

100 SOUVENIRS

Andréa Tavares - USP

RESUMO

O presente texto discorre sobre as razões para a execução da exposição de obras múltiplas “100 Souvenirs”, que acontecerá no ateliê PONTO, em São Paulo, entre 05 e 12 de maio de 2012. A exposição se propõe como um jogo, com regras aceitas e interpretadas pelos seus participantes. Nela pretendemos discutir a obra múltipla na arte contemporânea bem como os conceitos de cópias, reprodução e edição dentro deste mesmo campo da arte. O artigo aqui apresentado expõe a dinâmica deste jogo que só se encerrará ao final da exposição.

Palavras-chave: Arte contemporânea, múltiplos, cópia, edição, exposição

Resumen

This paper discusses the reasons for carrying out the exhibition of reproducible works of art “100 Souvenirs”, it will take place at Ateliê PONTO in São Paulo, between 05 and 12 of may. The exhibition proposes itself as a game, with a set of rules accepted and interpreted by its players. Our intend is to discuss the possibilities of contemporary works of art that are reproducible as well as the concepts of copy, reproduction and edition inside the field of contemporary art. The article presented here exposes the dynamics of this game that will only end with the exhibition closure.

Key words: Contemporary art, reproducibility, copy, edition, exhibition

Este texto examina item a item a proposta de exposição “100 Souvenirs”, organizada no ateliê PONTO pelas artistas Andréa Tavares e Marisa Hypolito. Trata-se de uma exposição de múltiplos que acontecerá entre 5 e 12 de maio no espaço do ateliê e que participará de um evento maior, dedicado a estampa, o *SPESTAMPA* promovido pelo escritório de arte *Gravura Brasileira*. Como proponente da exposição pretendo esclarecer quais pontos pretendíamos tocar ao idealizar o projeto e como o desenvolvimento deste jogo reflete sobre a arte contemporânea, a idéia de edição e de mercado.

Como método de escrita proponho incluir o texto convite enviado para os artistas na íntegra para então dissecá-lo, oração por oração. Segue abaixo o texto convite:

Trata-se de um jogo. Uma exposição proposição. Neste jogo convidaremos até 100 artistas, reuniremos até 100 obras. O convite é para que cada artista traga uma

edição de 100 exemplares. Não afirmamos o que seja edição, cabe ao artista interpretar o substantivo. Temos apenas uma limitação de tamanho para cada exemplar, 1 m² ou 10 cm³. O artista deverá considerar que o jogo prevê que nos primeiros 100mins da exposição os trabalhos estarão disponíveis para serem recolhidos pelos visitantes. A idéia de uma exposição que pode ser desmontada não é nova. Aqui os artistas deverão considerar este fato ao realizarem os trabalhos. Depois dos primeiros 100 minutos os trabalhos poderão ser adquiridos por R\$100,00. Pode não sobrar nada...

Como o jogo se constituirá, com quais imagens, o que será reproduzido não sabemos. Convidados os artistas não haverá veto, desde que respeitadas as medidas. Nosso objetivo é acionar um jogo que lide com a reprodutibilidade na arte hoje e ver o que acontece. O nosso tabuleiro é o ateliê PONTO. Lá as edições estarão disponíveis para consulta. Das edições de 100, dois exemplares serão deixados no ateliê como memória do evento.

Não perca os primeiros minutos deste jogo.

Trata-se de um jogo

No sentido mais simples do jogo a exposição agrega participantes, jogadores, em um ambiente pré determinado, o espaço do ateliê PONTO, com um fim determinado uma exposição de múltiplos. Para isso colocamos regras, no máximo 100 artistas , 100 edições, limitados pelo tamanho físico, pelo preço máximo R\$100,00 e também pelo processo da doação das obras nos primeiros 100 minutos da abertura e a própria duração da mostra. Huizinga em seu livro Homo Ludens define jogo:

“O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'.” (HUIZINGA, 2009. P.33)

À definição de Huizinga articulo uma idéia presente no texto de Nicolas Bourriaud, “Estética Relacional”, onde ele define os espaços da arte, espaços de exposição, espaços construídos através de ação artística, estando ou não inseridos em instituições formais, como espaços de suspensão da lógica do mercado ou do sistema capitalista que tem como fim a obtenção de lucro. Borriaud se refere a estes

espaços se apropriando da expressão interstício social, conceito criado por Marx para descrever as relações econômicas constituídas através da troca, e que cujas dinâmicas não são motivadas nem tem como fim o lucro (Borriaud, 2009). Na arte contemporânea os espaços instaurados a partir da prática artística, seriam estes espaços de suspensão da lógica do cotidiano, portanto um espaço de jogo, que burla a lógica dominante capitalista onde o fim não é o lucro. Dentro destes espaços relacionais se busca a criação de sentidos através do diálogo entre os participantes do espaço-situação-jogo.

Uma exposição proposição.

Esta exposição não parte de obras a serem curadas, antes ela parte de uma proposta, o convite com as regras, que podem ou não ser aceitas pelos convidados. Ao dar seu aceite o convidado passa a ser um integrante da proposta, um jogador, um propositor. Como veremos os artistas irão propor através de seus trabalhos o que entendem por cópia, edição, tiragem, etc. Um dos convidados propôs permanecer anônimo como condição para a sua participação, segundo ele não interessa quem fez, mas o que está feito. Sua proposta foi aceita.

Se não se partiu de obras partimos de alguns interesses, pensar a razão para se reproduzir imagens, que tipos de imagens são reproduzíveis, que sentidos elas geram e a própria idéia de reprodução dentro do campo da arte contemporânea.

Quais sentidos se agregam a uma obra quando ela é passível de reprodução, quando ela é multiplicada? Quais sentidos uma imagem que é passível de reprodução pode ter quando ela não é multiplicada, como no caso de gravuras de prova única ou prova de artista?

Nosso convite gerou reações interessantes nos artistas. Alguns que de início ficaram surpresos com a quantidade, 100 exemplares, negaram a participação alegando não fazerem edição. Num segundo momento perceberam que não estávamos sugerindo que o artista utilizasse um modo de trabalho familiar. O jogo é a suspensão do cotidiano, ou seja não pedíamos que ele fizesse uma tiragem de 100 cópias de uma matriz pré-existente (embora isso possa acontecer, porque aqui o participante interpreta ativamente as regras). Outros ficaram em dúvida com relação aos meios,

as perguntas giraram em torno dos procedimentos: pode ser xerox, serigrafia, monotipia, escultura?

Neste jogo convidaremos até 100 artistas, reuniremos até 100 obras.

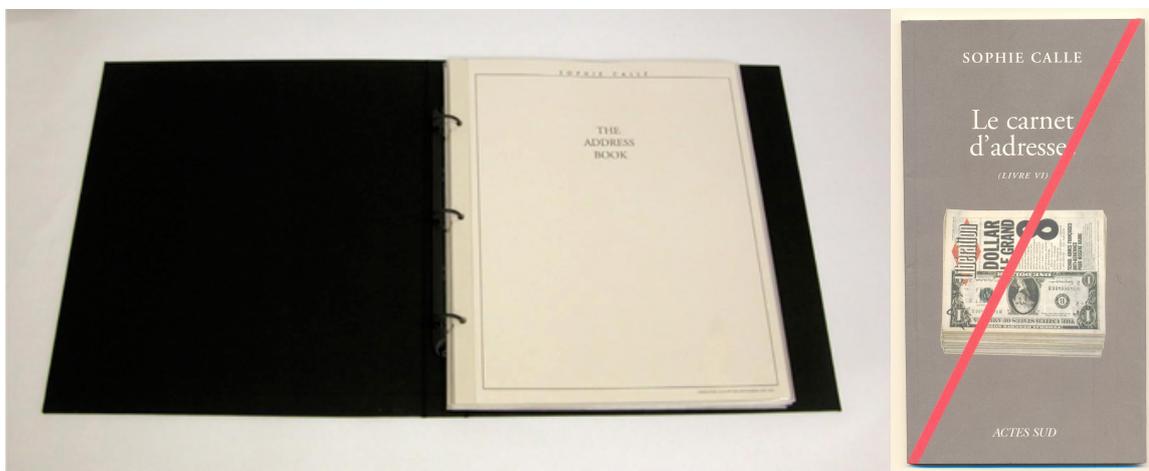
O número máximo de participantes serão 100. Até o momento temos 43 confirmados. Reuniremos no máximo 100 obras. Podemos chegar ao limite de 100 obras. Consideramos, portanto, que uma edição é uma obra que se espalha, se fragmentando em 100. Portanto poderemos ter 10000 trabalhos para serem espalhados entre os visitantes da mostra. No blog do ateliê PONTO estão sendo atualizadas as informações em relação aos participantes conforme estes aceitam o nosso conviteⁱ.

O convite é para que cada artista traga uma edição de 100 exemplares.

Os artistas foram convidados. Quais artistas? Houve uma curadoria na seleção dos participantes. Alguns critérios guiaram nossa escolha. Artistas que participaram de outros eventos no ateliê PONTO; outros dos quais conhecemos bem o trabalho, que tem uma poética que contempla a idéia de reprodução, estampa e/ou gravura; e ainda outros que admiramos, que não trabalham diretamente com os meios gráficos mas que se aproximam da proposta seja porque discutem a idéia de reprodução ou porque questionam a lógica do mercado. É importante para nós que estes artistas, mesmo quando em início de carreira tenham um comprometimento com a arte contemporânea, e não simplesmente uma busca por aquilo que é intrínseco a linguagem da gravura. As práticas artísticas contemporâneas demonstram como a multiplicidade de meios pode ser utilizada por um mesmo artista, e que não são os meios e os materiais que definem a sua poética, mas é com eles e por eles que ela existe.

Assim uma artista como Sophie Calle pode usar meios gráficos, como a gravura em metal e o periódico Le Figaro para constituir uma mesma obra, “Caderno de Endereços” (1983). Em 1998, ela transformaria o trabalho em um livro de mesmo nome. Implodindo a unicidade da obra de arte, “Le carnet d’adresses” se constitui em diversos meios e tempos, que partem de uma mesma experiência, a descoberta de uma caderneta de endereços e a posterior investigação de seu dono por parte da artista que passa a entrevistar os contatos da caderneta para constituir um retrato do

sujeito, publicando as transcrições das conversas e suas conclusões no periódico *Liberati3n*. Em 2009 ela agrega ao conjunto um portf3lio de gravuras em metal.



De Sophie Calle. Caderno de Endereços, 2009, 3lbuns contendo 28 estampas e Caderno de Endereços, 1998, publica33o off-set.

O livro publicado em 1998 pode ser comprado no site de uma grande livraria brasileira por R\$29,00. Nicolas Bourriaud escreve que a pr3tica do artista contempor3neo se d3 atrav3s de uma forma de inquilinato, artistas seriam inquilinos da cultura, n3o derrubam a casa para fazer tabula rasa do que quer que seja, constroem ou reconstroem a partir do que j3 est3 posto. (BORRIAUD 2006)

N3o afirmamos o que seja edi33o, cabe ao artista interpretar o substantivo.

O artista jogador 3 um proposit3r ativo porque sua a33o ser3 resultado da interpreta33o das regras. Segundo nos informa o dicion3rio Houaiss, edi33o 3 um substantivo feminino e quer dizer:

“1 a33o de editar ; 2 atividade do editor ; 3 reprodu33o, publica33o e difus3o comercial por um editor de uma obra (texto, partitura, estampa, disco etc.) ;4 Rubrica: editora33o: conjunto dos exemplares de uma obra, impressos em uma s3 tiragem, ou ainda em v3rias se n3o houver modifica33o no texto ou na composi33o tipogr3fica iniciais.” (HOUAISS)

Se tratando da gravura de estampa, costuma-se denominar edi33o ao conjunto de c3pias ou estampas impressas a partir de uma mesma matriz (ou de v3rias matrizes em conjunto obedecendo a rela33o entre elas para se compor a imagem final) sobre um mesmo tipo de papel, com um mesma cor (ou cores), mantendo-se em todas as estampas a mesma rela33o de escala entre papel (suporte) e mancha gr3fica (impress3o). Esta edi33o ou tiragem recebe numera33o, 1/20 – 20/20 por exemplo,

escrito a esquerda a lápis e a assinatura do artista a direita também à lápis, sendo que o título da obra poderá ser inscrito no meio, à lápis, pelo artista. Essas seriam as regras mais tradicionais, estabelecidas no início do século XIX na Europa, num esforço por diferenciar a gravura artística, original ou de pintor, da gravura industrial, fosse ela de interpretação ligada a reprodução de obras pré existentes ou aquela mais banal dos folhetos políticos e de propaganda que inundavam a cidade, veículo da cultura de massa, e que portanto não poderia ser artística considerados os parâmetros da arte acadêmica.

No caso de trabalhos tridimensionais consideram-se múltiplas e originais as reproduções retiradas de um mesmo molde ou matriz se feitas de um mesmo material e acabadas da mesma forma. Como as esculturas em bronze de Rodin, só para citar um exemplo. Ou ainda, objetos múltiplos são aqueles que são “iguais”, feitos com o mesmo formato e com o mesmo material, mas que parte de um mesmo projeto como os trabalhos de Nelson Leirner, da série “Homenagem a Fontana” (1967).



Nelson Leirner, “Homenagem a Fontana” I, 1967; múltiplo, lona e zíper , 180 x 125 cm.

Também para fotografias podemos falar em tiragem e edição: cópias retiradas de um mesmo negativo, ou arquivo, ampliadas ou impressas, no mesmo tamanho sobre o mesmo suporte. De uma edição sabemos quantas cópias foram feitas para serem iguais, por isso elas são numeradas.

No entanto este entendimento da edição como obra, a qual o texto convite alude, pode permitir uma grande variação nestas definições. A idéia de repetição, e de edição está associada com a de seriação. A propósito da prática do artista Evandro Carlos Jardim, Cláudio Mubarac nos fornece uma chave para entender a idéia de seriação e repetição:

“A variação trabalha com os estados sucessivos, com o a instabilidade, e vê a forma como passagem. A variante é uma espécie de reescritura, e sua mobilidade é monitorada pela permanência de um modelo” (MUBARAC, 2005).

Evandro afirma não fazer tiragens de suas matrizes em metal, no sentido de não fechar uma edição, considera que suas matrizes estão sempre abertas para serem gravadas novamente ou re-interpretadas. Podem haver mais do que uma estampa da mesma matriz, até impressa na mesma cor e no mesmo papel, mas não há edição no sentido fechado, de se considerar que a matriz como forma está fechada. O artista tenciona em sua prática a relação entre seriação ou variação (estados sucessivos) e a variante onde um modelo recorrente pode ser observado. Assim também poderíamos pensar na produção de Andy Warhol, com as séries de Marilyn's (a partir de 1962, após a morte da atriz) e a obra *Shadows* (1978/79). O trabalho de Richard Serra “S/título (14 partes – desenho com rolo)” de 1977 pode nos fazer entender melhor esta relação variação/variante ou seriação/repetição. Serra faz uma edição de 14 estampas da mesma matriz, que aqui é o próprio rolo de borracha.



Richard Serra; “s/título (14 partes – desenho com rolo), 1977

Para a série ele cria um sistema:

“ Eu peguei 14 folhas de papel, rolei a tinta sete vezes em um lado e nenhuma no outro, então seis vezes de um lado e uma do outro e assim por diante até ter sete de um lado e do outro , e assim eu reverti o processo para o fim ser igual ao início, então é um conceito de seriação para fazer um desenho com as marcas de um rolo.”^{2 ii} (SERRA)

Não sendo propriamente gravura, não há gravação, mas sendo estampa, poderiam ser chamadas de “prints” ou ainda de monotipias; não sendo propriamente uma edição, são estampadas a partir de uma mesma matriz, o rolo, com uma mesma tinta, obedecendo uma escala de ocupação da mancha gráfica em relação ao papel; se constituem como série proveniente da mesma origem, dinâmica de trabalho. O processo da estampagem, envolvido no cerne da constituição da gravura de estampa era o interesse do artista, “eu não fiz isso para fabricar uma imagem. Eu fiz porque estava interessado na continuidade do processo e no que a coisa toda poderia revelar” (IDEM).

“S/título (14 partes – desenho com rolo)” também se coloca como unidade fragmentada:

“e depois que eu os fiz, acho que alguém viu cinco deles e quis compra-los, e comprou, e os colocou em leilão. Então eles foram comprados pelo (coleccionador alemão) Wynn Kramarsky (...) e daí ele os doou para o MOMA. Eu não os via desde que os fiz. (...) eu lembrava de te-los feito mas não lembro de ter me preocupado com sua aparência. Estou muito feliz com a aparência deles.” - (IDEM IBIDEM)

O compromisso de Serra era com seu processo de trabalho, não interessava fechar a edição na cópia de um único e mesmo gesto mas em suas variações propostas por uma lógica interna a obra que limitou o número de estampas ou variantes da série. Em outras oportunidades o artista fez edições fechadas e assinadas colaborando com a Gemini (ateliê e casa editora norte americana). As regras de edição foram e são usadas para garantia do mercado. Seguir as normas deste mercado dependerá dos interesses de cada projeto individualmente ou seja de como ele se relaciona com seu contexto e de como, portanto ele irá constituir seus sentidos enquanto equivalente material da obra de arte uma vez que nenhuma qualidade intrínseca aos materiais tem a capacidade de qualificar por si só um objeto como sendo um objeto de arte (DANTO; 2005.).

Temos apenas uma limitação de tamanho para cada exemplar, 1 m² ou 10 cm³.

O ateliê PONTO possui três salas, uma minúscula cozinha, um pequeno quintal e dois banheiros. Não é muito grande, é suficiente para estruturar um ateliê de gravura, - equipado com prensa, mesa para entintagem, caixa de breu, mesas para desenhar, bancadas de trabalho e secador de papel – e ateliê de pintura³ⁱⁱⁱ.



Ateliê PONTO. Mapotecas Abertas, 2007 e a artista Heidi Diniz montando seu trabalho para “Processos e Transposições”, 2011. Fotografias de Marisa Hypolito.

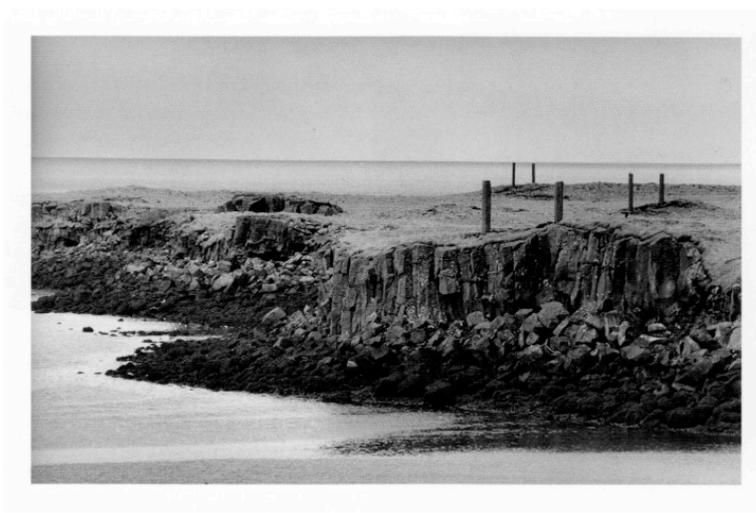
Assim não sendo muito grande o espaço, por volta de 60m², e propondo receber até 100 obras, 100 edições, chegamos a um limite de tamanho para as obras por uma razão muito prática.

O artista deverá considerar que o jogo prevê que nos primeiros 100 mins da exposição os trabalhos estarão disponíveis para serem recolhidos pelos visitantes.

Os próprios artistas convidados arcam com os custos das edições que serão distribuídas ao público logo nos primeiros minutos da mostra. No circuito brasileiro de arte a maior parte dos salões não pagam pela participação do artista, nem pagam o transporte das obras. Estes salões movimentam o circuito cultural de várias cidades e são na maior parte das vezes promovidos por instituições públicas, como é o caso do “Salão de Arte Contemporânea de Santo André” e o “Salão de Arte de Ribeirão Preto” ambos organizados por secretarias municipais de cultura. Como os salões são uma forma artistas iniciantes adquirirem alguma visibilidade e fazerem circular seus trabalhos, acabam aceitando as condições de financiar instituições públicas. No jogo proposto pela exposição “100 Souvenirs” as condições são claras, o ateliê recebe as obras, organiza a divulgação e a participação dos artistas, sem receber nenhum incentivo fiscal ou patrocínio além daquele que os artistas

generosamente trazem ao participarem com suas obras. Neste evento o escritório de arte Gravura Brasileira, entidade jurídica que promove o SPESTAMPA, tem o apoio da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, através do PROAC 2011, porém o ateliê PONTO não recebe diretamente nenhum incentivo, apenas toma parte do evento.

Através da distribuição dos exemplares as obras serão totalmente fragmentadas, espalhadas através da participação ativa do público. As estampas tem a potência da repetição como meio para tornarem-se públicas. Assim uma mesma imagem pode ocupar diversos espaços ao mesmo tempo, ou em tempo distintos, se referindo a uma mesma origem comum ainda que re-interpretada.



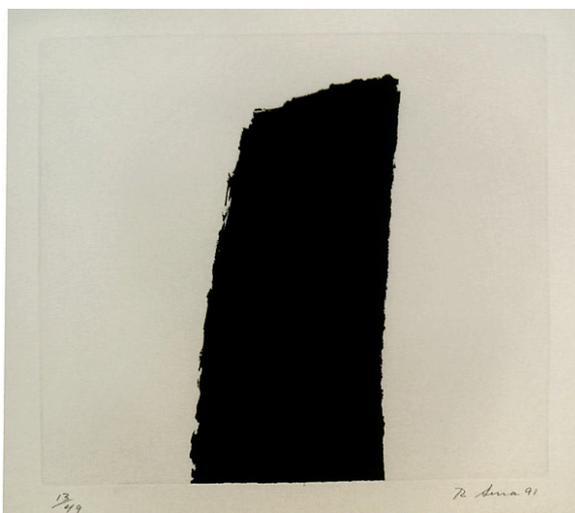
Afangar (Estações, pontos na estrada, para parar e olhar: adiante e para trás, para ter tudo dentro), 1990. Basalto, dezoito pedras; nove: 3 x .55 x .55 m: nove: 4 x 0.55 x 0.55 m. Cidade de Reykjavik, Islândia. Instalado na Ilha de Vidney, Porto de Reykjavik.

Processos individuais através de processos de estampa podem se tornar públicos. Richard Serra realizou em 1990 um projeto para a Ilha de Vidney na Islândia. Seu processo de trabalho incluiu a realização de diversos desenhos, ensaios de ação, de formas de pensar a forma em relação ao espaço. “Afangar” foi, segundo o artista o maior projeto de arte pública, ou *land art*, que já realizou, 18 imensas pedras de basalto que se erguem verticalmente na paisagem sem árvores de Vidney.

Depois das pedras instaladas Serra seguiu desenhando-as:

“Desenhar a partir de uma escultura depois de sua finalização é uma maneira de me informar sobre a obra, tentando trazer a peça para mais próximo de mim, tentando ter outra mirada sobre o quê faço, tentando ter uma mirada mais fresca. Você somente vê a obra com novos olhos uma vez; você nunca vê dessa maneira de novo. Para reter este momento, para terminar a obra, para destilá-la em outra linguagem, esta é a essência dos meus cadernos de desenho.

Todos os meus cadernos de desenho foram feitos na Islândia. As gravuras foram feitas na Gemini em Los Angeles e os 23 desenhos com bastão de óleo em Cape Breton sem referência direta as esculturas ou aos cadernos. Eu queria manter-me em contato em um continuado diálogo interno com o espaço, o lugar e a obra. Gravuras e desenhos foram uma maneira de lembrar, relembrar, e condensar meu envolvimento. Além disso eu queria aprender algo em seu processo de fatura.” (SERRA. 1994. p.249)



Richard Serra, Heimaey II, 1991. Água forte, 27 X 28 pol.

O processo de pensar o espaço toma lugar em um meio que multiplica as imagens. O desenho antes privado é publicado em uma edição, várias estampas, gravadas à água-forte em morsuras potentes que segundo o artista precisam de “quilos de tinta” para serem impressas.

A idéia de uma exposição que pode ser desmontada não é nova.

Na história da arte brasileira temos pelo menos um exemplo, a “Exposição-não-exposição”, em 1967. O happening de Nelson Leirner marcava o final do Grupo Rex, que contava também com as participações de Wesley Duke Lee, Geraldo de Barros e os jovens Carlos Fajardo, José Resende e Frederico Nasser. O happening era também uma provocação. Nelson exibia um conjunto de obras presas as paredes e

suportes por meio de correntes, o público precisou arrancá-las com as ferramentas que haviam no espaço para poder levá-las embora. Era preciso o uso da força, da agressão. O público era assim convidado a praticar um ato de violência.

Em “100 Souvenirs” as obras de pequeno formato se oferecem à mão gentil do público que quiser levá-las para que sua unidade se fragmente.

Aqui os artistas deverão considerar este fato ao realizarem os trabalhos.

Lembrando: para participar do jogo é preciso reconhecer suas regras. O fato das obras serem distribuídas nos primeiros 100 minutos gratuitamente nos faz pensar na escala de valor de mercado. As obras aqui distribuídas poderão ser inéditas ou não. Se não o forem e estiverem sendo vendidas em galerias, como fica a ética do artista em relação ao mercado? Como podem as obras dar sentido à relação com o mercado incorporando em sua poética esta relação?

Depois dos primeiros 100 minutos os trabalhos poderão ser adquiridos por R\$100,00.

Fechando o ciclo, ofereceremos as obras depois de encerrados os 100 minutos por R\$100,00. O dinheiro, caso haja venda será totalmente repassado para o artista. O ateliê não fica com nenhuma porcentagem.

Pode não sobrar nada...

Poderá não sobrar nada para ser vendido. As edições poderão se esgotar nos primeiros 100 minutos. A única regra para a distribuição é que cada pessoa poderá levar apenas um exemplar de cada edição. Se todos os 100 artistas aceitarem os convites, se todos comparecerem a abertura e se cada um levar um trabalho de cada colega a exposição de edições se esgotará completamente. Ficando apenas uma memória da situação inicial. 100 edições com 100 exemplares, portanto 10000 múltiplos. Essa seria a potência máxima da mostra. Convidamos até a presente data, 29 de março, 65 artistas, dos quais 8 não quiseram participar, 43 responderam afirmativamente e o restante ainda não respondeu.

Como o jogo se constituirá, com quais imagens, o que será reproduzido não sabemos.

Não sabemos como o jogo irá se desenvolver. As imagens que se constituirão por meio do jogo são desconhecidas. Pensamos em provocar uma produção de imagens passíveis de serem reproduzidas, de ações que podem ser repetidas, em séries de obras múltiplas. Queremos observar os sentidos que as obras podem tomar na relação entre o jogo e a poética de cada artista convidado.

Convidados os artistas não haverá veto, desde que respeitadas as medidas.

A curadoria da mostra se exerce por alguns princípios que já foram citados. Não temos expectativas ou parâmetros claros sobre como as obras irão se materializar. Não iremos vetar as obras por quaisquer razões que não está que diz respeito as medidas.

Nosso objetivo é acionar um jogo que lide com a reprodutibilidade na arte hoje e ver o que acontece.

O presente artigo é parte do processo da exposição. Ainda não há conclusão possível. O jogo está em andamento. O foco do jogo sendo justamente a idéia de reprodutibilidade.

O nosso tabuleiro é o ateliê PONTO.

O tabuleiro onde os jogadores se reúnem é o ateliê Ponto, mas os diversos espaços onde os trabalhos estão sendo realizados, o presente texto, e o espaço por onde as obras circularão podem nos fazer repensar a dimensão do tabuleiro ou como reverbera em outros espaços.

O jogo “100 Souvenirs” também pode ser um jogo dentro de outro jogo, o da arte contemporânea. Arthur Danto esclarece em seu livro “Após o fim da arte”(2010) que a arte pode ser vista como um jogo, a arte contemporânea seria uma partida deste jogo, uma vez que o jogo não se encerra, se desenrola, o que se encerra é a partida. Dentro da partida podem existir jogos paralelos, que se iniciam e se encerram, enquanto o jogo principal continua, ali estaria nossa pequena mostra. As partidas são compostas de movimentos, jogadas. As jogadas acontecem concomitantemente. “100 Souvenirs” seria uma jogada dentro da partida. Esta jogada compartilha a mesma definição que aquela de Huizinga para jogo:

“ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'”– (HUIZINGA, 2008. p.33)

Proponho pensarmos se uma unidade ou fragmento do jogo, a jogada, não poderia ser pensada também como um jogo autônomo que em contexto, através de suas possíveis articulações, se torna uma jogada de uma partida dentro de um jogo mais amplo.

Lá as edições estarão disponíveis para consulta.

As edições poderão ser vistas até que se acabem e delas uma memória permanecerá.

Das edições de 100, dois exemplares serão deixados no ateliê como memória do evento.

Esta memória é simplesmente a reunião de dois exemplares de cada edição que ficará como propriedade do ateliê. Podendo ser exibida nele ou em outros lugares, fazendo circular a memória do evento.

Não perca os primeiros minutos deste jogo.

Estão todos convidados a participar do jogo comparecendo a abertura da exposição “100 Souvenirs”, no ateliê PONTO, na Rua Artur de Azevedo 1749, no dia 05 de maio de 2012, às 19hs. A partir do dia 07 e até o dia 12 de maio todos poderão conferir a memória dos primeiros 100 minutos do evento.

Referências Bibliográficas

BORRIAUD, Nicolas. Estética relacional. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2009.

HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS. São Paulo, Editora Perspectiva, 2008.

MUBARAC, Cláudio L.; Jardim, Evandro C. O desenho estampado a obra gráfica de Evandro Carlos Jardim. São Paulo, Pinacoteca do Estado, 2005.

DANTO, Arthur C. A transfiguração do lugar-comum. São Paulo, Cosac & Naify, 2005.

_____ Após o fim da Arte. São Paulo, EDUSP, 2010.

SERRA, Richard. Writings/Interviews. Chicago, University of Chicago Press, 1994.

_____ Entrevista cedida por ocasião da exposição “Draw it Black” para a revista eletrônica artinfo Ver: <http://www.artinfo.com/photo-galleries/draw-it-black-qa-richard-serra-his-daring-new-retrospective-met?image=1>, último acesso, 27/03/2012.

HOUAISS, A. Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. On line <http://houaiss.uol.com.br/busca.jht>, último acesso 31/03/2012

Andréa Tavares

Doutoranda em Poéticas Visuais na ECA USP, sob orientação do Prof. Dr. Cláudio Mubarac, com o projeto “Curso de Desenho por Correspondência”. Leciona Gravura em Metal, Litografia e Desenho, na FAAP e Xilogravura e Crítica de Arte na Unicastelo, em São Paulo. É artista residente do ateliê PONTO, promovendo exposições, cursos e encontros com artistas.

¹ Ver o blog do ateliê PONTO: <http://pontoateliarte.blogspot.com.br/>

² Todos os textos de Richard Serra aqui citados foram traduzidos da fonte, em língua inglesa pela autora do presente artigo

³ De tempos em tempos organizamos o espaço para produzir exposições e venda de trabalhos. Já produzimos duas exposições “O que fazer com isso”, uma exposição coletiva de pinturas, e “Processos e Transposições” uma mostra pensada para a primeira edição do SPESTAMPA, uma coletiva de estampas e publicações de artistas. Além disso organizamos periodicamente o evento ‘Mapotecas Abertas’ onde os artistas trazem trabalhos em sua maior parte inéditos, ou quase, com a intenção de formar uma relação mais próxima entre público e artistas, uma vez que durante a mostra os artistas são solicitados a ficarem no espaço para receber os convidados.