de novos sentidos sensoriais. Assim, surgem músicas, paisagens, ambientes imersivos. O que antes era familiar acaba causando certo estranhamento na fruição do público.

Na obra, *Totó Treme Terra*, o coletivo se apropria de uma mesa de totó e transforma esse jogo utilizando várias linguagens. A obra é composta por uma mesa de totó com cerca de 30 sensores, uma luminária que imita o efeito dos grandes holofotes dos estádios e um verdadeiro arsenal de alto-falantes que reproduzem barulhos, ruídos e *samplers* ligados ao jogo de futebol. Os sensores são responsáveis por acionarem sons específicos, como um grito de "goooool" quando acontece um. A instalação foi apresentada pela primeira vez em 2006, numa exposição no Centro Cultural Banco do Brasil, no Rio de Janeiro, cujo tema era a Copa do Mundo. Para esse e outros trabalhos do Chelpa o público tem fundamental importância na complementação da ação.



Figura 34 - Chelipa Ferro - *Totó treme terra*<sup>31</sup> - 2006



Figura 35 – Chelipa Ferro – *Totó Treme Terra*

No limite entre, jogo, arte e não arte, ação e performance, o trânsito da pós-modernidade se faz de maneira híbrida e se torna difícil, às vezes, a delimitação dos meios nas obras. Por estas implicações denomino meu atual trabalho de instalações performáticas, já que

<sup>31</sup> Figuras 34 e 35, Chelipa Ferro, Totó Treme Terra, Apresentada pela primeira vez no Centro Cultural Banco do Brasil em 2006 no Rio de Janeiro, cujo tema era a Copa do Mundo, RJ, BR.

nelas estão presentes esse sistema entre, ação–intervenção, memória da ação em pinturas e vídeos, cotidiano e jogos de cultura tradicional e a imprescindível participação do público nessas ações.

Na próxima parte, **TRAJETO COMO ARTISTA**, ficará mais esclarecido na trajetória de minha produção, antes e durante a realização desta pesquisa do mestrado, como esses comportamentos criativos reconhecidos durante o trajeto se desenrolam e aparecem nas obras.



## 4 TRAJETO COMO ARTISTA

No começo da década de 90 dei início a experimentações em variadas técnicas nas Artes Visuais, produzindo pinturas, desenhos, gravuras, esculturas e pequenos objetos. Porém, vi a possibilidade de explorar outros meios menos tradicionais. Então, enfiei as mãos na massa, mergulhei na imaginação, buscando imagens guardadas na cachola e fazendo esse rio desaguar, impregnado de referências por mim já vividas. Em 94, tive oportunidade de mostrar pela primeira vez meu trabalho em uma grande exposição coletiva intitulada Pinte no Pelô. Nessa época, minha pintura de título *Tonha da Bica*, (Figura 36), inspirada nas putas da rua 28 de setembro, localizada no Pelourinho, foi o primeiro trabalho a ser vendido, o que provocou em mim um misto de surpresa e tristeza igualmente superdimensionados. Ao chegar na exposição, dois dias depois da abertura, para mostrar essa pintura a uma amiga, meu espaço estava vazio. Então fui informada que uma alemã havia comprado e que já tinha viajado. Entrei em desespero, chorei, pois eu não tinha nenhum registro do trabalho. Voltei para casa arrasada e me enrolei em um cobertor Dorme Bem, fiquei muitos dias deprimida pensando na pintura. Onde ela estaria? Como seria a pessoa que comprou? Muitas perguntas rondavam minha cabeça. Até que um mês depois, quando fui receber o pagamento, fiquei sabendo que essa mulher vinha sempre ao Brasil e consegui o número de telefone de uma amiga dela. Um ano depois tive oportunidade de preparar minha casa para receber essa ilustre compradora. Eram seis da tarde quando ela chegou, uma emoção indescritível tomava conta de mim. Pendurei por todos os lados pinturas, desenhos, objetos e esculturas. Naquela hora senti uma vibração muito positiva, eu estava diante de uma pessoa que amava e colecionava arte e que estava encantada com as coisas que eu estava fazendo. Milka Tismã, assim ela se chama, comprou muitos trabalhos naquela noite e me perguntou se eu gostaria que ela levasse algumas obras para fazer uma exposição em München. Não pensei duas vezes. Nossa amizade nasceu nesse dia. Realizei duas exposições individuais organizadas por ela, a primeira em 1998, *Sedução, Verführung, Projekt Print, Druckerei*, e a segunda em 1999, *A Espera, München Fraveenborse*. Embora eu não estivesse presente nas mostras, tenho todos os registros. É imprescindível para mim relatar esse fato pois essa pessoa foi e é muito importante na minha vida artística e pessoal.

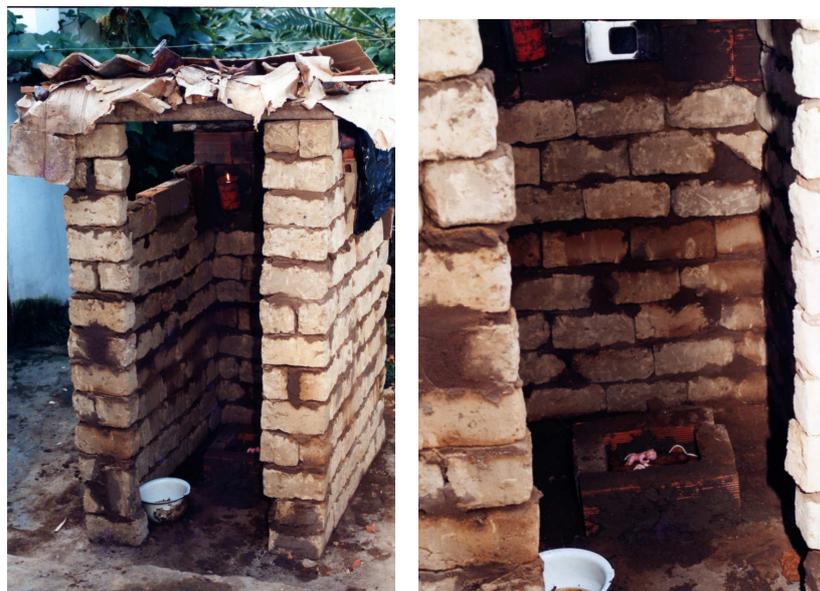


Figura 36 - Ieda Oliveira - *Tonha da Bica*<sup>32</sup> - 2004

As referências Duchampianas também se encontram imersas em meu processo criativo, no qual apropriações e jogos semânticos traçam diálogos. Passei minha infância no recôncavo baiano, na pequena cidade de Varzedo, a 17 km de Santo Antônio de Jesus. Aquele pedaço de chão é um espelho, onde reconheço muitas histórias significativas de minha vida. Tudo que cercava meu olhar tinha uma verdade, um amor, que adoçaram meu caminho para sempre. O quintal, a roça, a bodega de painho, a casa, a igreja, as pedras brilhantes da calçada da minha rua, os arvoredos com troncos caiados, as quatro palmeiras gigantes que dançavam suavemente com a brisa e as badaladas compassadas do sino da igreja matriz. Coleções de imagens permeiam minha memória e, como bredo incrustado em superfícies úmidas, vão brotando em forma de objetos de arte. É a partir do resgate dessas experiências, que venho desenvolvendo instalações, performances e intervenções.

Esses meios me permitem deslocar e reconstruir espaços e objetos, arquivados nas gavetas da penteadeira de minha imaginação. A primeira dessas experiências foi a *Instalação Sanitária* (Figuras 37 e 38) construída para a IV Bienal do Recôncavo, em 1998, no Centro Cultural Dannemann, em São Félix, BA. Para esse trabalho, utilizei adobe, terra, telhas, madeira, plástico, óleo queimado, válvula inox de descarga, penico e excrementos artificiais. Esse cubículo de fundo de quintal, que fez e faz parte da vida de muitos brasileiros, era para mim um lugar cheio de mistérios, pois de vez em quando se jogava dentro da fossa cal e cinzas dos gravetos queimados no fogão à lenha, para evitar mosquitos e ajudar a destruir os excrementos acumulados.

<sup>32</sup> Trabalho apresentado na Galeria do SEBRAE, na mostra Pinte no Pelô, em 2004, Salvador, BA, BR.



Figuras 37 e 38 - *Instalação Sanitária*<sup>33</sup> -1996

Em seguida construí o *Relógio* (Figura 39). Essa obra estava ligada às vivências na funerária, que meu pai tinha naquela época, onde eu participava ativamente construindo cruzes de cimento para perpetuar covas e ajudava na carpintaria confeccionando as urnas mortuárias, já que havia duas modalidades de caixões, os envernizados, para os mais ricos, e os forrados e enfeitados com franjas e emblemas prateados, para os que tinham menos condições. Utilizei nesta instalação doze caixões de anjo, arrumados em círculo, sobre pedaços de carvão e uma cruz no centro. Ainda nessa temática, fiz a obra *Gritando* (Figura 40) para o Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia, na cidade de Feira de Santana, onde ganhei meu primeiro prêmio. Esse trabalho foi inspirado numa velha fotografia de família que guardava a imagem de um ser amado.

É Barthes (1999, p.86) que problematiza essa questão nos termos a seguir: “quando se define a foto como uma imagem imóvel, isso não quer dizer apenas que os personagens que ela representa não se mexam, isso quer dizer que eles não saem: estão anestesiados e fincados, como borboletas.” A imagem fotográfica registra um instante que jamais poderá ser transformado. Essa representação espelha a presença, de alguém ou de alguma coisa, que será eternizada. E são esses registros que nos permitem conhecer nossos antepassados, como também outros acontecimentos. O ser amado a quem me refiro nesta fotografia de família era

<sup>33</sup> Trabalho selecionado na III Bienal do Recôncavo. Centro Cultural Dannemann. São Félix, BA, BR.

meu irmão mais velho, que teve poucos instantes de vida. E como era comum, há alguns anos, fotografar funerais, tive a oportunidade de conhecê-lo através da imagem que mais tarde foi interpretada por mim, em forma de instalação.



Figura 39 - *Relógio*<sup>34</sup> - 1997



Figura 40 - *Gritando*<sup>35</sup> - 1998

#### 4.1 A CAPTURA DE OBJETOS: UMA VELHA DISTRAÇÃO

Ainda nos anos 90 o surgimento das sucatas passa a fazer parte do meu cotidiano. Comecei a recolher objetos enferrujados, que ia encontrando pelas ruas e roças, e fui construindo um acervo desses materiais no chão e nas paredes do meu ateliê. Naquele momento eu investigava objetos, como baldes de leite, carcaças de bicicleta, máquinas de escrever e costurar, e outros. Mas, fui seduzida pela elegante forma de uma cadeira que tinha sido retirada de um lixão, no interior da Bahia, e que veio parar em minhas mãos. Esse objeto, que na sua origem é envolvido pelo plástico Espaguete, já se encontrava despido, exibindo apenas sua estrutura. Pendurei-o na parede em frente ao “meu ninho”, e como um pássaro, passei a observar aquela isca e sua sombra projetada. Veio na memória a minha pequena cadeira amarela que ganhei de presente quando criança, um dia quando o mascate passou vendendo suas bugigangas. Então construí a instalação *Brincadeira* (Figura 42), que é

<sup>34</sup> Trabalho selecionado para o XIII Salão Nacional de Artes Plásticas de Aracaju, SE.

<sup>35</sup> Trabalho selecionado para o Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia, Feira de Santana, BA.

formada por vinte estruturas de ferro de cadeiras infantis, penduradas na parede, com luz direcionada multiplicando os objetos através da sombra. Essa obra foi feita para a IV Bienal do Recôncavo, em São Félix, BA. Aquela noite de 25 de setembro de 1998 foi de fato, muito especial para mim. Artistas, curiosos, imprensa e interessados em arte lotavam o Centro Cultural Dannemann, sob a grande expectativa da entrega dos prêmios. Os participantes daquele evento estavam ali atentos escutando todas as modalidades de premiação que se seguiam em ordem decrescente. Eu me encontrava no meio da multidão, quando foi divulgado o 1º prêmio para Francisco Macedo e então, pensei: Não ganhei nem uma menção. Logo escuto o presidente da Dannemann dizer: “Agora vamos entregar o grande prêmio”. Exclamei, ainda tem mais um! Então ele disse: “Esse prêmio é muito importante e esperamos que o ganhador (a) saiba aproveitar bastante, esse ano ele vai para uma pessoa de uma cidade do meu santo de devoção, Santo Antonio. É uma artista que vai ganhar essa oportunidade de fazer uma individual na Europa”. Nesse instante não vou negar que milhões de coisas se passaram pela minha cabeça, minhas pernas tremeram e meu coração disparou, pois eu tinha certeza que não havia outra artista da minha cidade participando daquele evento. Em questão de segundos ouvi meu nome no microfone e fui voando para o palco, enquanto centenas de vozes gritavam: “Ieda! Ieda! Ieda!...”. Esse foi sem dúvida um dos momentos mais importantes de minha carreira, ainda bem no início, e esse prêmio me incentivou, me fez acreditar, mais ainda, que era possível seguir em frente.

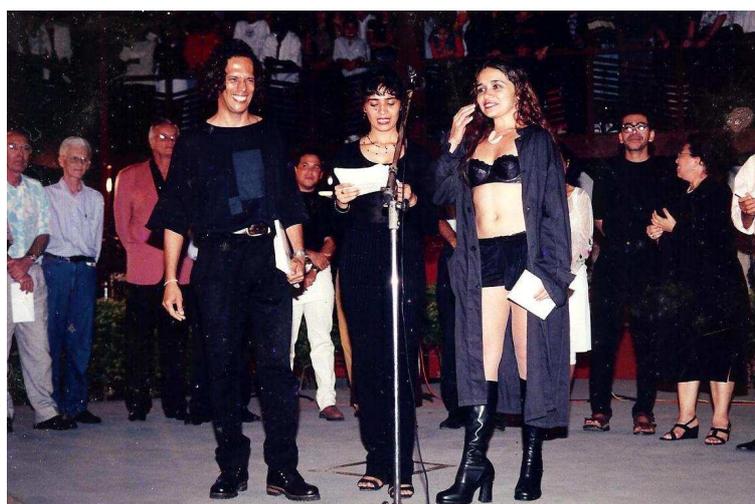


Figura 41 - Entrega da premiação na 4ª Bienal do Recôncavo - 2008

Para minha viagem, que aconteceu um ano depois, preparei diversos trabalhos que estavam guardados em minha mente e em meus esboços e anotações esperando a oportunidade para serem mostrados.

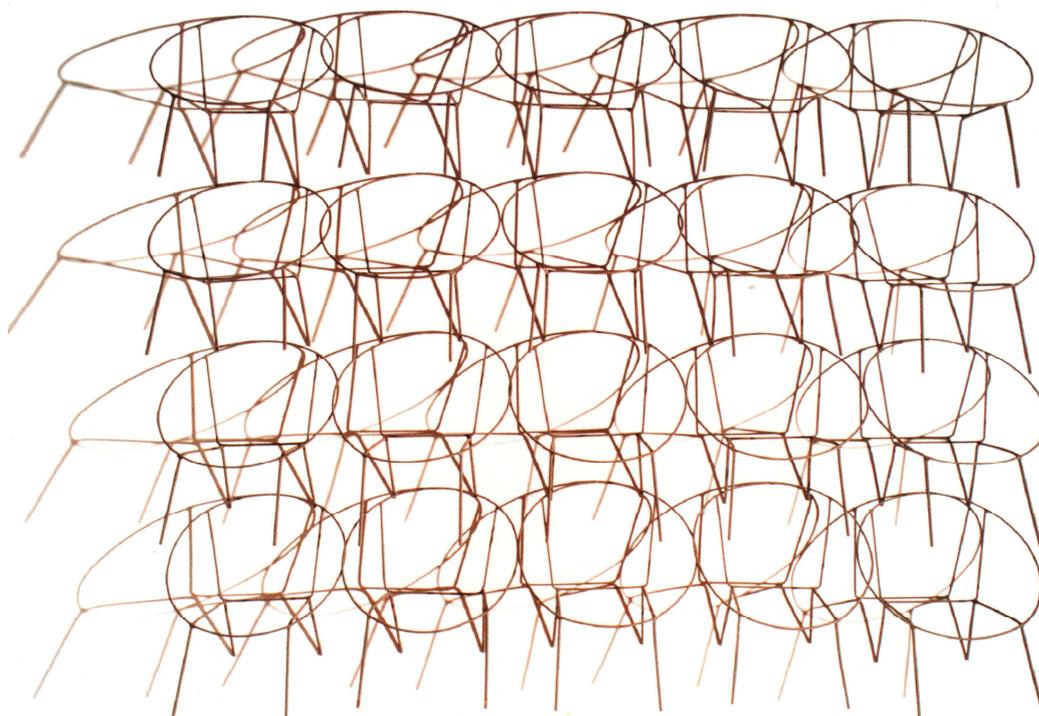


Figura 42 - *Brincadeira*<sup>36</sup> - 1998

## 4.2 AS EXPERIÊNCIAS FORA DO BRASIL: BERLIM – SIEGBURG – HAMBURGO – TAIPEI

### 4.2.1 Berlim - 1999

Segui para Alemanha no dia 29 de junho de 1999, estava com muita expectativa para conhecer Berlim, cidade que me deixou encantada pela sua beleza e diversidade cultural. Minha exposição aconteceu no dia 6 de julho do mesmo ano no Instituto Cultural Brasileiro na Alemanha (ICBRA) e foi intitulada OBJEKT AUS BAHIA. Quando cheguei no ICBRA, já estava lotado de alemães e brasileiros que foram prestigiar meu trabalho. Essa experiência foi muito significativa, pois me possibilitou não só conhecer muitas pessoas, museus, galerias

---

<sup>36</sup>Trabalho selecionado e premiado na IV Bienal do Recôncavo, Centro Cultural Dannemann. São Félix, BA, BR

e ateliês, como também, outros países. Nessa época tive a oportunidade de mostrar alguns trabalhos em outra cidade alemã que citarei a seguir.



Figura 43 - Abertura da exposição em Berlim<sup>37</sup> - 1999



Figura 44 - Abertura da exposição em Berlim - 1999

<sup>37</sup> Figuras, 43, 44 e 45, Imagens da abertura de minha 1ª Exposição Individual em Berlim, Alemanha, referente ao Grande Prêmio na IV Bienal do Recôncavo, 1999, GE



Figura 45 - Abertura da exposição em Berlim - 1999

Assim seguem meus *ready-mades*, procedimento artístico tipicamente contemporâneo, cuja palavra que o designa, segundo Duchamp (1977 apud CABANNE, 1987, p.79), que a cunhou:

[...] só apareceu em 1915, quando fui aos Estados Unidos. Ela me interessou como palavra, mas quando coloquei uma roda de bicicleta sobre um banco, o garfo invertido, não havia ainda qualquer ideia de *ready made* ou coisa parecida, era apenas uma forma de distração. Não havia uma razão determinada para fazer aquilo, ou alguma intenção de exposição, de descrição. Não, nada disso.

Duchamp diz que apenas se distraía com os objetos fabricados em série que ele escolhia, comprava e a seguir designava como obra de arte. Mas, como já citei anteriormente, a partir dos anos 60 essa conexão com os objetos do cotidiano deixa o caminho livre para o uso de uma vasta gama de materiais e técnicas que não eram associados com o fazer artístico e que passaram a ser incluídos como matéria e material da arte. Essa intrínseca relação do conceito e do objeto na complexidade da arte contemporânea é, também, definitivamente visível em minhas ações e construções, assim como a ludicidade e o aparente lado humorado entre o jogo imagem-palavra. Nessa direção, cito, em seqüência, duas instalações de parede. A primeira, *Vagabunda* (Figura 46) essa instalação foi feita com a apropriação de dezenas de selins de bicicleta que já haviam sido utilizados por pessoas desconhecidas. Esses objetos

foram recolhidos em oficinas no interior da Bahia e carregam em si, marcas do tempo e do uso. A luz mais uma vez deu essa contribuição, projetando sombras alongadas em cada objeto. A bicicleta, sonho de quase toda criança após a fase do velocípede, também cercou os meus desejos de menina e, embora nunca tivesse tido uma dessas, pude ver a paisagem passar correndo pelos meus olhos nas idas à roça de painho, quando eu ia sentada no travesseiro de fronha amarela florida, preso na garupa de sua *Monark* vermelha.



Figura 46 - *Vaga bunda*<sup>38</sup> - 1999

A segunda instalação, *Óculos de ferro para cabeças duras* (Figura 47) foi também composta por dezenas de óculos gigantes, feitos com ferro e luz projetada e, sobre o chão, cacos de vidro, na exposição, após tomar uma taça de vinho, lancei a mesma contra a instalação para se juntar aos cacos. Os espectadores complementavam minha ação jogando também suas taças na instalação. Esse trabalho foi apresentado em Berlim e em seguida participou do Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia, na cidade de Alagoinhas, onde foi premiado.

<sup>38</sup> As Figuras, 46 a 63 são referentes a alguns trabalhos apresentados na minha exposição individual no Instituto Cultural Brasileiro na Alemanha em 1999, Berlim, GE.

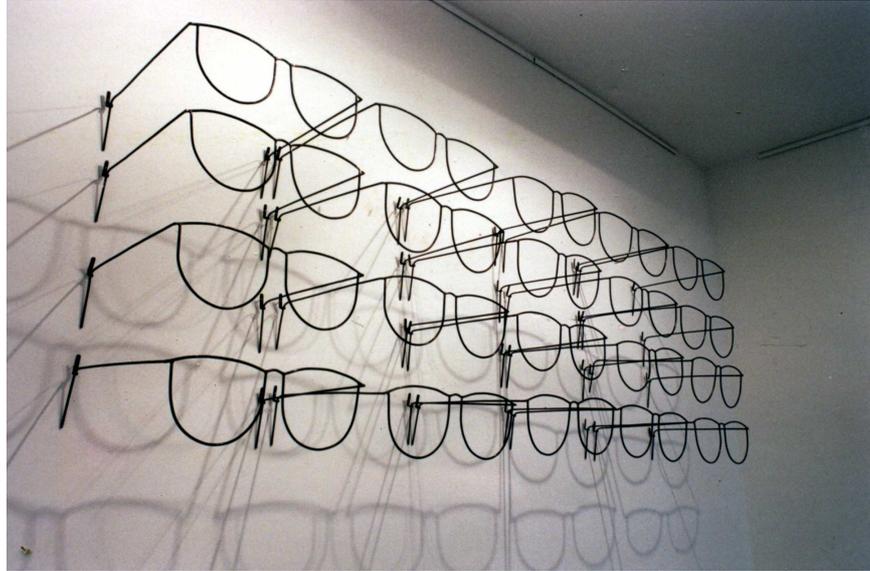


Figura 47 - *Óculos de ferro para cabeças duras* - 1999

Uma nova incursão criativa com esses mesmos procedimentos constitui a instalação *Uma dentadura pra boca da noite* (Figura 48) *Um relógio pro braço do mar* e *Um sapato pro pé de serra*. Em uma noite de natal, conversando com painho, enquanto tomávamos uma cachaça e falávamos de arte, ouvi dele o seguinte: “Tem três coisas que o homem nunca conseguiu fazer!”. Antes de saber a resposta, eu afirmava a ele que conseguiria, com o auxílio da arte, realizar o impossível até então. Em seguida ele me conta o que seriam as três coisas impossíveis: *uma dentadura pra boca da noite*, *um sapato pro pé de serra*, e *um relógio pro braço do mar*. A partir da provocação de meu pai, construí uma dentadura infantil para boca da noite, numa clara referência à expressão “a noite é uma criança”; o pé de serra calçou o sapato que usei em meu batismo e, para embelezar o braço do mar, dei um pequeno relógio de ouro com pulseira elástica, que herdei de minha avó. Como joias preciosas, esses objetos foram acomodados em suportes de acrílico e esferas de vidro.

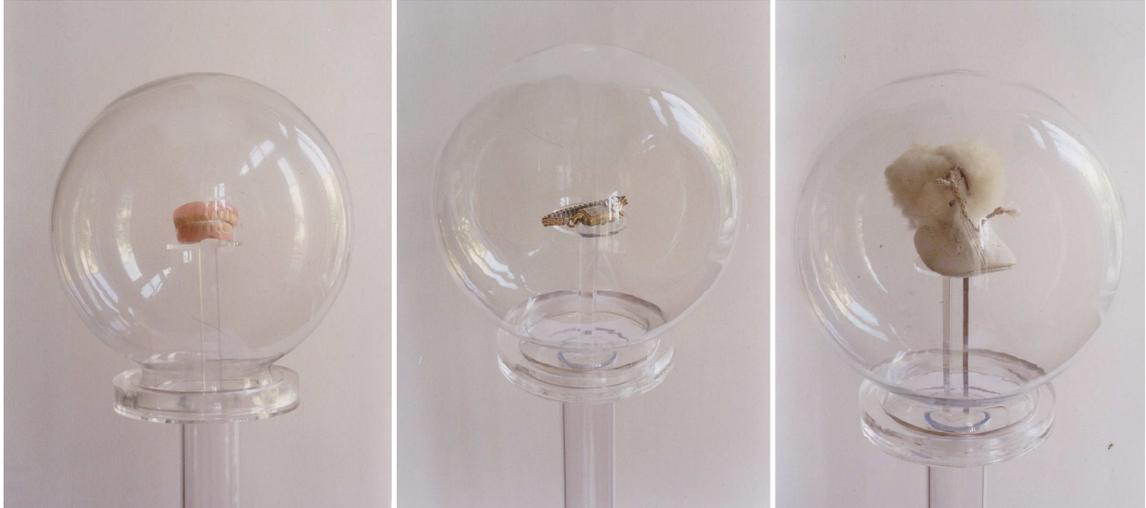


Figura 48 - *Uma dentadura pra boca da noite - Um relógio pro braço do mar e Um sapato pro pé de serra* - 1999

As apropriações não me deixaram mais. Espontaneamente, objetos aparecem em meus sonhos e no meu dia a dia as palavras se cruzam com as imagens formando uma parceria nas construções.

Surge em minha criação a presença do paradoxo. No objeto, *O Cigarro e a Cigarra* (Figura 49), como em outras obras, o embate entre o feminino e o masculino é evidente. Essa oposição constitui também um dos eixos principais nas obras de Duchamp. São fontes de inspiração e humor criativo. Os trabalhos que se seguem representam esse procedimento. Segundo a Crítica e Curadora, Vitória Daniela Bousso no catálogo, *Por que Duchamp?*

O embate entre o masculino e o feminino é, pois, tônica na obra de Marcel Duchamp e se estende a uma série de artistas contemporâneos. Esse embate que constitui o eixo central do paradoxo duchampiniano, desdobra-se na arte contemporânea americana sob diversas formas de antagonismos: homossexualismo, repulsa e desejo, o drama sadomasoquista, a transgressão feminista, o objeto fálico. Todos sem dúvida, situados no território da objeção desembocam em práticas que transparecem nas obras de Claes Oldenburg, Louise Bourgeois, Carole Schneemann, Linda Benglis, Cind Sherman, Kiki Schimit, Robert Mapplethorpe, Mike Kelly, Andy Warhol e uma série de outros artistas, fazendo Clemente Greemberg e seu ideário purista de abstração informal lírica se removerem na tumba. (BOUSSO, 1999, p.15).

Reconheço, na seqüência dos meus trabalhos, esse embate intrínseco de paradoxos que não se resolvem. Influenciada pelas vivências no interior e na zona rural, onde ouvimos o canto limpo das cigarras nos finais de tardes ensolaradas, construí esses dois objetos. Um, com cigarras mortas que foram recolhidas por meu pai dos troncos do cacauieiro; e o outro,

com cigarros comprados na feira de São Joaquim. No momento dessas produções, o acrílico foi utilizado diversas vezes servindo de suporte, tanto em forma de caixas como em forma de colunas.



Figura 49 - *O Cigarro e a Cigarra* - 1999

Outros objetos foram construídos, dentre eles: *Cara de pau* (Figura 50), trabalho feito com corpo de uma boneca Barbie e a cabeça de um pênis de borracha.



Figura 50 - *Cara de pau* – 1999

Em sequência dois objetos de tamanhos iguais foram realizados, e o algodão foi o material principal dessas obras: *Será cera?* (Figuras 51 e 52), trabalho para o qual utilizei

milhares de cotonetes usados, e Algo-dão (Figuras 53 e 54), que foi feito com dezenas de rolos de algodão envolvidos em suas embalagens roxa, deixando visível o desenho que se forma entre as lâminas de algodão e o papel.



Figuras 51 e 52 - *Será cera?* - 1999

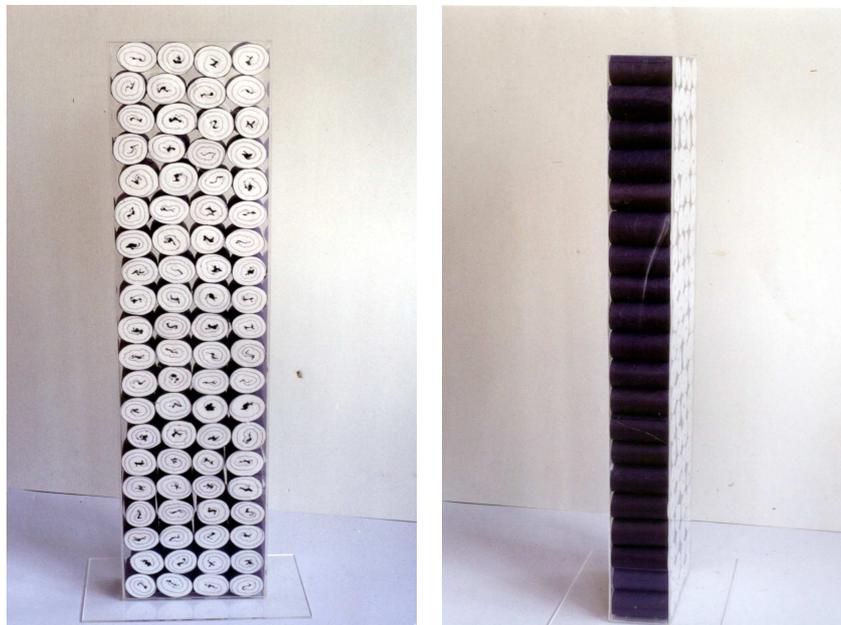


Figura 53 e 54 - *Algo-dão* - 1999

Seguindo o caminho das apropriações, séries de objetos foram sendo construídas. *Tomando na bunda* (Figura 55) é um pequeno objeto feito com caixa de metal utilizada para

esterilizar seringa e uma boneca com uma agulha enfiada nas nádegas. Neste objeto represento o medo de tomar injeção quando criança e até hoje o pavor que uma seringa representa pra muita gente.



Figura 55 - *Tomando na bunda* – 1999

Ao mesmo tempo executava a pequena instalação *Bolos de mainha* (Figuras 56 e 57) em que utilizei uma antiga palmatória, que fez parte de momentos dolorosos da infância de minha mãe, além de velhas forminhas enferrujadas, que eram utilizadas para fazer pequenos bolinhos de ovos que eu vendia quando criança na venda de meus pais. Dentro de cada forma foram pintadas mãos deformadas.



Figuras 56 e 57 - *Bolos de Mainha* - 1999

Uma outra instalação surgiu quando ganhei dezenas de velhos bonecos de totó. Pintei-os de branco e dei o nome de *Homens brancos e duros* (Figura 58).



Figura 58 - *Homens brancos e duros* - 1999

Utilizei uma gaveta de metal enferrujado que fazia parte de um fogão industrial de minha tia Tereza, e meu primeiro par de sapatos para construir o objeto de título: *Quando eu pisava nas nuvens* (Figura 59).



Figura 59 - *Quando eu pisava nas nuvens* - 1999

Para a idéia da obra que se segue, *Fechadura* (Figura 60), me apropriei de um estojo de utensílios para manicure, que tia Zene me presenteou aos 15 anos. Nele foi colocada uma fotografia de minha família e em sua base uma grande e antiga chave de ferro que abria a porta principal da casa da velha fazenda de meu avô.



Figura 60 – *Fechadura* - 1999

Nessa incursão familiar, fiz homenagem aos meus 29 anos, reunindo três objetos dentro de um compartimento de acrílico. Esses objetos têm para mim um grande significado. Trata-se de um monóculo que guarda a minha imagem com 1ano de idade, um pé de sapato do meu batizado e as velas que representavam minha idade na época da construção da obra, *Há 29 Anos* (Figura 61).



Figura 61 - *Há 29 Anos* - 1999

Em uma visita à feira de São Joaquim, fui seduzida por miniaturas com latas recicladas que uma senhora fazia e vendia. Então, me apropriei de uma série de objetos, como

bules, regadores, ralos, fifós, fogareiros e apanhadores, construindo pequenas instalações de parede. Esses trabalhos foram mostrados tanto em Berlim como em Siegburg.

#### 4.2.2 Siegburg - 1999

Ainda em Berlim fui convidada pela *Galerie Lange*, situada na cidade de *Siegburg*, para realizar a exposição GRÜN EIN PROJEKT FÜR AMAZONIEN, em três espaços da WASSERWERK antiga estação de tratamento de água, e hoje galeria. Aconteceu a mostra com Michael Müller, Günther Beckers e eu. Após a exposição de Berlim alguns trabalhos seguiram para essa cidade, onde apresentei objetos e instalações. *Café e mulher só quente* (Figura 62) foi um dos trabalhos mostrados nas duas cidades. Os bules continham pó de café queimando, o que fazia com que o cheiro de café se espalhasse por todo ambiente.



Figura 62 - *Café e mulher só quente*<sup>39</sup> - 1999

Outro trabalho nessa mesma perspectiva foi: *Fifó da vida* (Figura 63), com os pequenos fifós e benzina. Os objetos foram acesos e sua fumaça desenhava na parede durante os 20 minutos em que a chama permanecia. Para esse trabalho fiz associações com a própria vida, onde nascemos, deixamos nossas marcas e morremos.

<sup>39</sup> As Figuras, 46, 49, 50, 59, 60, 61, 62 e 63, fazem parte de alguns trabalhos que foram apresentados na Galeria Lange na Exposição Grün, Ein Projekt für Amazonien em 1999, Siegburg, GE.



Figura 63 - *Fifó da vida* - 1999

#### 4.2.3 Hamburgo - 2003

Em 2003, retorno à Alemanha a convite da *Künstlerhaus* de Hamburgo, onde permaneci por dois meses no *Sommeratelier*, realizando vários trabalhos. Me apropriei do espaço da galeria, transformando-a em parte da minha casa. Lá eu cozinhava, trabalhava, vendia e me comunicava com os passantes, criando uma relação entre o espaço, o artista e seu dia a dia em contato com o espectador. Nesse ambiente fiz uma performance chamada *A noite do caruru*. Como no dia 27 de setembro se comemora na Bahia a festa de São Cosme e São Damião tradicionalmente com essa iguaria de origem africana, então aproveitei a data para festejá-los em outro país. Reuniram-se naquela noite muitos brasileiros, alemães e africanos. Os santos festejados foram representados por desenhos (Figura 64), que no momento já faziam parte do meu projeto de exposição final. Também foi servido um caruru e músicos africanos tocavam seus tambores. Com uma cartela de *Raid das Moças*, rifa popular no Brasil, fiz o sorteio de uma obra.



Figura 64 - Altar de Cosme e Damião<sup>40</sup> - 2003

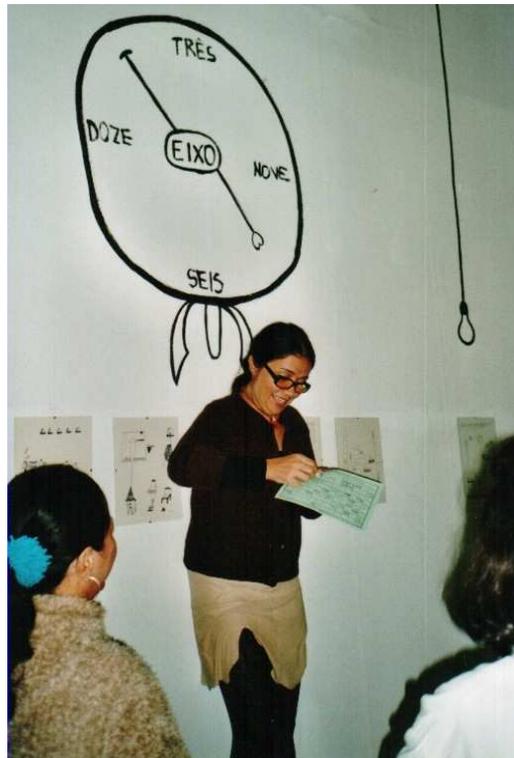


Figura 65 - Sorteio de uma obra na noite do caruru<sup>41</sup> - 2003

<sup>40</sup> Altar construído com desenho representando São Cosme e Damião, flores e doces, 2003, Hamburgo, GE.

<sup>41</sup> Momento em que eu sorteava um desenho, através de uma cartela de rifa Raid das Moças, 2003, Hamburgo, GE.

Em seguida, fiz a exposição final, intitulada VON VARZEDO IN DIE WEITE WELT- DE VARZEDO PARA O MUNDO. Esvaziei a galeria e criei apenas registros através de desenhos feitos diretos na parede que representavam objetos e utensílios domésticos utilizados durante minha estadia. Nessa mostra apresentei dois vídeos de trabalhos anteriores que se referiam à construção do *Jacaré* e a performance *Homens de vidro*. Essa residência aconteceu por conta do documentário de arte feito pelo cineasta alemão Manfred Eichel, *HOT SPOT SALVADOR*, no ano de 2001. Em seu lançamento na ZDF, rede de TV alemã. Os curadores da Künstlerhaus assistiram o documentário e se interessaram pelo meu trabalho, convidando-me, através do Goethe Institut de Salvador, para mais uma exposição no exterior.



Figura 66 - Abertura da exposição em Hamburgo<sup>42</sup> - 2003



Figura 67 - Detalhe da exposição - Hamburgo - 2003

<sup>42</sup> As Figuras, 66, 67, 68, 69 e 70 mostram algumas imagens da exposição na Galeria da Künstlerhaus de Hamburgo, GE



Figura 68 - Detalhe da Galeria - Hamburgo - 2003

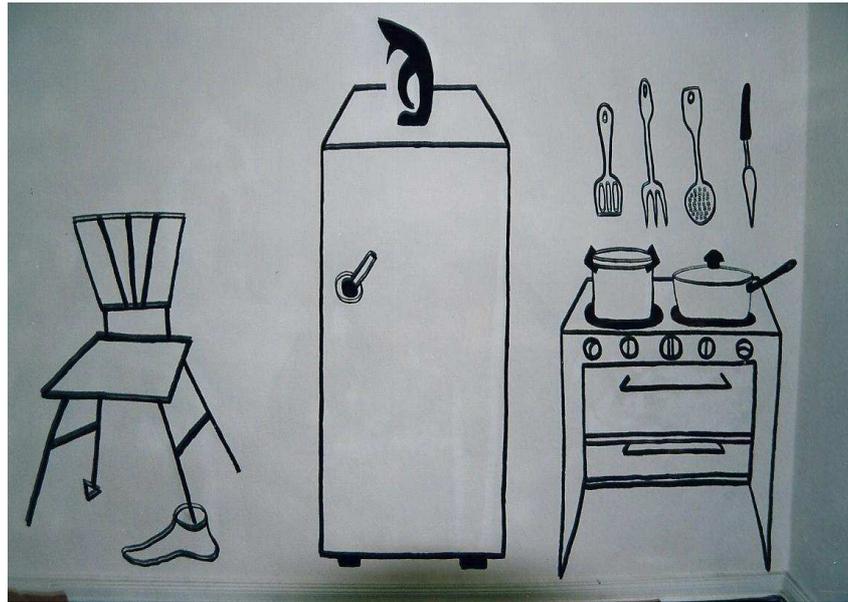


Figura 69 – Detalhe da exposição em Hamburgo - 2003

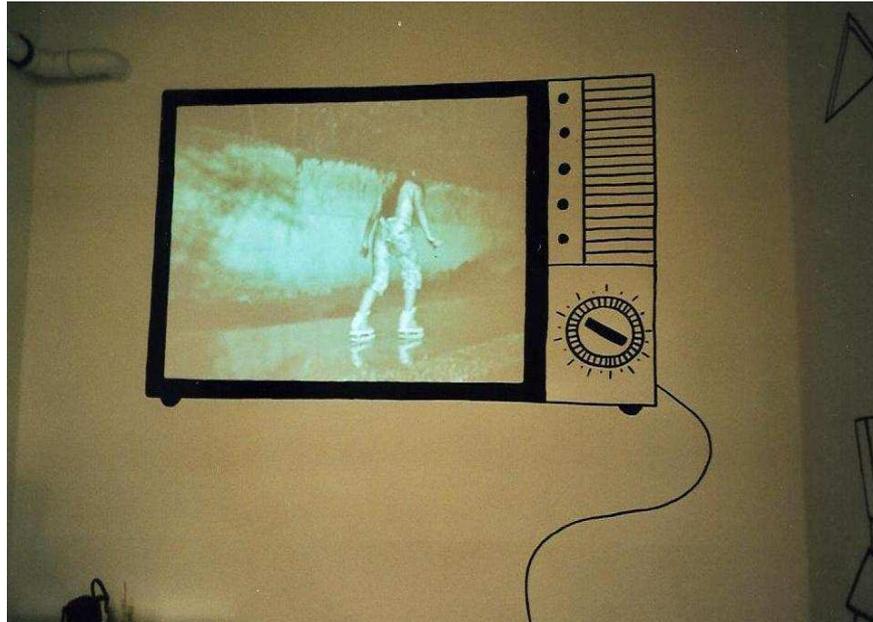


Figura 70 - Projeção dentro de um desenho de TV - Hamburgo - 2003

#### 4.2.4 Taipei - 2005

Em 2005, através do Instituto Sacatar, fui convidada para fazer uma residência, por um período de dois meses, no Taipei Artist Village em Taiwan. Nesse período pude conviver com a cultura deste lugar e realizar outras experimentações em meu processo criativo. No primeiro momento ao chegar *do outro lado do mundo*, como se costuma dizer quando se vai ao Oriente, me senti muito debilitada, tendo que ficar uma semana em repouso. Meu processo de recuperação me permitiu perceber algumas coisas daquele lugar, apesar de estar dentro de um apartamento e quase sempre acamada, naquela primeira semana. Fui visitada todos os dias por uma música que entrava pelas gretas das janelas de vidro. Aquele som me levava a lonjuras inalcançáveis e me trazia tristeza, medo e pânico. Me sentia muito longe. Na segunda semana ganhei força e tudo mudou. Comecei a desbravar a cidade, junto com meu companheiro, Daniel Almeida, também artista. Tudo me seduzia na forma de viver daquele povo acolhedor e alegre, e daquela cidade super moderna com edifícios gigantescos, como o Taipei 101, e as noites iluminadas pelo brilho dos neons coloridos. Surge o primeiro trabalho, *Para-Sol* (Figura 71 e 72) ideia conjunta com Daniel Almeida. Nos interessou no cotidiano dos taiwaneses o uso do guarda-chuva, guarda-sol, sombrinha. É muito comum que muitos usem diariamente objetos dessa natureza para se protegerem do sol e da chuva ácida, já que a poluição e o sol lá são intensos.

Para essa performance, nos apropriamos de um sombrero gigante que pertencia ao restaurante da residência. Deslocamos esse objeto durante três dias, no horário de meio dia, no pino do sol, para a principal faixa de pedestre da capital. No momento que a sinaleira fechava nossa ação era iniciada atravessando as duas largas pistas, aos poucos o público ia fechando as sombrinhas e entrando embaixo do nosso sombrero criando esse momento de interação. Esse momento foi para nós muito emocionante, pois não precisamos da comunicação oral para nos fazer entender por aquelas pessoas.



Figura 71 - *Para-sol*<sup>43</sup> - 2005

---

<sup>43</sup> Figuras 71 e 72 Intervenção realizada no centro de Taipei, TW



Figura 72 - *Para-sol* - 2005

Num segundo momento, dei início ao processo de criação de novos trabalhos para a exposição final. Para a conclusão da residência, realizei duas instalações. A primeira, *Meus Pés de Ferro* (Figuras 73 e 74), foi construída com dezenas de latas de leite que foram recolhidas nos galpões de reciclagem de lixo daquela cidade. Nas latas foram presos cordões e cada pessoa podia pegar um par desses objetos para colocar os pés e caminhar. Nesse trabalho, usei a música que tocava no caminhão de recolher lixo a que me referi anteriormente. Essa música, que me visitava todos os dias às 18h, era de Beethoven. Nesta instalação, a música e as latas se complementavam para mim e o processo de interatividade com o público tornou-se um balé.



Figura 73 - *Meus Pés de Ferro*<sup>44</sup> - 2005



Figura 74 - *Meus Pés de Ferro* - 2005

<sup>44</sup> Figuras 73 e 74, Instalação performática apresentada no Taipei Artist Village. Taipei, TW

Depois de minha vivência cotidiana nos mercados noturnos de Taipei, percebi o interesse do povo pelo jogo e as coincidências com nossa cultura. Então montei a segunda instalação performática, *Jogo de preá*. (Figura 75). Nos dias de missa e festa da padroeira no interior da Bahia, essa brincadeira irradiava muita alegria. Fazem parte do trabalho uma mesa redonda e 25 casinhas numeradas e arrumadas em círculo, sendo que a casinha que fica no centro da mesa não tem porta. Um preá e dezenas de prêmios, como: canecas, tigelinhas, sabonetes e latas de goiabada compõem a instalação. O público recebe fichas numeradas. A cada número corresponde uma casinha. Em seguida, a casinha do centro da mesa é suspensa. Nesse momento a preá sai correndo e entra em alguma casa do círculo, o candidato que tiver com o número correspondente é o premiado e o jogo segue com várias rodadas, despertando uma enorme vibração nos participantes.



Figura 75 - *Jogo de preá*<sup>45</sup> - 2005

---

<sup>45</sup> Instalação performática apresentada no Taipei Artist Village. Taipei, TW

### 4.3 PROSSEGUINDO COM AS INSTALAÇÕES

Em 1999, quando retornei de Berlim para Salvador fiz a minha primeira individual na Bahia, na galeria ACBEU, com a instalação *Chuva guardada* (Figuras 76 e 77). Para este trabalho, utilizei dezenas de estruturas de guarda-chuvas abertos, presos em varais de arames rentes com o teto. Sobre o chão utilizei duas toneladas de sal grosso, no centro da galeria foi instalado um sofá feito com barras de gelo, a iluminação foi feita com um lampião a gás permitindo que as sombras das pessoas se projetassem ampliadas sobre as paredes, como nas noites de escuridão na zona rural, onde os fífós transformam os cômodos em espelhos. Isso me remete às profundezas da cama patente, deitada no colchão de capim, que me aconchegava com a colcha de retalhos, enquanto o canto dos grilos me ninava sob a penumbra do fífó.



Figura 76 - *Chuva guardada*<sup>46</sup> - 1999

---

<sup>46</sup> Figuras 76 e 77. Trabalho apresentado na Galeria ACBEU. Salvador, BA, BR



Figura 77 – *Chuva Guardada* – (detalhe)

Na mesma época, fiz a instalação *500 Ânus* (Figura 78) para o Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia na cidade de Juazeiro, que tinha como tema os 500 anos do Descobrimento. Trabalhei com fotos de meu corpo nu evidenciando o ânus. Sobre minhas costas pintei o símbolo da bandeira do Brasil. E através da cópia, repeti a imagem quinhentas vezes formando um grande retângulo do teto ao chão.

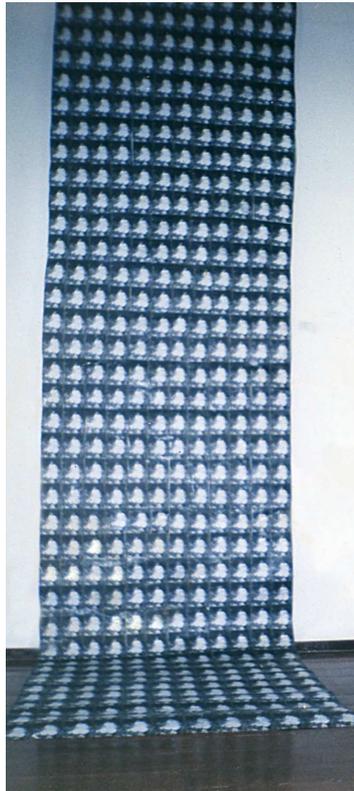


Figura 78 - *500 ânus*<sup>47</sup> - 1999

Enfeitiçada pelas experiências na venda de meu pai, a quem já me referi anteriormente, fiz o *Escorredor* (Figura 79), utilizando copos de vidro onde eram servidas as doses de cachaça ou “fôia-pôdi”. Esses copos eram lavados em bacias plásticas e pendurados em pregos para escorrer. Para essa instalação, apresentada na V Bienal do Recôncavo, usei uma placa de madeira e sobre ela foram fixados 365 pregos de alumínio onde os copos foram colocados.

---

<sup>47</sup> Trabalho selecionado para o Salão Regional de Artes Plásticas da Bahia. Juazeiro, BA, BR.

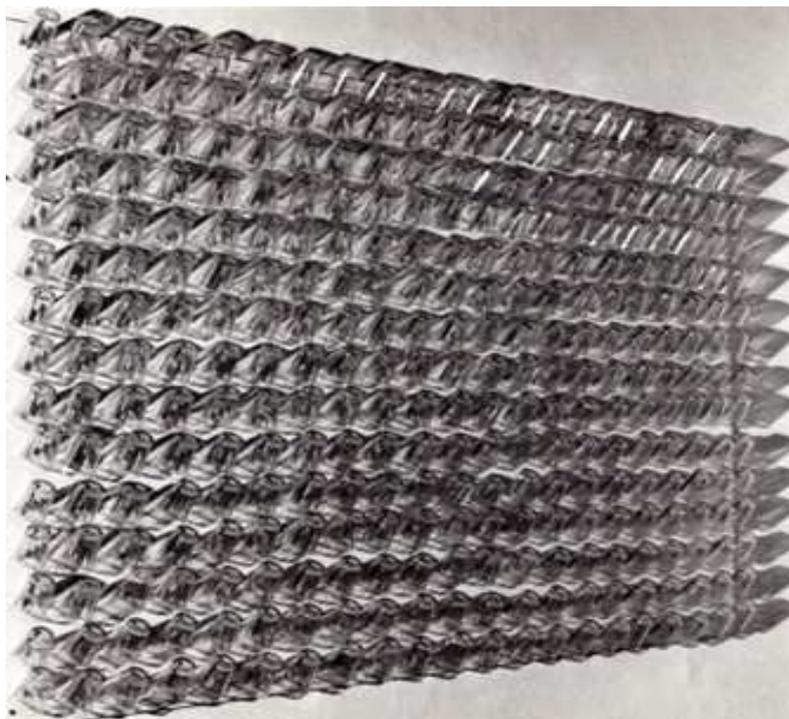


Figura 79 - *Escorredor*<sup>48</sup> - 2000

Neste período o acúmulo e a repetição foram princípios dominantes em meu processo criativo.

É verdade que muitas vezes sou questionada de como tive determinada ideia. E até me parece difícil responder. De acordo com Pareyson (1993, p.20), quando há o *insight* o artista sente que não está mais só consigo mesmo, está em companhia da obra que, apenas concebida, ainda está por fazer, e exige ser feita a seu modo.

Penso que quando estamos conectados com as coisas a nossa volta, somos surpreendidos por agradáveis imagens com que nosso olhar nos presenteia. A partir daí, construímos o resultado que é a própria obra. Assim surgiu o *Apagador* (Figuras 80 e 81): estava passeando em Berlin, quando entrei na grande loja de departamentos KDV. Nessa loja onde tudo custava muito caro, fui atraída por pequenos gatinhos coloridos, sobre os quais indaguei a um amigo se não seriam borracha escolar. Ele respondeu que sim, que era um apagador”. Nesse momento um conjunto de imagens e lembranças se cruzaram em meus pensamentos, dando origem a esse objeto que é construído com aproximadamente 18.500 borrachas escolares, tipo ponteira, fixados sobre madeira.

---

<sup>48</sup> Trabalho selecionado para V Bienal do Recôncavo, Centro Cultural Dannemann, São Félix, BA, BR. Trabalho apresentado na Galeria ACBEU. Salvador, BA, BR.

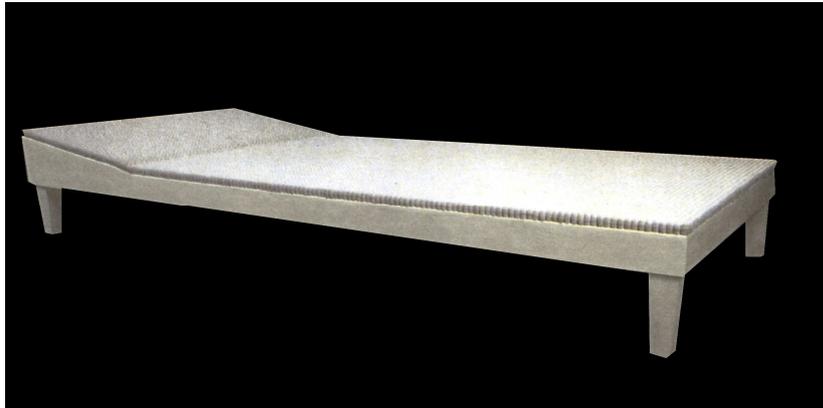


Figura 80 - *Apagador*<sup>49</sup> - 2000



Figura 81 - *Apagador* - (detalhe)

Em seguida dei início ao *Descanso* (Figura 82) obra feita para o VII Salão da Bahia no *Museu de Arte Moderna da Bahia* (MAM). Para essa instalação me apropriei de aproximadamente 36.000 espirais inseticidas, conhecidos popularmente por sentinela ou boa noite. As frágeis pecinhas foram colocadas umas sobre as outras formando colunas individuais de 30cm de altura, posicionadas lado a lado, formando um grande retângulo que visto de cima sugeria movimento.

---

<sup>49</sup> Trabalho apresentado no Goethe Institut, Salvador, BA, BR e no 57º Salão Paranaense de Artes Plásticas. Curitiba, PR, BR.



Figura 82 - *Descanso*<sup>50</sup> - 2000

#### 4.4 AS INSTALAÇÕES PERFORMÁTICAS

Em 2000, realizei a primeira versão de *Pista pra vida*, uma instalação performática apresentada primeiramente no *Liceu de Artes e Ofícios da Bahia*, em Salvador, sobre a qual realizei a performance *Gatos Amarelos* (Figura 83). Em seguida mostrei-a na exposição coletiva *Uma Geração em Trânsito*, no *Centro Cultural Banco do Brasil*, na cidade do Rio de Janeiro. A instalação era composta por duas pistas de aço com 6 metros de comprimento por 4 metros de largura, divididas por grama natural e dois pares de chinelos de aço com ímãs no solado. Essa exposição foi inaugurada em 10 de fevereiro de 2000 e após ter conhecimento do catálogo, antes da abertura da mostra, o crítico e curador Fernando Cocchiarale se surpreendeu com a aproximação de minha ideia com a de uma obra de Lygia Clark que seria mostrada no mês de abril no Museu de Arte Moderna do Rio. A instalação de Lygia era inédita e foi concebida a partir de algumas anotações encontradas em seus cadernos, que, coincidentemente tratavam de pistas e chinelos imantados, onde as pessoas deveriam interagir (ver ANEXO C).

Meu interesse pelas performances aconteceu desde a minha primeira exposição individual em Berlim em 1999, quando compareci totalmente sem roupa, apenas embalada com plástico filme, aquele utilizado para proteger alimentos (Figura 43). Esse material me despertou grande interesse e utilizei por diversas vezes como na III Bienal do Mercosul, em que, além de me embrulhar com esse material, criei a performance *Homens de Vidro*, para a qual dez figurantes também se embrulharam com esse plástico e percorreram a instalação *Pistapravida*, (Figura 84). Na mesma época as embalagens de produtos industrializados também se transformaram em roupas performáticas, como foi o caso da instalação *Descanso*,

<sup>50</sup> Trabalho selecionado para o VII Salão da Bahia, Museu de Arte Moderna da Bahia, Salvador, BA, BR.

(Figura 30), em que me vesti com um figurino confeccionado com as embalagens dos espirais inseticidas. Os sacos de ração que eu comprava para meus gatos também se transformaram em modelitos. Na performance, *Gatos Amarelos* (Figura 83), apenas utilizei cones de alto-falantes para me vestir. Com esse desejo e fantasia fui construindo muitas roupas performáticas com as quais me transformava e circulava por várias exposições. No momento atual, as performances que fazem parte de meus trabalhos têm sido denominadas *Instalações Performáticas*.



Figura 83 - *Pista pra vida*<sup>51</sup> - Performance *Gatos Amarelos* – 2000

Em 2001 fui convidada para participar da *III Bienal do Mercosul*, como já referido anteriormente, onde apresentei a terceira versão de *Pista pra Vida*. Desta vez, as pistas mediam 20 metros cada. Realizei sobre elas a performance *Homens de Vidro*, em que dez figurantes envolvidos em plástico-filme, calçando chinelos imantados, percorreram a pista durante 20 minutos em dois dias seguidos. Nos dias após a performance o público pôde interagir. Utilizei uma iluminação esverdeada que era projetada sobre as pessoas durante o percurso no trabalho.

---

<sup>51</sup> Trabalho apresentado no Liceu de Artes e Ofícios da Bahia, Salvador, BA, BR.

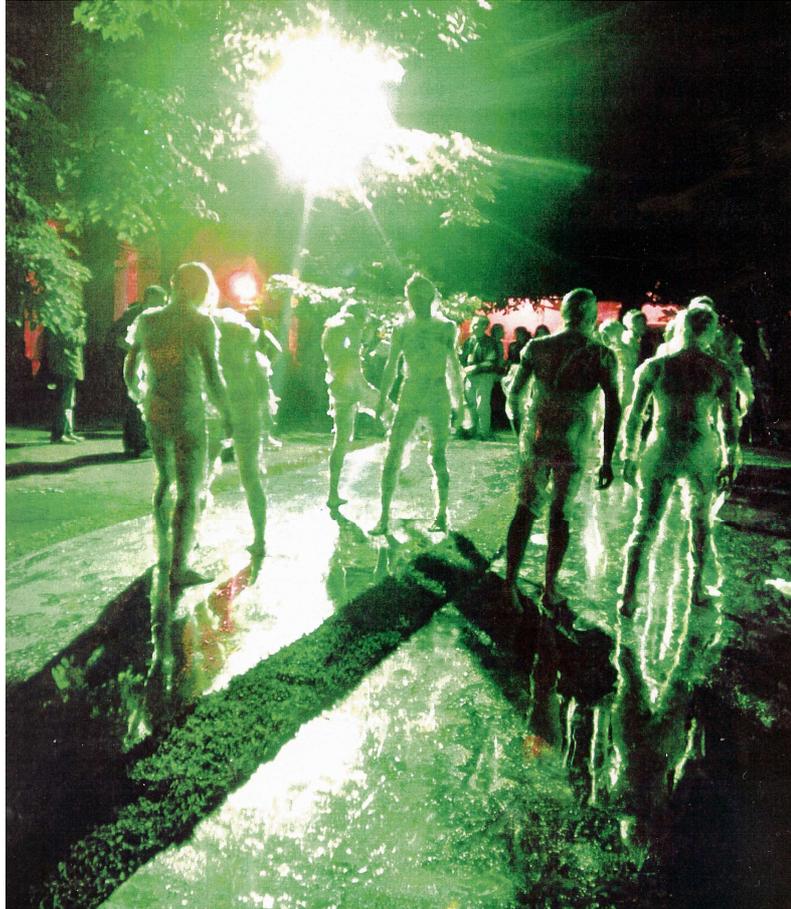


Figura 84 - *Pistaprávida*<sup>52</sup> - Performance *Homens de Vidro* - 2001

No ano seguinte fui invadida pela imagem da imensa jaqueira que ficava no caminho da roça. Por ali passei muitas vezes quando criança. Embaixo daquela árvore existia uma grande nuvem de mosquitos que voavam sobre as frutas caídas e pocadas na estrada de barro. Embaixo da Jaqueira se concentrava uma camada de cascas secas, escuras, pontudas e resistentes. Era apenas o que sobrava das jacas. Era gostoso pisar descalça nessas cascas que também me lembravam um couro de animal. Depois dessa invasão de imagens, surge o *Jaca-ré* (Figura 85), escultura feita com ferro, espuma e cascas de jacas. Essa obra possuía 10 metros de comprimento por 4 metros de largura. Na sua construção foram utilizadas cascas de 400 jacas e a escultura foi mostrada no 9º Salão da Bahia no Museu de Arte Moderna em Salvador. O percurso do *Jaca-ré* até o museu foi transformado em uma grande performance: aluguei um caminhão sobre o qual coloquei o bicho, causando um grande espanto nas pessoas

<sup>52</sup> Trabalho apresentado no Centro Cultural Banco do Brasil. Rio de Janeiro. RJ, BR. E na III Bienal do Mercosul. Porto Alegre, RS, BR.

que o viam. No momento em que ele estava sendo erguido para a carroceria do caminhão eu fiz um repente e cantei na companhia de uma sanfona, de um zabumba e um triângulo.

### **ESMOLA PRA JACARÉ**

Pra fazer o jacaré  
Tive que pedir esmola  
Tive idéia há tanto tempo  
Só pude fazer agora  
Só pude fazer agora

O jacaré é gordo  
Tem o rabo gigante  
Que nem minha ousadia  
De morar na cidade grande  
De morar na cidade grande

Painho ficou assustado  
Quando viu o tamanho do bicho  
Botou a mão na cabeça  
Minha filha o que é isso

Pelas ruas da cidade  
O jacaré passou  
Em cima de um caminhão  
Lá ele se consagrou

O jacaré morreu  
Foi cortado de peixeira  
Por não ter onde ficar  
Foi parar numa lixeira  
Foi parar numa lixeira

Cada vez mais essas reminiscências do interior, angariadas ao longo da vida, se fazem presentes em meus trabalhos através do jogo, objeto- imagem-palavra.



Figura 85 – *Jaca-ré*<sup>53</sup> - 2002

*Farinha do mesmo saco* (Figura 86 e 87), uma instalação performática para a Galeria ACBEU, foi um trabalho para o qual utilizei uma tonelada e meia de farinha forrando o chão da galeria e construí miniaturas de sacas de farinha carimbadas com o título da exposição, que foram vendidas durante a performance *Esmola*. No espaço se propagava o som de um motor de casa de farinha. Na performance, utilizei uma cuia de queijo, objeto comum nas mãos dos pedintes na cidade de Santo Antônio de Jesus, terra onde nasci. O público poderia adquirir cada saquinho de farinha por apenas R\$ 1,00. Isso já era afirmado em um adesivo colocado na parede, com a seguinte frase: “*Adquira seu saco, apenas um real*”. E no chão ficavam registradas as pegadas de quem caminhasse por ali.

---

<sup>53</sup> Trabalho selecionado para o 9º Salão da Bahia. Museu de Arte Moderna da Bahia, Salvador, BA, BR.



Figura 86 - *Farinha do mesmo saco*<sup>54</sup> – 2001



Figura 87 - *Farinha do mesmo saco* - (detalhe)

<sup>54</sup> Figuras 86 e 87, Trabalho apresentado na Galeria ACBEU. Salvador. BA, BR.



Figura 88 - *Redoma*<sup>55</sup> - 2002

Nesta mesma época, comecei a desenvolver um trabalho com adolescentes no Liceu de Artes e Ofícios da Bahia, onde apresentei outra instalação performática intitulada *Redoma* (Figura 88). Para esse trabalho a imagem veio num sonho madrugada a dentro, no qual estava protegida pelo mosqueteiro mesmo quando estava fora da cama caminhando pelas ruas. Esta intervenção artística durou dez dias e aconteceu nas ruas do Centro Histórico de Salvador com cerca de quarenta pessoas, cada uma delas envolvida por um mosqueteiro erguido com um tubo de PVC. Essa intervenção performática também foi realizada na cidade de Itabuna, interior da Bahia (Figura 89), onde realizei um projeto artístico.



Figura 89 - *Redoma*<sup>56</sup> - 2003

<sup>55</sup> Trabalho apresentado no Centro Histórico de Salvador. BA, BR.

<sup>56</sup> Trabalho apresentado em Itabuna, BA, BR.

Também em 2002, realizei, no Goethe Institut de Salvador, a instalação *Milagres*. A ideia surgiu a partir de lembranças de antigas fotos de famílias que, em ato de fé e devoção, partiam todos os anos no mês de fevereiro para a cidadezinha de Nossa Senhora dos Milagres, no interior da Bahia, localizada na região da Chapada Diamantina. Foi no processo de construção desse trabalho que me vieram à mente fortes recordações do caminhão azul com sua carroceria cheia de bancos e uma estrutura de madeira que erguia uma lona ocre para nos proteger do sol e da chuva naquela viagem, que era tão alegre e louvada com cantorias em todo trajeto. A romaria é um ato religioso que une o povo simples em uma corrente de fé para agradecer as promessas alcançadas e passar o dia em penitência. Resolvi então voltar à cidade de Milagres. Queria mesmo rever aquele lugar que foi tão marcante na minha infância e tentar reviver um pouco o passado.

Tudo não passou de uma doce ilusão. A cidade já vestia outra roupa, as casas antigas de portas gigantes não existiam mais. E lá eu não passava de uma pessoa estranha e de difícil compreensão para aquele povo que relutou em ouvir os meus desejos de homenagear aquele lugar. Mas quando já estava desiludida com a experiência, conheci Pau D'arco, um velho homem que me contou histórias e soube me ouvir. Para fazer tudo valer, ele era o antigo dono do cenário onde posei para tirar fotos quando criança. Naquele momento tirei da minha bolsa uma velha foto e mostrei ao velho homem. Na foto ele reconheceu o cavalinho que fazia parte do seu ganha-pão como fotógrafo dos passantes naquela cidade. Então chorei e pude lhe mostrar os meus monóculos que foram feitos por ele há trinta anos. Nesse momento mágico, Pau D'arco abre a porta de um depósito e coloca diante dos meus olhos o antigo cavalinho.



Figura 90 - *Cavalinho do cenário de Romaria* - 2003

Retorno a Salvador. A instalação *Milagres* (Figuras 91 a 93) estava pronta. Forrei todo piso da galeria com grama natural e na sala de entrada estavam centenas de melancias sobre o

chão formando uma ruma. Em outro espaço fiz a releitura de um cenário, elemento comum em romarias para se tirar foto de recordação. Na abertura da mostra o cenário foi utilizado pelo público. Em outro ambiente dezenas de cavalinhos estavam espalhados. Neles, as pessoas podiam montar e assistir a projeções de slides de antigas fotos de romeiros que faziam um paralelo com fotos tiradas naquela noite. Durante a abertura da exposição realizei uma ação performática em que apareci vestida com uma roupa copiada da minha infância, com um megafone, seguida por um sanfoneiro, um zabumbeiro e um tocador de triângulo. Nessa ação eu cantava um repente composto por mim, onde eu contava em versos a história das romarias da cidade de Milagres.

### **DE REPENTE**

Todo fevereiro mês  
de romaria  
Domingo de  
Madrugada melhó  
roupa se vestia  
branca nem  
pensar pois poeira  
encardia

Todo mundo no  
Pau-de-arara  
Pra Milagres ia  
Na mais alegre  
Cantoria

Quando chegava lá pra  
Missa logo ia  
Alugava uma casa prá  
Passá aquele dia  
Pelas ruas ladeiradas  
Criança se divertia  
Tirando fotos em  
Cavalinhos  
Cercada de alegria

Uma lembrança  
Preciosa  
Na bagagem se  
Trazia  
Requeijão, Rapadura e Melancia

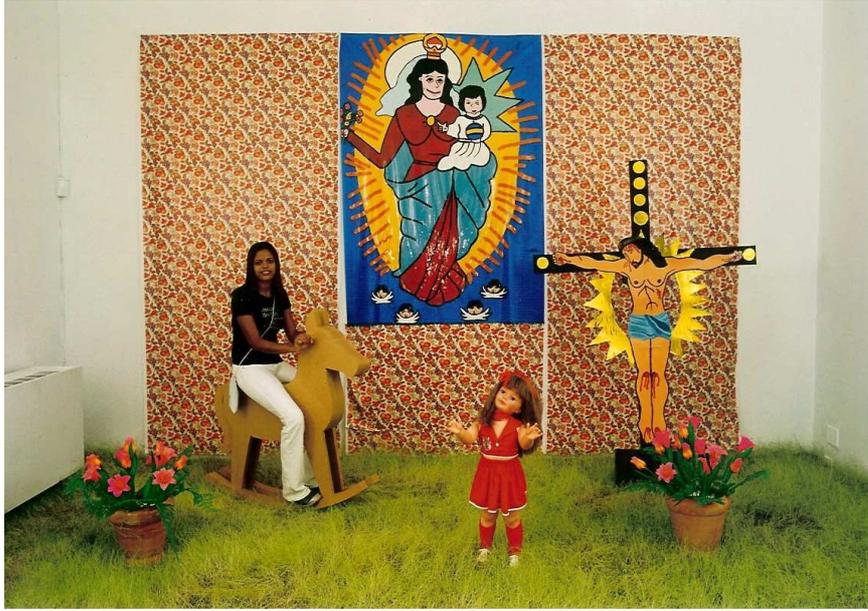


Figura 91 - *Milagres*<sup>57</sup> – 2002

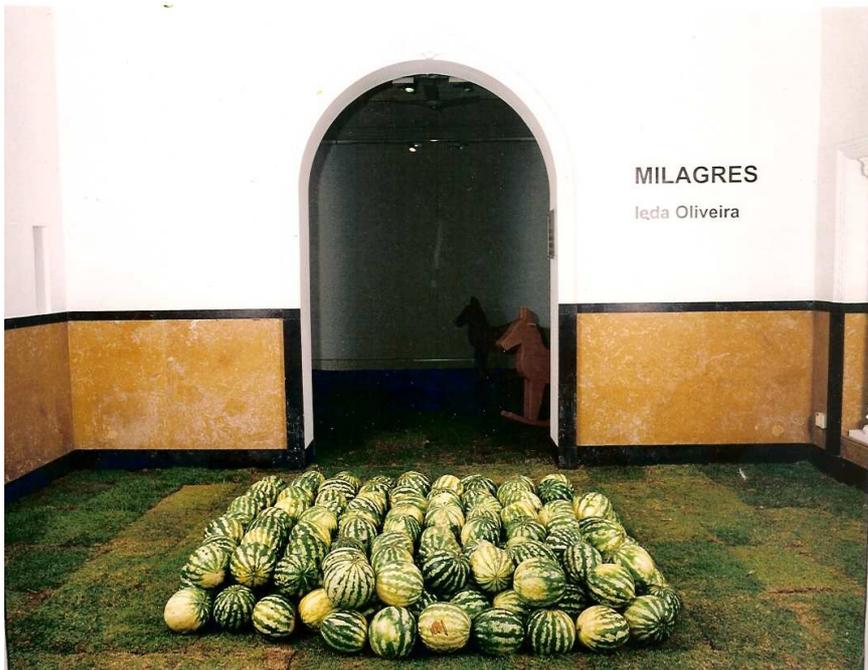


Figura 92 – *Milagres* – (detalhe)

<sup>57</sup> Trabalho apresentado no Goethe Institut, Salvador, BA, BR.



Figura 93 - *Milagres* - (detalhe)

Em 2003, acontece a intervenção *Coração é terra que ninguém passeia* (Figura 94) no Porto da Barra em Salvador. Utilizei centenas de balões vermelhos em forma de coração com gás hélio. Esses balões foram distribuídos ao público e em um momento eu indicava, através de um apito, que eles deveriam ser soltos. Formando um estampado no céu.



Figura 94 - *Coração é terra que ninguém passeia*<sup>58</sup> - 2003

<sup>58</sup> Trabalho apresentado no Festival da Livre Expressão Sexual, Porto da Barra, Salvador, BA, BR.

No início de 2004, volto a expor no Goethe Institut. Participei de uma mostra coletiva chamada *Impedimentos*. À medida que as pessoas iam chegando na exposição, eu oferecia um adesivo contendo a seguinte frase: *Boca calada serve de remédio* (Figura 95). E Maxim Malhado, artista que dividia a mostra comigo, oferecia uma forquilha. Os objetos eram colocados pelos participantes, na boca e no pescoço.



Figura 95 - *Boca calada serve de remédio*<sup>59</sup> - 2004

No mesmo ano fui convidada pelo curador Alfons Hug para participar da 26ª Bienal Internacional de São Paulo com o projeto *Peca-dor* (Figuras 96 e 97) instalação feita com apropriação e deslocamento do confessionário da igreja da Paróquia de Varzedo, vilarejo onde cresci, já citado anteriormente. O objeto que já permanecia na comunidade há décadas, com suas frestas laterais impregnadas de histórias confessadas como pecados e marcas sobrepostas de joelhos dos fiéis, toma outro rumo na Bienal. A escultura foi colocada sobre duas toneladas de milho e o público pôde interagir e ao mesmo tempo ouvir a música “Os Pecados Capitais”, do Padre Zezinho. Pessoas antigamente eram castigadas, sendo obrigadas a ficar ajoelhadas sobre o milho, vigiadas e sofrendo dores cruéis, fazendo desse sofrimento a superação dos pecados.

<sup>59</sup> Trabalho apresentado no Goethe Institut, Salvador, BA, BR.

Na instalação *Peca-dor*, o milho é tratado como algo lúdico sobre o qual crianças e adultos se deitam, se sentam e brincam, dando outro contexto ao imaginário em torno das práticas de punição. Nesse confessionário contei os meus primeiros pecados quando criança, nas vésperas da primeira comunhão. Hoje, depois de ter sido exposto como objeto de arte, ele se encontra novamente em seu local de origem.



Figura 96 - *Peca-dor*<sup>60</sup> - 2004

---

<sup>60</sup> Figuras 96 e 97, trabalho apresentado na XXVI Bienal Internacional de São Paulo, São Paulo. SP, BR.



Figura 97- *Peca-dor* - (detalhe)

No final de 2005 construí a *Lagarta de fogo* (Figura 98) para uma exposição na Paulo Darzé Galeria de Arte. A escultura foi feita com módulos de madeira e dezenas de vassouras modelo bola, pelo formato arredondado nas extremidades. Nessa escultura redimensiono o tamanho do bicho, causando ao espectador atração e repulsa. A obra permite e convida a participação do espectador para manusear os módulos independentes que formam a lagarta, remontando-a em outros formatos.



Figura 98 - *Lagarta de Fogo*<sup>61</sup> - 2006

<sup>61</sup> Trabalho apresentado na Paulo Darzé Galeria de Arte. Salvador, BA, BR.

Em 2007, a convite do Centro Cultural Dannemann, participei de uma mostra coletiva com todos os artistas que ganharam os grandes prêmios das edições anteriores das Bienais do Recôncavo. A exposição aconteceu na Galeria Art Factory, no Centro Histórico de Salvador. Apresentei a instalação *Sinto-Muito* (Figura 99), construída com dezenas de cintos que venho juntando ao longo do tempo. Esses objetos sinalizadores da estética, para gordos e magros, são carregados de histórias e já passaram pela cintura de alguém. Muitos ainda são novos, outros se encontram rachados ou até em pedaços. As cores e formas são muito variadas, e nesse trabalho, o público podia interagir levando mais cintos para agregar à instalação, pois essa obra não tem fim e a ideia é que ela vá se multiplicando a cada doação.

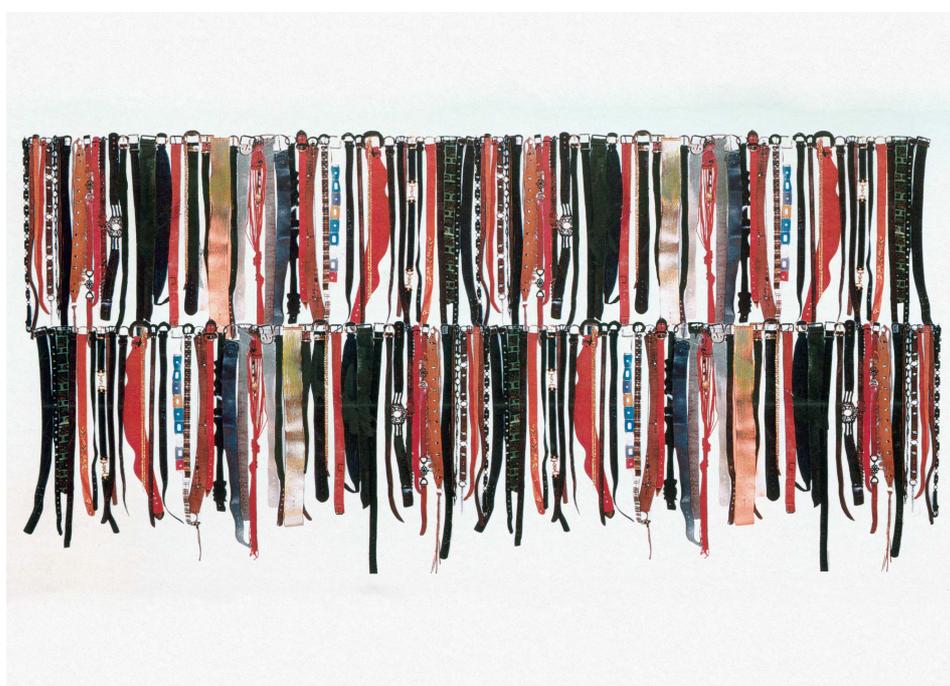


Figura 99 - *Sinto-Muito*<sup>62</sup> - 2007

#### 4.5 AFINAL, O QUE É A SORTE?

Diante deste estudo sobre meu processo criativo, reconheço a presença de alguns jogos em minha vida de criança no interior da Bahia e a importância deles na minha atual poética. Retomo agora esses princípios ligados ao jogo e à sorte.

Os jogos e brincadeiras populares desde sempre fazem parte do lazer e dos tempos festivos, nesse momento de encontro e interação com o universo lúdico e com o outro nos

---

<sup>62</sup> Trabalho apresentado na Art Factory, Galeria de Arte, Salvador, BA, BR

permitimos quebrar a rotina do dia a dia. Essas ações estão impressas nas raízes culturais dos povos, passando de geração em geração como manifestações vivas de alegria e prazer e estão sempre conectadas aos esforços de sobrevivência como também às cerimônias religiosas.

A festa junina no Nordeste do Brasil é um exemplo de manifestação de alegria onde as músicas, comidas típicas, fogueiras e quadrilhas embelezam a noite. Balões e fogos iluminam o céu para celebrar o nascimento de São João Batista. Nessa época, a cidade e a zona rural se vestem com bandeirolas coloridas que ilustram as ruas e terreiros, dançando com o balanço do vento. Quando criança, na pequena vila de Varzedo, a 17Km de Santo Antonio de Jesus e a 209 Km de Salvador, a grande atração era comprar a “Sorte” para ser lida em segredo na luz da fogueira, prática que vem sendo esquecida. Sorte em forma de flor. Minha mãe conta que, quando ela era pequena, num dia de São João, ganhou uma sorte, e que uma de suas irmãs leu o seu verso antes dela, a tristeza e o desencanto foi tão grande que ela enfiou a flor na labareda do fogão à lenha por terem desvendado seu destino, motivo de ela tomar uma surra. Nos meses que antecediam as festas juninas, minha mãe e eu passávamos dias fazendo essas coloridas flores de papel de seda, que tinham, presas nos talos, versinhos que definiam a sorte do comprador. Esses versos tinham dois lados, um que servia para a mulher e o outro para o homem:

Menina toma cuidado,  
Te preserva sobretudo  
Olhas que o teu namorado  
É tarado e cabeludo.

Com referência a vitória  
Minha única ambição.  
É ter a suprema glória  
De vencer teu coração.

Na noite de São João a pracinha era o palco da alegria, dos jogos e brincadeiras. A vizinhança saía de casa em casa para tomar licor em um ato de camaradagem. Eu, ainda bem menina, me vestia com um vestido rico em babados e laços. Minhas tranças gigantes balançavam nas costas. Era o momento de pegar um enorme papelão com cerca de trezentas sortes e pendurar esse grande jardim no pescoço, seguindo até a pracinha para vender. Fecho os olhos e vejo as chamas da fogueira e as faíscas de cobrinha e traque de bater rolando ladeira abaixo, para me assegurar de que aquela terra era mesmo de ouro. Em 2004, construí dezenas de sortes para resgatar esse costume já esquecido. Na noite de São João, me caracterizei com uma roupa típica e realizei a performance: Compre sua Sorte por R\$ 1,00 (Figura 100) Esse acontecimento foi na cidade de Ubaíra, localizada na região do Vale do Jequiriçá a 150 km ao oeste de Salvador, onde vivem os meus pais atualmente.



Figura 100 - *Compre sua sorte por R\$ 1,00*<sup>63</sup> - 2004

Uma boa sorte é o que todo mundo quer na vida. Mesmo fora de época festiva, nômades como os ciganos perambulam pelas ruas e estradas batendo de porta em porta, pedindo para ler a sorte nas mãos das pessoas. Quando o pedido é recusado, as ciganas jogam pragas, desejando o azar daquele indivíduo. Outra forma de se descobrir a sorte pode ser encontrada nas ruas das grandes cidades como São Paulo. O realejo, instrumento musical com música predefinida acionada por uma manivela, ainda sobrevive ao tempo. Um homem posicionado em uma rua com seu instrumento de sobrevivência, composto por realejo, versos e periquito, atrai os olhos da artista Rosana Palazyan, que desloca esta ação para a 26ª Bienal Internacional de São Paulo em 2004 (Figura 101). Nesse trabalho a artista não usou os versos originais que faziam parte do objeto, e sim, escutou conversas de moradores de rua que relataram histórias e sonhos. O homem do realejo foi levado ao pavilhão da Bienal para praticar seu ritual diário e o público interagia com a obra, ganhando do periquito papéis coloridos que contam essas histórias de sorte e azar.

---

<sup>63</sup> Trabalho apresentado em festa junina, interior da Bahia, Ubaíra, BA, BR.



Figura 101 - *O homem do realejo*<sup>64</sup> - 2004

No meu tempo de menina, participar das festas religiosas durante o ano fazia parte dos momentos de descontração e muita alegria para a pequena vila de Varzedo.

A festa da padroeira, Nossa Senhora da Conceição, no dia oito de dezembro, era um dos grandes acontecimentos que traziam o povo da zona rural para a vila, onde faziam agradecimentos pelas promessas alcançadas e percorriam as ruas em procissão, com o andor levando a santa erguida e cercada de crianças vestidas de anjo. A noite caía e, na praça da matriz iluminada por gambiarras de luzes coloridas, muitas brincadeiras aconteciam. Todos iam em direção à cabana, um tipo de quiosque coberto de palha seca de dendê que ficava ao lado da igreja, um lugar mágico todo rodeado de grama bem verdinha, estampada de pétalas vermelhas que caíam dos pés da maravilha que o cercava. Nesse cenário de felicidade e

<sup>64</sup> Trabalho apresentado por Rosana Palazyan, 26ª Bienal Internacional de São Paulo, BA, BR.

leveza, após a missa, batizado e procissão, acontecia o jogo de preá, e ter sorte para mim, era ver o bichinho entrar na casinha com o número igual ao que eu tinha em mãos. Em uma dessas noites, músicas sopravam pelos alto falantes pendurados nos postes e eu corria pela praça de cascalho alaranjado, levando uma enorme bandeja de papelão, umedecida pelo óleo, toda enfeitada de alface e farofa com um frango assado no meio. Era o prêmio que eu acabara de arrematar, aquele era o melhor galeto do mundo. Não havia nada igual. No balcão da venda de painho, a gente se reunia para degustar essa iguaria. Nesse tipo de jogo a comunidade se juntava para angariar os prêmios em benefício da paróquia. Os comerciantes doavam latas de goiabada, bebidas, canecas de louça, sabonetes e outros. E as donas de casa se encarregavam de assar os galetos. Esse evento mágico religioso, cheio de simplicidade, fazia com que o povo do vilarejo e da roça se reunisse para ter vivência de prazer, dando uma pausa à labuta diária. .

Muitos anos passaram e retornei a Varzedo, como diz Bachelard (1993, p.112), “se, voltarmos à velha casa como quem volta ao ninho, é porque as lembranças são sonhos, é porque a casa do passado se transformou numa grande imagem, a grande imagem das intimidades perdidas.” Irriguei esse conjunto de imagens pisando naquele lugar. Lá fiquei sabendo que esse jogo não acontecia mais. Porém, como as casinhas estavam abandonadas na sacristia, logo pedi ao padre que ficassem comigo, pois o que eu queria mesmo era deslocar essa brincadeira popular para o universo das artes visuais. Essas casinhas ficaram comigo durante cinco anos. Depois tive que abandoná-las por conta do cupim que se alastrava. Apenas a casa sem porta resistiu ao xilófago.

Em 2005, quando fiz a residência artística no *Taipei Artist Village* em Taiwan, já citado anteriormente, tive a oportunidade de conhecer um pouco daquela cultura, freqüentando constantemente os mercados noturnos que eram pontos de efervescência na capital Taipei. Pude observar que brincadeiras com jogos também faziam parte daquele lugar, dezenas de pessoas se debruçavam em pequenos balcões para apostar nos jogos e concorrer a prêmios, como ursos de pelúcia, relógios, carteiras de cigarro e outros. Fazendo um paralelo entre o Nordeste brasileiro e esta cidade do outro lado do mundo, inaugurei pela primeira vez a instalação performática *Jogo de Preá*. Todos os dias saía na caça de objetos que iriam servir para prêmios no meu trabalho e esses mercados eram fontes riquíssimas de bugingangas. Realizei várias rodadas da brincadeira, haja vista a grande quantidade de coisas que me apropriei para premiar os sortudos Taiwaneses (Figura 75).

Dentre os jogos de apostas, as rifas, enquadradas como contravenção no código penal brasileiro, também se destacam. Até hoje resistem nas pequenas cidades do interior e em grandes feiras, como é o caso da Feira de São Joaquim, em Salvador, e a cidade de Lagoa da Prata, no interior de Minas Gerais, que é conhecida como a "Capital da Rifa". Essas apostas se tornaram forma de sustento e melhoria de vida. Nas festas religiosas, nas pequenas cidades do Nordeste é comum acontecer uma rifa em prol da igreja. Em Varzedo, geralmente esse jogo tinha um prêmio de maior valor comparado aos prêmios do Jogo de Preá. Um fazendeiro que queria se destacar, doava um grande novilha, que em dia de sorteio ficava posicionada na praça, causando enorme expectativa e até mesmo gerando novas apostas entre os moradores que apontavam os prováveis ganhadores. Outros prêmios importantes também entravam nessa jogada, como bicicletas, panelas de pressão, liquidificador, máquinas de costura, ferros de passar roupa, são alguns exemplos. Em um desses eventos, uma "Dona" esteve lá em casa. Eu tinha por volta dos 9 anos na época e meu pai comprou um bilhete de "Raid das Moças" em sua mão. Me lembro que ele assinou o meu nome na cartela em um quadrado escrito GILDA e para minha sorte foi o nome premiado. Ganhei uma máquina de costura "Elgin" que existe até hoje. Nela aprendi costurar roupas para as bonecas. Eram costuras "manocadas", como diz minha mãe, mal feitas. Mas para mim, ficar no balcão da venda de meu pai desenhando novos modelitos nos maços de papel pardo, que serviam de embrulho para mercadorias, e utilizar pedaços de tecidos para confeccionar os figurinos das bonecas era uma experiência única.

Essas memórias vivas me atizam a criar obras visuais e dentre elas as instalações performáticas que foram produzidas como resultado final dessa pesquisa. Elas serão tratadas na próxima parte, conclusiva desta dissertação. Retomo princípios agora ligados ao jogo e à sorte, que reconheço ao longo da minha produção, como por exemplo: apropriação, uso da palavra, acumulação, multiplicidade, transformação e performance.



## 5 ASPECTOS CONCLUSIVOS - A INSTALAÇÃO PERFORMÁTICA FINAL

Com o título *A Sorte É Cega*, a instalação performática final compõe-se de uma reunião de jogos em um espaço fechado (a Galeria), antecedida por um percurso de ações realizadas nas ruas de Salvador e o seu registro em vídeo na Galeria.

### 5.1 A EXPERIÊNCIA NA RUA EM SALVADOR

Primeira parte: a intervenção aconteceu na praça da Piedade, localizada no centro de Salvador. Essa compõe-se de um percurso de ações.



Figura 102 - *A sorte é cega*<sup>65</sup> - 2009

“Atenção, atenção! Não percam a oportunidade de ganhar uma bicicleta 0 km!”

Palavras que ultrapassavam meu super mega-fone construído com tubos de papelão laminado, rosa choque e cobertos de estrelas prateadas.

No dia 24 de abril, às 11h, segui em um táxi para a praça da Piedade, no centro de Salvador-BA, levando um a tela de 200x130cm, na qual redimensionei uma cartela de rifa

<sup>65</sup> Figuras de 102 a 106 são referentes à primeira parte da instalação performática *A Sorte é Cega*, realizada na Praça da Piedade em Salvador, BA, BR.

“Raid das Moças”, espécie de jogo popular composto por dezenas de nomes, em que os participantes assinam os bilhetes e se entregam inteiramente à sorte, esperando a hora do sorteio que irá revelar o nome secreto, localizado na parte superior da cartela, protegido por um papel laminado. Para prêmio nesse sorteio, exaltei, em uma base de madeira forrada de lamê azul marinho, uma bicicleta 0km, objeto que causou grande expectativa, pois afinal era um prêmio que iria provavelmente servir para conduzir o vencedor no dia a dia. Essa solenidade ocupou na praça um espaço delimitado e cheio de glamour e se desenrolou em questão de pouco tempo. Com a tela cor de rosa encostada no gradil, dois figurantes trajando preto se posicionaram, um em cada extremidade da pintura, sempre sorrindo, como se fossem os guardiões do segredo. Ao lado estava o prêmio. E eu, depois de todo o cenário montado, desço imponentemente do táxi, vestida especialmente para esse acontecimento. Trajei um modelo rosa com paetês, sapatos altos envernizados e uma pluma delicada que ficava centralizada no meio da minha testa compondo uma maquiagem exuberante.

Passo no meio do povo com meu megafone e logo olhares se cruzam em torno do meu personagem, que por estar fantasiado, causava curiosidade. Nesse instante, câmeras são acionadas não deixando escapar nada. Finalmente me aproximo da tela e da bicicleta e dou início ao grande acontecimento: “Atenção, Atenção! Não percam a oportunidade de ganhar uma bicicleta 0km de graça!”

Aquele foi um jogo inteiramente de sorte, pois não se utilizava a menor cifra para participar. Desconfiados, curiosos e entusiasmados, pouco a pouco, iam chegando, e de olhos arregalados olhavam para mim, que já estava totalmente tomada pela fantasia de uma apresentadora, representando aquele espetáculo que seduzia imediatamente, ambulantes, passantes, trabalhadores e desocupados que circulavam naquele local. Gente muito modesta escrevia seus nomes na tela. Muitos tiravam um papelzinho do bolso para copiar o próprio nome, outros pediam aos guardiões do segredo que escrevessem por eles, mas a regra do jogo não permitia esse tipo de comportamento, fazendo com que esses candidatos se esforçassem para escrever. A cada momento, a tela composta por 50 nomes já estava mais perto de ser preenchida e meia hora foi suficiente para finalizar a brincadeira. Muitos chegaram atrasados, já não mais podendo jogar; outros aguardavam de olhos atentos, roendo unhas e tremendo, acreditando na fé de nosso senhor Jesus Cristo que aquela bicicleta seria sua. Uma mulher gritava desesperadamente: “Ela é minha, ela é minha, ela é minha! O senhor é o meu pastor e nada me faltará.”

A expectativa tomava conta daquele pedaço da praça. A multidão se aproximava, cada vez mais, para saber quem seria o sortudo. Fiz passos engraçados, como uma dança improvisada, e gritei: *É agora! É agora! Quem será, quem será o sortudo que ira ganhar essa bicicleta?*

E em contagem regressiva de 10 ao 0, puxo o lacre de papel azul laminado, exibindo o nome ELZA. Todos gritam: *Elza!*

E uma voz diz: *Foi Armando, foi Armando. Cadê Armando? Ah! Ói ele aqui! O vencedor!*

Um jovem de aproximadamente 27 anos, muito tímido se aproxima da bicicleta para uma seção de fotos, aplausos e chuva de papel picado. Ele diz não ter costume de jogar, mas, está contente por ter sido o ganhador. Ele é um camelô que trabalha em frente à praça onde aconteceu a rifa, na Av. 7 de setembro, vendendo controle remoto. Seus amigos gritam: *Aí, Armando!* Todos os presentes, orgulhosos do sucesso do colega, batem palmas. Vale lembrar, nessa passagem, as palavras de Caillois (1958, p. 71). “Os aplausos não são só aprovação e recompensa. Marcam igualmente, o fim da ilusão do jogo.”

Outros desiludidos exclamaram: *É sorte, né? Isso é sorte, não tem jeito.* Outro diz: *Se armou, hein Armando? Seu nome já diz tudo!*

As pessoas perguntam: *O que é isso?! É rifa?*

Eu digo: *Sim! É uma rifa. Ou seja, um trabalho de arte, foi uma performance.*

Embora considere importante afirmar-me perante o público, situando o meu trabalho, tenho consciência de que essas classificações, muito provavelmente, não tinham importância alguma para aquele público, que parecia estar querendo saber mesmo é se haveria mais sorteios e quais seriam os prêmios. O povo, pouco a pouco, se dispersou e a tela completamente pronta, foi retirada da praça.

Esse trabalho foi apresentado na exposição que aconteceu no dia 5 de maio na galeria Cañizares, onde reuni vários jogos.



Figura103 - A Sorte é Cega (detalhe)



Figura 104 - A Sorte é Cega (detalhe)



acontecimento que transformo oportunamente na performance de nome *Antes tarde do que nunca*. Utilizando o mesmo figurino cor de rosa que vesti para a ação da praça da Piedade, anunciei ao público que transitava na galeria: atenção, atenção! Vamos dar início nesse exato momento a primeira performance, “A aplicação do texto”. Todos se dirigiram até a entrada da galeria para assistir à ação de dois homens em cima de uma escada, tensos, e ao mesmo tempo concentrados, aplicando o texto intitulado: *Bafejados pela sorte* de autoria de minha curadora e orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Sônia Rangel.

### **Bafejados pela sorte**

Com a instalação performática *A sorte é cega*, Ieda Oliveira finaliza a parte prática da sua pesquisa, trabalho de conclusão do Mestrado em Artes Visuais, na linha de Poéticas e Processos Criativos.

Além de mergulhar nas raízes da ludicidade e da estética popular, com seus objetos e práticas que abarcam a atividade festiva e sagrada, escolhe enfatizar nas obras a tendência denominada por Roger Caillois (1913-1978), em seu livro *Les jeux e les hommes*, de *Alea*, ou seja, os jogos da sorte, nos quais o jogador se entrega ao jogo do próprio destino, sem depender apenas ou nada da sua habilidade ou competência.

Facilmente encontramos associada essa contingência de destino aos deuses e à fé. “Fazer uma fezinha” é uma frase corriqueira que ouvimos de quem vai jogar nas loterias.

Aqui, além da experiência estética do estar junto em ações de fazer laços com a artista, com os outros e com as obras, a instância do vivo nos convida a brincar de ser contemplado, bafejado pela sorte, ou pelos deuses, na poesia e ludicidade intencional dos seus objetos, espaços e performance.

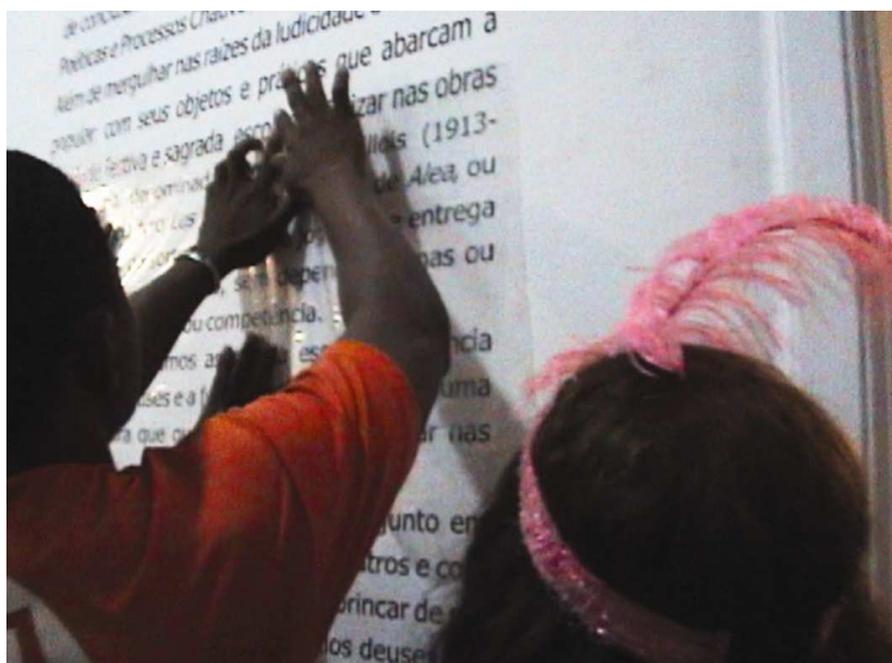


Figura 107 - *Antes Tarde do Que Nunca*<sup>66</sup> - (aplicação do texto) – 2009

<sup>66</sup> As figuras de 107 a 117 são referentes às ações dentro da Galeria Cañizares na abertura da exposição, Salvador, BA, BR.

Por conta deste atraso, ao abrir a porta da galeria, me posicionei no lugar do texto, compondo a parede. A minha direita tinha pendurado quatro ramos de arruda, planta que, segundo a crença popular, serve para espantar o mau olhado e o azar.

Os jogos de azar atraem multidões que se comprimem, buscando o prazer e a excitação de se sentirem envoltos na fraternal comoção de uma multidão desconhecida nas competições, desprovidas de esforço físico ou mental, os indivíduos tratam de vencer o destino do que um adversário, envolvidos completamente pela sorte, apelam por todos as superstições que possam contribuir para levá-lo à vitória. (CAILLOIS, 1958, p. 96).



Figura 108 - Galhos de arruda fixados na parede de entrada da galeria

As brincadeiras se iniciam em seguida, quando anuncio através do meu megafone as primeiras rodadas do *Jogo de preá*. Trabalho que desloquei do seu território de identidade e apresentei no *Taipei Artist Village*, em Taipei, Taiwan, em 2005, fato já discutido nesta dissertação. Trata-se de experiências que foram sentidas de formas diferentes de um lugar para o outro. Lá esse tipo de jogo não faz parte da cultura local. Aqui as pessoas dizem ter voltado no tempo e lembrado a infância nos vilarejos do interior. As corridas desse jogo aqui em Salvador foram recheadas de prêmios que fazem parte do nosso dia a dia: Sabonete Alma de flores, Leite de Rosas, porta-joias, quitutes, feijoada enlatada, frango assado com farofa e alface, latas de goiabada, ferro de passar roupa, panela de pressão, canecas de louça, tigelinhas, ursinhos e até mesmo jogos como dominó e baralho faziam parte do momento.



Figura 109 - Sorteio de um frasco de Leite de Rosas



Figura 110 - Distribuição das fichas do jogo de préá



Figura 111- Prêmios do jogo de preá



Figura 112 - Jogo de Preá - (detalhe)

A preá, batizada carinhosamente pelo meu pai de “Borrachinha”, foi comprada na feira de São Joaquim em uma casa de produtos para Candomblé, religião de origem africana muito praticada na Bahia. O possesso, que é habitado por um espírito, usa assessórios tradicionais da divindade que ele personifica.

Nesse caso, a fantasia não é apenas um jogo. Desemboca na vertigem e cumpre uma função social. A pequena preá, que provavelmente seria sacrificada em um ritual, passa a assumir o papel de personagem principal no jogo que leva seu nome. Gritos e tensão circulavam dentro do espaço delimitado para o jogo. Os prêmios por mais simples que fossem despertavam desejo, cobiça e euforia.



Figura 113 - Sorteio de uma lata de goiabada



Figura 114 - Grande vencedor



Figura 115 - Sorteio de uma lata de feijoada



Figura 116 - Detalhe da instalação jogo de pré



Figura 117 - Sorteio de um ferro elétrico

Nas salas ao lado, outros jogos estavam por acontecer. Em uma videoinstalação o público podia assistir à primeira etapa do trabalho feito para essa mostra, o acontecimento realizado na praça da Piedade, que era mostrado em um monitor de TV, e ao lado estava a grande tela que representava a cartela de Raid das Moças, uma obra híbrida, que engloba várias linguagens, como intervenção, performance, pintura, instalação e vídeo.

Em outro espaço da galeria, uma grande placa de papelão, pendurada na parede repleta de flores de papel de seda, anuncia: “Tire sua sorte”.

Esse tipo de brincadeira, que alegrava as noites juninas, se desdobra em uma nova apresentação, compondo essa reunião de jogos de azar.



Figura 118 - Vista da instalação *Tire sua Sorte*<sup>67</sup> - 2009



Figura 119 - *Tire sua Sorte* (Detalhe)

---

<sup>67</sup> Figuras 122 a 124, *Tire sua Sorte*, Instalação feita com flores de papel de seda e versinhos e na imagem 124, resultado da obra após interação.



Figura - 120 - *Tire sua Sorte (detalhe)*

*Procure sua caça*, Esse foi mais um jogo popular, no qual redimensionei a cartela de papel em uma grande pintura. Ao contrário do Raid das Moças, que é composto por nomes de mulheres, o jogo da caça é formado por desenhos de animais e números. Para essa jogada escolhi como prêmio um grande urso de pelúcia cor de rosa. É muito comum homens rifarem pelas ruas da cidade esse tipo de prêmio, carregando vários ursos nas costas e os oferecendo de porta em porta.

Vinte e cinco pessoas participaram dessa brincadeira. E o sortudo que assinou seu nome no desenho da cobra, levou o urso de pelúcia rosa choque para casa.

Em meio a pulos e gritos, ele o oferece a sua namorada, e todos que fazem parte daquele acontecimento, tomam uma chuva de papel plástico furta-cor, dando mais brilho e alegria àquele momento inesquecível.



Figura 121 - Vista do jogo *Procure sua Caça*<sup>68</sup> - 2009



Figura 122 - Pessoas enfileiradas para participar do jogo

---

<sup>68</sup> Figuras de 125 a 129 são referentes ao jogo *Procure sua Caça*, que teve como prêmio um urso.



Figura 123 - Jogadora interagindo com a obra



Figura 124 - Procure sua Caça - Após sorteio



Figura 125 - *Vencedor do jogo com o prêmio*



Figura 126 - *Comemoração do vencedor ofertando o prêmio a sua namorada*

*Temos paciência* foi o título dado a uma das instalações que fizeram parte das performances. Para esse trabalho resolvi criar um paralelo entre o jogo e a comida, apresentando um tabuleiro de madeira, semelhante ao das doceiras, em festas populares, para vender cocada, broa e outros tipos de guloseimas. Os biscoitos paciência, desta instalação,

foram oferecidos com suco de maracujá, para degustação. Os biscoitos eram oferecidos em pequenos sacos brancos, de papel, carimbados com a inscrição “Temos Paciência”. Minha mãe, uma senhora calma e doce, distribuía para todos os pequenos biscoitos.



Figura 127 - *Temos Paciência*<sup>69</sup> - Dona Nice - Minha Mãe Amada distribuindo Paciência

### 5.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início dessa pesquisa não sabia exatamente onde ela iria desembocar. Atravessei rios de leituras que me emocionaram, mergulhei em minhas imagens arquivadas, e como castelos de dominós se desmantelando, idéias percorriam minha cabeça em uma velocidade tão grande que meu corpo cansava de correr para acompanhar. Assim foi todo tempo, até parar numa estação e viajar longamente. Meses depois descí desse transporte para tomar outro rumo que me levou ao destino final, para um momento de encontro e descontração em ações realizadas através do jogo, gerando manifestações vivas de alegria e prazer.

Busquei nas minhas reminiscências essas vivências para transformar em obras visuais formando esse conjunto de Instalações Performáticas como resultado final dessa pesquisa.

“Nunca somos verdadeiros historiadores, somos sempre um pouco poetas, e nossa emoção talvez expresse mais que a poesia perdida. [...] O passado vem à tona para aflorar no presente. E o sonhador surpreende-se a chorar”. (BACHELARD, 1993, p.26/150).

<sup>69</sup> Figura 127, minha mãe como parte da obra, distribuindo biscoitos paciência para o público.



## REFERÊNCIAS

- ARCHER, Michel. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes 2002.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- ARMAN. **Arman, Galery Nationale du Geu de Paume**. Paris: ADAGP, 1998. Edições du Geu de Paume, Reunión des Musées Nationaux.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martin Fontes, 1993. (Coleção tópicos).
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Tradução Lea Novaes. Rio de Janeiro: nova Fronteira, 1999.
- BAUDRILLARD, Jean. **A arte da desapareição**. Tradução Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- BOUSSO, Vitória Daniela. Por que Duchamp In: POR QUE Duchamp? : leituras duchampianas por artistas e críticos brasileiros. São Paulo: Itaú Cultural : Paço das Artes, 1999.
- CABANNE, Pierre. **Marcel Duchamp: engenheiro do tempo perdido**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Paris: Edições Gallimard, 1990.
- CALABRESE, Omar. **A idade Neobarroca**. Tradução Carmem de Carvalho e Arur Morão. Lisboa: Edições 70, 1998.
- CALDERÓN Miguel. **México VS. Brasil**. México: Instituto Nacional de Bellas Artes / Coordinación Nacional de Artes Plásticas, 2004
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Cia das Letras, 1999.
- CAMÕES, Luís de. **Os Lusíadas**. São Paulo: Abril Cultural, 1979.
- CASANOVAS, C.F. de Freitas. **Provérbios e frases provérbios do século XVI**. Brasília: I. N. Livro, 1973.
- COCCHIARALE, Fernando. Sobre regras e licenças. In: JOSÉ PATRICIO. **Ars combinatória: 112 dominós**. Brasília: Brasília Ministério da Cultura, 2004.
- DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Feliz. **Mil Platôs capitalismo e esquizofrenia**. Tradução Aurélio Guerra Neto e Célia Costa Pinto. São Paulo: Ed. 34, 1995. v.1.
- FERNANDES, Millôr. **Livro vermelho dos pensamentos de Millôr**. Rio de Janeiro: Nórdica, 1973.
- \_\_\_\_\_. **O homem do princípio ao fim**. Porto Alegre: L&PM, 2007 (Coleção L&PM POCKET).

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas.** Tradução Selam Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **A ordem do discurso.** Tradução Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 2004.

GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance.** São Paulo: Perspectiva, 1987.

HEARTNEY, Eleanor. **Pós Modernismo.** São Paulo: Cosac & Naify, 2002. (Série Movimentos da arte moderna: TateGallery Publishing).

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens.** São Paulo: Perspectiva, 1993.

ITAÚ CULTURAL. **Catálogo: Por que Duchamp?** São Paulo, 1999. (Coleção Itaú Cultural: Paço das Artes).

LEAL, Geraldo da Costa. **Pergunte ao seu avô: histórias de Salvador, cidade da Bahia.** [Salvador]: [s.n.], 1996.

LECHTE, John. **Cinquenta pensadores contemporâneos essenciais do estruturalismo a pós-modernidade.** Tradução Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: Difel, 2003.

MAFESSOLI, Michel. **A contemplação do mundo.** Tradução Francisco Franke Settineri. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

\_\_\_\_\_. **O ritmo da vida: variações sobre o imaginário pós-moderno.** Tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2007.

MARTINS, José da Silva. **Coletânea de pensamentos da sabedoria universal.** 2. ed. São Paulo: Martin Claret, 1992.

MEIRA, Marly. **Filosofia da criação: reflexões sobre o sentido do sensível.** Porto Alegre: Mediação, 2003.

MILLÔR definitivo. Porto Alegre, São Paulo: L & PM, 1994.

NAVAS, Adolfo Montejo. On the visual traps of Marcos Chaves. In: \_\_\_\_\_ **Marcos Chaves.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2007. (ART BRA, 1).

OSTROWER, Faiga. **Acasos e criação artística.** Rio de Janeiro: Campus, 1995.

PAREYSON, Luigi. **Estética: teoria da formatividade.** Tradução Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. **Os problemas da estética.** Tradução Maria Helena Nery Garcez. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PRATA, Mário. **Mas será o Benedito?** São Paulo: Globo, 1996.

PROVÉRBIOS. In: A BÍBLIA Sagrada. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1988.

RANGEL, Sonia. Processos de criação: Atividade de Fronteira. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS: OS TRABALHOS E OS DIAS DAS ARTES CÊNICAS: ENSINAR, FAZER E PESQUISAR

DANÇA E TEATRO E SUAS RELAÇÕES, 4. 2006, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: 7 Letras; Memória ABRACE X, 2006, p. 311-312.

\_\_\_\_\_. Uma Pintura entre Poesia, Visualidade e Cena. **Revista Cultura Visual do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, Salvador, v.1, n.5, p. 93-103, 2003.

RIBENBOIM, Ricardo. Por que Duchamp? Por que sim ou por que não? In: POR QUE Duchamp? : leituras duchampianas por artistas e críticos brasileiros. São Paulo: Itaú Cultural: Paço das Artes, 1999.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

TEIXEIRA, Nelson Carlos. **A sabedoria condensada dos provérbios**. Belo Horizonte: Leitura, 2004.

VERÍSSIMO, Luís Fernando. **O popular**. Porto Alegre: L & PM. 1984.

**ANEXO A – Convite da exposição A Sorte é Cega**



**leda Oliveira**  
Apresenta

**A SORTE É CEGA**  
Uma Instalação Performativa

Resultado da pesquisa para conclusão do Mestrado em Artes Visuais  
Orientação e coorientação: Sonia Runge

**Galeria Cañizares**  
**Abertura 05/05/09 das 18:00 às 21:30**

Visitação 06/05/09 a 18/05/09 das 8:00 às 18:00  
Av. Araújo Pinho, 212 - Canela











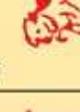
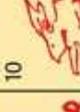
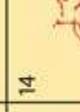
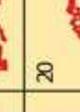
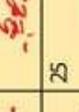
Apoio

**PROCURE SUA CAÇA**

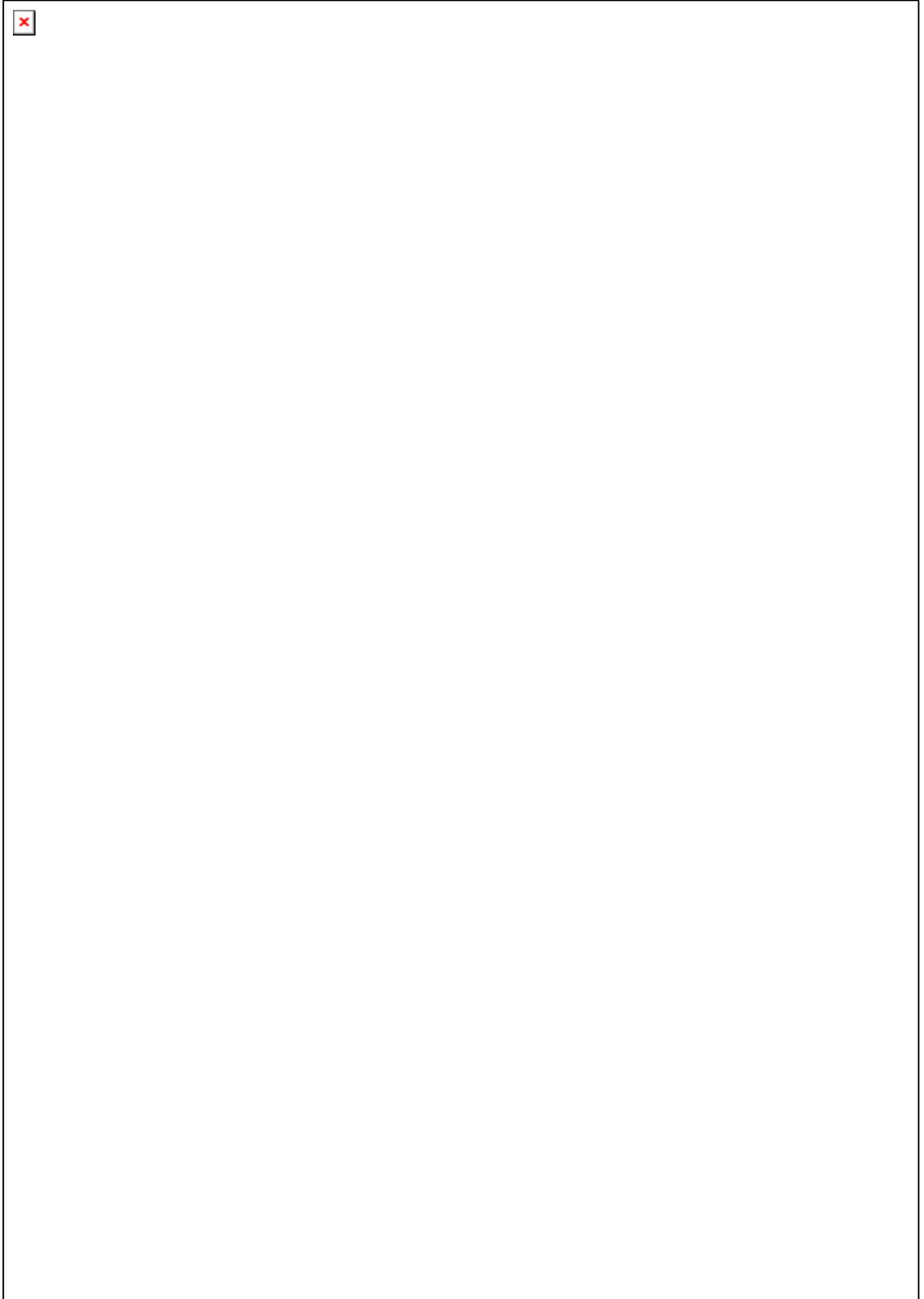
*Boa Sorte*

Prêmio \_\_\_\_\_



1		2		3		4		5	
6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15	
16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25	

**ANEXO B – Banner da exposição A Sorte é Cega**



**ANEXO C – Matéria publicada no Jornal O Globo**