

LUZVIZE

Reflexões Esporulantes

LUIZ HENRIQUE MOREIRA

LUIZVSZÉ

Reflexões Esporulantes

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Habilitação: Artes Gráficas

Orientador: Prof.: Marcelo Drummond

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2013

AGRADECIMENTOS

De inicio agradeço meus pais, Gilberto e Valéria, por todo o apoio e respeito as minhas decisões. A minha irmã Camila, pela sincera amizade e ao meu irmão Daniel, por todo auxílio e orientação.

Aos professores que enriqueceram minha vida acadêmica e engrandeceram minha experiência no campo das imagens. Em especial a Marcos Hill, Elisa Campos e Marcelo Drummond que direcionaram meu olhar a experiências banais e que deram vida a esta monografia.

Aos grandes amigos que nutrem toda e qualquer experiência. A Túlio Magno, por sua inabalável gentileza e por seu domínio com as palavras. Ao amigo de infância Ricardo Burgarelli, por sua lealdade e predisposição em ajudar.

Aos amigos e colegas da EBA, por todos os momentos compartilhados durante esse longo percurso.

A Luísa, por todo o carinho e suporte.

A José Lara, meu eterno amigo e “irmão”, sem o qual este trabalho jamais seria possível. Que nossas gargalhadas nunca cessem.

SUMÁRIO

esporo inicial.....	p.4
estatuto composicional.....	p.5
esporo 0 - O Embrião.....	p.7
0.1 - A Primeira Infância.....	p.9
0.2 - A Segunda Infância.....	p.12
0.3 - Primeiras Prospecções.....	p.14
esporo 1 - O Ninho.....	p.27
1.1 - Às Avessas.....	p.29
1.2 - As Reuniões.....	p.34
a comida.....	p.34
o alcool.....	p.36
a música.....	p.40
o desenho.....	p.42
1.3 - A Incubação.....	p.48
esporo 2 - O Eu, Luizvszé.....	p.55
2.1 - O Falo e o Frango - Desejos e Aflições.....	p.56
2.2 - O Corpo Sexual.....	p.61
esporo 3 - O Banheiro.....	p.71
3.1 - A Cabine.....	p.72
3.2 - O Confessionário.....	p.79
3.3 - O Ser que Habita a Cabine.....	p.85
esporo 4 - Novos Esporos.....	p.91
4.1 - Unidades Dispersivas.....	p.92
fanzine.....	p.94
a zica.....	p.95
bazar das artes.....	p.96
exposição dos formandos.....	p.98
4.2 - A Outra Parte.....	p.106
esporo final.....	p.111
referências bibliográficas.....	p.112

ESPORO INICIAL

Esta reflexão se desenvolve individualmente sobreposta a uma prática, que, na sua essência, surge a partir de dois olhares complementares. O objeto de estudos em questão trata-se de uma série de desenhos produzidos a quatro mãos, em parceria com o artista e amigo José Lara. Uma dinâmica que envolve elementos da culinária, música e ingestão de bebidas alcoólicas é realizada como extensão do ato de desenhar em conjunto. É no decorrer dessa prática ordinária que personagens são criados e submetidos às mais inusitadas situações. Dóceis criaturas, caricatas figuras humanas e seres híbridos emergem executando ações que variam entre o inocente e o perverso.

Nas composições criadas, os personagens brotam uns dos outros, diretamente ou por meio de suas ações. Possuem uma morfologia semelhante à formação de esporos, unidades dispersivas responsáveis pela reprodução de fungos. Da mesma forma, indagações foram levantadas, por meio de um processo de mapeamento de questões. Assuntos se ramificaram e foram investigados. Na presente monografia, procuro dissecar essa prática e aprofundar nas questões que desse material esporulam.

A análise se desenvolve a partir de três diferentes pontos de vista: primeiramente, do trabalho realizado em parceria com José; em seguida, de minhas reflexões individuais acerca da série produzida, e, por fim, de um terceiro ser que culmina do ato de desenhar em conjunto. Uma vez que a série será tratada por luizvszé, o ser é nomeado Luizvszé.

**ESTATUTO
COMPOSICIONAL
LUIZVSZÉ**

01. Antes de se iniciar o ato de desenhar, uma receita de sanduíche deve ser criada e degustada. Os participantes devem beber cerveja e ouvir música. Cada elemento é importante para criar o ambiente ideal em busca da imersão desejada em luizvszé.

02. Uma vez iniciado o processo de desenho, cada intervenção deve ocorrer em turnos alternados, de curto espaço de tempo e sem o acompanhamento do outro.

03. Cabe aos participantes sempre deixarem no fim de seu turno, uma guia (linha que garante a continuidade do desenho), uma vez que, sem guias o desenho é dado por finalizado.

04. A composição, tema ou personagens não são previamente discutidos. O desenvolvimento do desenho deve ocorrer de forma espontânea.

05. Sempre que possível, o participante deve surpreender o outro, provocando uma situação jocosa no desenho.

06. Os personagens centrais de luizvszé são o frango e o falo.

07. Cada personagem criado deve sofrer a intervenção de ambos participantes.

08. Deve haver interação entre todos os personagens da composição.

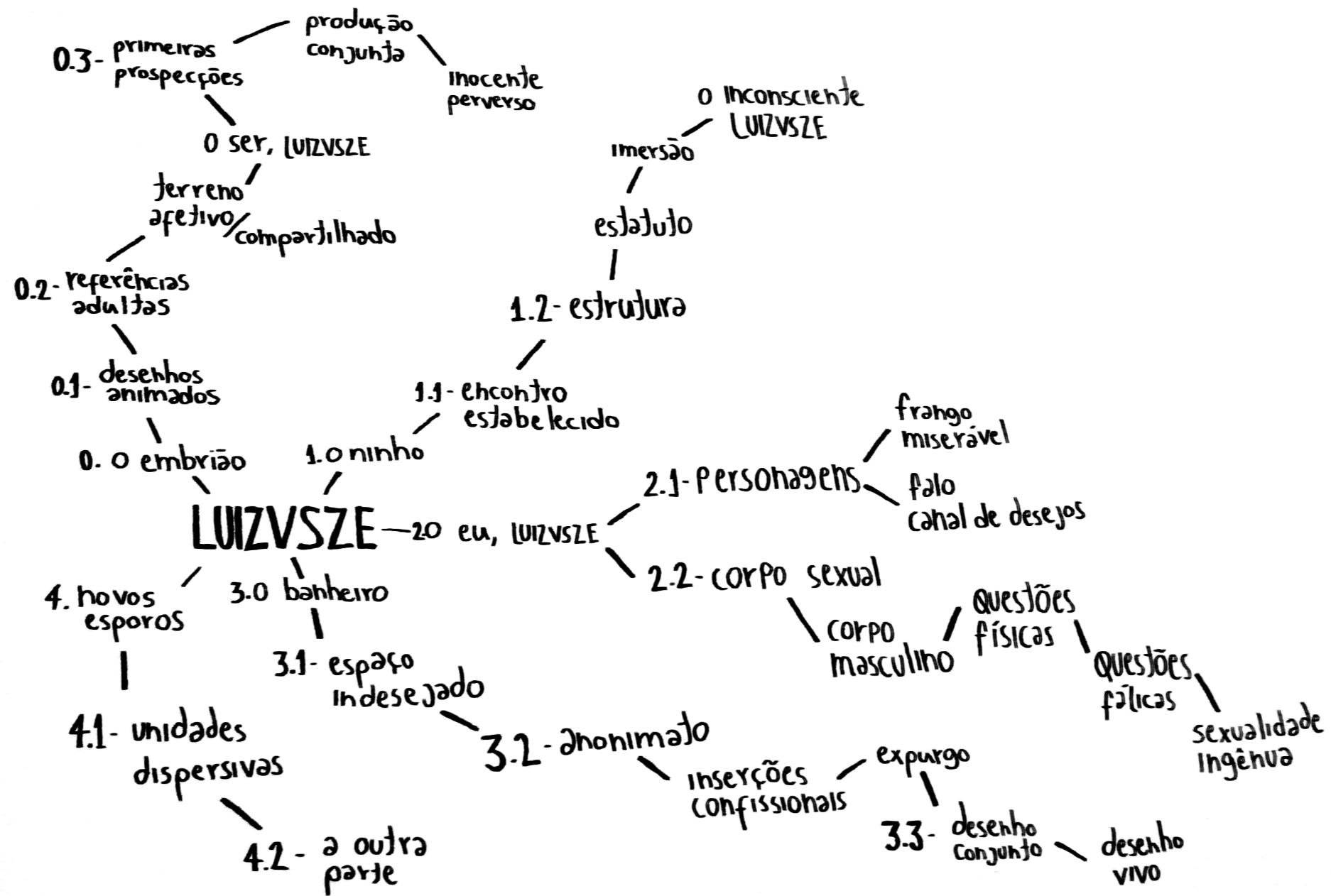
09. Todas as aves criadas serão tratadas por frango ou “franguinho”.

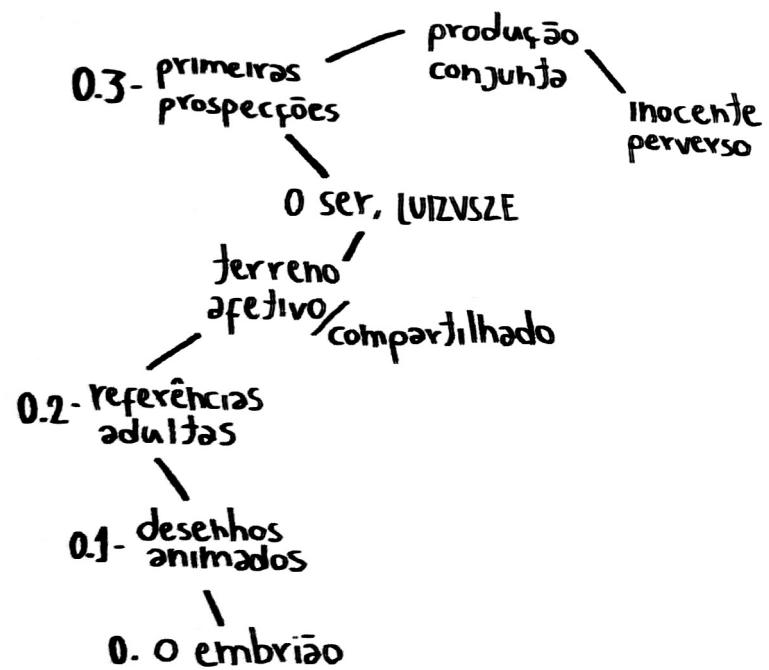
10. Somente os adjetivos “miserável” ou “adorável” devem ser utilizados para classificarem os personagens.

11. Uma vez que um traço impreciso atrapalhe a composição, ou nesta se encontre algum elemento incômodo, o desenho deve ser imediatamente interrompido. Reservado junto com os outros “rejeitados” e visto apenas pelos participantes em ocasiões especiais.

12. A dinâmica do desenho se conclui quando os participantes não se sentirem mais envolvidos com o desenho, ou no caso de estarem embriagados demais para controlar o traço.

13. Na conclusão do processo, os desenhos criados no dia são alinhados lado a lado e conforme os detalhes que mais chamam atenção são intitulados.





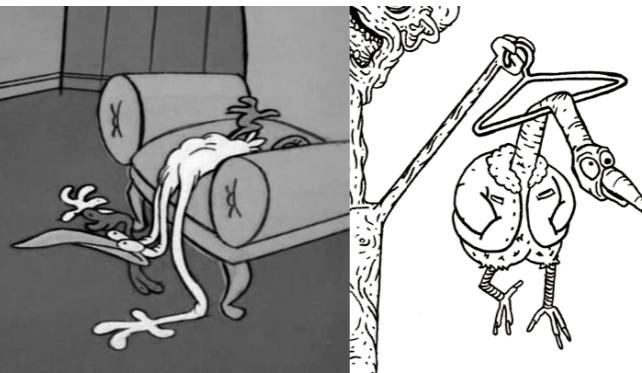
0.1 PRIMEIRA INFÂNCIA

Quando assistíamos, coincidentemente, os mesmos desenhos animados em nossa infância, tanto José quanto eu tentávamos reproduzi-los no papel. Nossos personagens favoritos eram copiados, suas linhas eram exaustivamente repetidas. A partir disso cada um desenvolveu seu próprio traço. Tal exercício facilitou, posteriormente, a criação de um terceiro traço, que uniria os desenhos de José com os meus, tendo como resultado um desenho homogêneo.

As animações assistidas outrora ganham enorme importância nos atuais trabalhos. O ato de desenhar mecanicamente os personagens quando éramos crianças gravou um espaço na memória. Ao retomar essa estética, somos transportados a esse momento. Sensações e lembranças são despertas e passamos a reviver a infância. Nela encontramos um vasto campo referencial que fornece inspiração e influência na criação de uma linguagem própria. Em luisvszé, é notável a referência às seguintes animações:

a vaca e o frango

Série criada em 1995 por David Feiss. Retrata a história de uma inusitada família composta de dois filhos, uma vaca e um frango. Seus pais, humanos, são retratados apenas da cintura para baixo. Dentre os mais distintos personagens desta animação, há o “primo desossado”, um frango que não possui ossos e, como consequência disso, possui uma forma mole.



primo desossado, 1995.

Detalhe de “franguinho de inverno”, lujzvszé, 2011.

Cat- Dog

Criado por Peter Hannan, em 1998, CatDog conta a história de irmãos siameses que formam uma estranha criatura, formada por um cão em um extremo e um gato no outro. Os extremos possuem fortes personalidades: o canino se mostra alegre e abobado, enquanto o felino, inteligente e mal humorado.



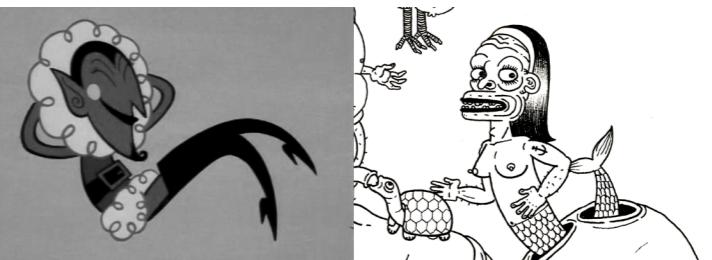
CatDog, 1998.



Detalhe de “festa da vida”, lujzvszé 2012.

As Meninas Superpoderosas

Animação criada por Craig McCracken, em 1998. Conta a história de três garotinhas com superpoderes, que juntas enfrentam os mais peculiares inimigos. Dentre eles há o personagem “Ele”, uma figura masculina vermelha que traja um curto vestido e botas de couro. Possui, estranhamente, ao invés de mãos, uma pata de caranguejo e orelhas pontudas. “Ele” é um erótico demônio travestido.



“Ele”, As Meninas Superpoderosas, 1998.

Detalhe de “sobre as grandes navegações”, lujzvszé, 2011.

No primeiro semestre de 2010, recém ingressados no curso de Artes Visuais na UFMG, José e eu nos conhecemos e logo descobrimos diversas afinidades. O mesmo gosto por arte, música, literatura, cinema, e, como já mencionado, pelos desenhos que assistíamos na televisão em nossa infância.

Logo no começo de nossa amizade, passamos a ler os livros de Charles Bukowski. Encontrávamo-nos fascinados por suas histórias. Sua obra se tornou um frequente assunto em nossas conversas e, assim, se estabeleceu como uma importante referência.

Dessa forma, as mais diversas referências dividem espaço. O universo infantil atrelado a estética dos desenhos animados se depara com questões adultas, tal qual a temática dos livros de Bukowski.

Darlene manipulou seus seios nus, mostrando-os para a gente, seus olhos reluziam com a plenitude do sonho, seus lábios úmidos e entreabertos. De repente, ela se voltou e balançou seu imenso rabo para nós. As contas tremularam e brilharam em um bailado louco e cintilante. O canhão de luz acompanhava a dança e os movimentos como uma espécie de sol. O quarteto seguia botando para quebrar. Darlene girava e girava. Ela lançou as contas para longe. Eu olhei, eles olharam. Podíamos ver os pêlos de sua buceta através de sua segunda pele. A banda realmente fazia sua bunda vibrar.

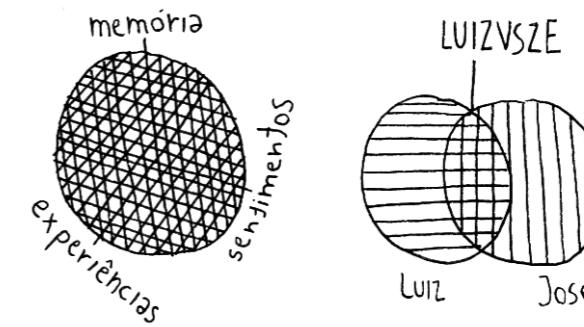
E eu não conseguia ficar de pau duro.
(BUKOWSKI, 2009. p. 176)

O desfecho do livro “Factótum”, de Charles Bukowski, é um exemplo dessa influência que carrega o tom da temática adulta. O enredo do livro retrata,

nessa parte final, um momento desesperado da vida de seu personagem. Após passar toda a trama transpassando empregos e demissões, se aventurando com mulheres, jogatina e seu alcoolismo, Henry Chinaski se encontra exausto. Em seu mais baixo momento, perde a virilidade.

Conforme José e eu estabelecíamos um convívio dentro e fora da universidade, passamos a compor, além de um corpo de referências comum a nós dois, como exemplifica o livro citado, um terreno afetivo compartilhado. Esse campo é composto por nossas conversas, experiências e interesses em comum. As séries animadas que habitam a memória se encontram arraigadas a outras lembranças, experiências e sentimentos, que, juntos passam a compor um terreno afetivo. Assim, passamos a viver uma segunda infância, onde despertamos nossas crianças por meio do ato de desenhar.

A partir da construção do terreno afetivo compartilhado, há o surgimento do terceiro participante da série. Esse ser reside em tudo o que é compartilhado entre mim e José. Luizvszé possui um traço único, suas próprias referências e linguagem. Ele é a soma do convívio entre duas pessoas.

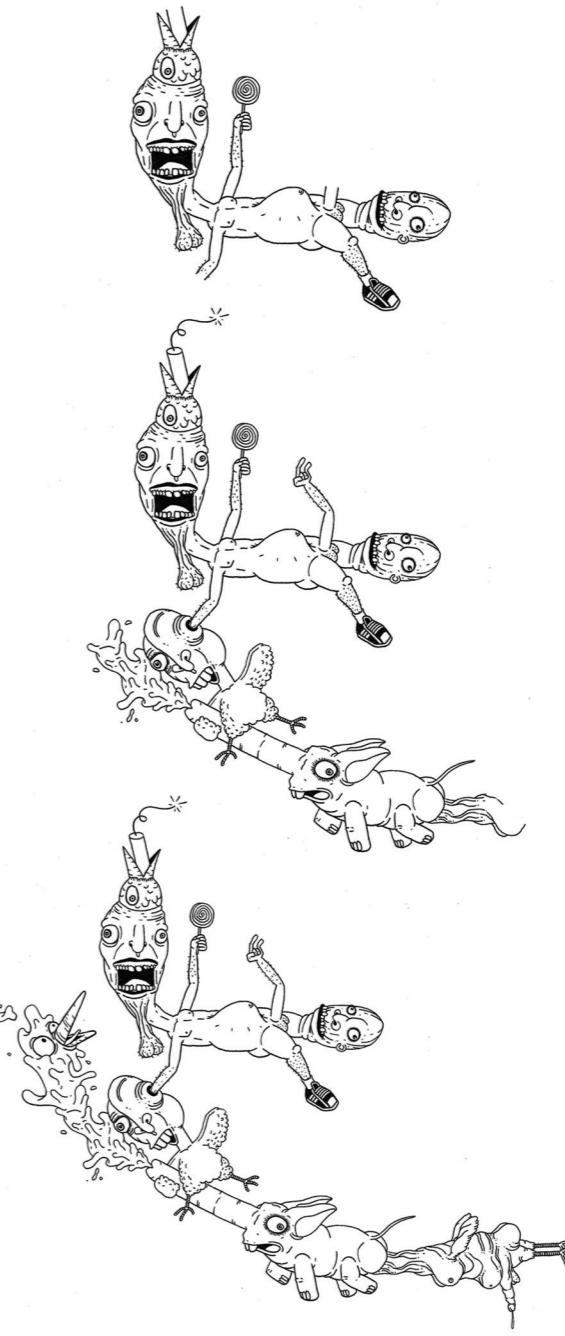


Conforme nossa vida acadêmica se desenvolvia, ampliávamos nosso conhecimento acerca do campo da arte. Com o auxílio de artistas professores, aprimorávamos nossas aptidões técnicas e passamos a desenvolver um pensamento crítico sobre nossas produções imagéticas e o território das artes plásticas em geral.

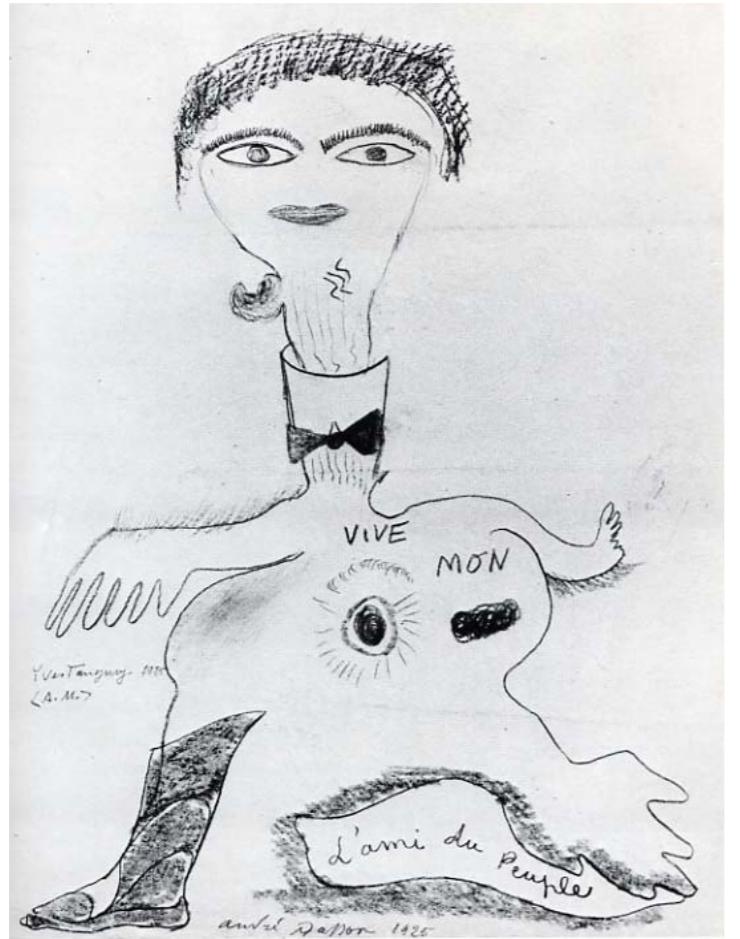
Durante as aulas teóricas, José e eu criámos o hábito de interferir nos desenhos um do outro, tal qual o método surrealista de criação coletiva, nomeado Cadavre Exquis. O jogo praticado no começo do século XX consiste na ação de se desenhar ou escrever palavras em um pedaço de papel dobrado e passá-lo adiante a outra pessoa. Os participantes não devem ver as colaborações uns dos outros, sendo o a composição revelada em sua totalidade apenas ao fim do processo.

Uma vez na sala de aula, nos posicionávamos em mesas próximas um ao outro. Cada um deveria desenhar por um curto período de tempo e devolver a folha de papel em um movimento cílico até a sua conclusão. Com o intuito de fazer o outro rir, buscávamos em nosso turno contribuir com um elemento inesperado e absurdo. Assim surgiram as primeiras criaturas, fluídos e situações desenhados.

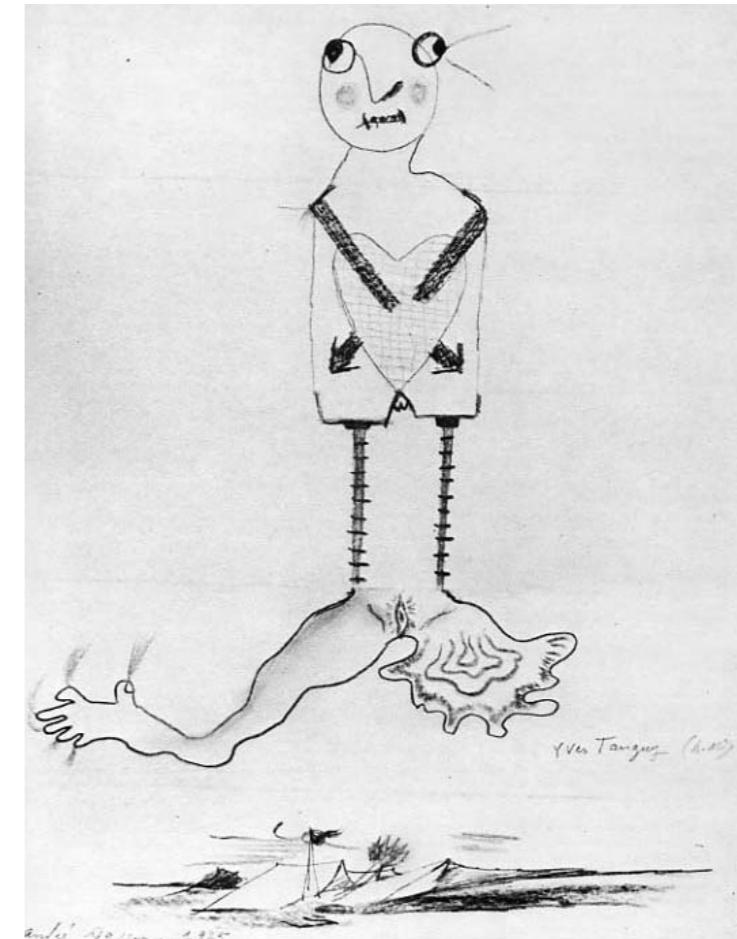
Contrariamente aos surrealistas, no nosso caso, a imagem era exposta durante todo o processo, de modo que sua transformação era acompanhada por nós. Cada vez que um dos dois finalizasse sua intervenção, deixava um espaço de linhas abertas para que o outro a completasse. Posteriormente esse conjunto de linhas incompletas passou a ser tratado por guia.



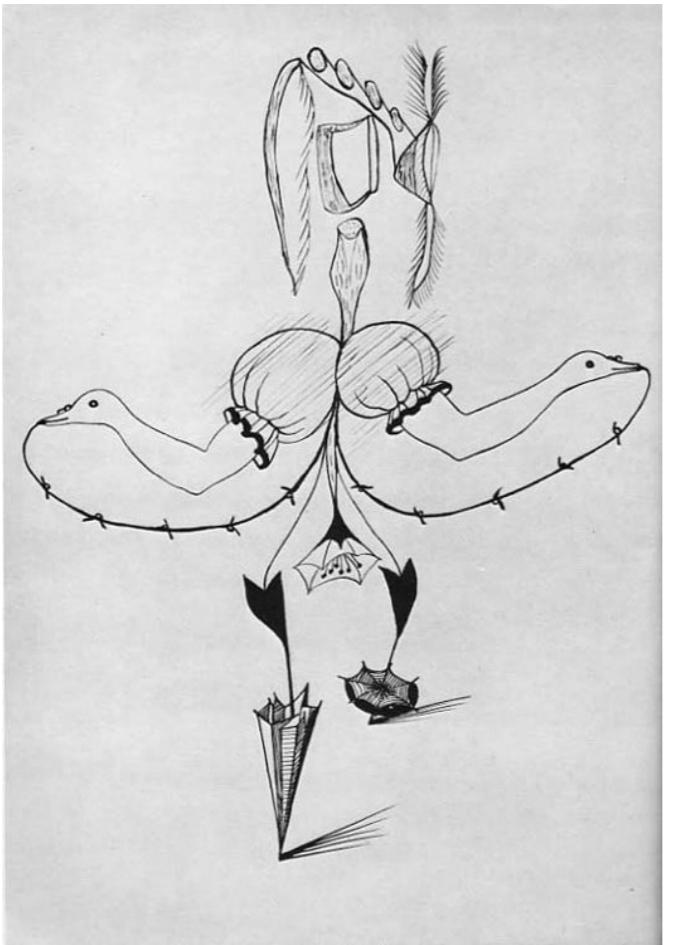
sistema
de
guias



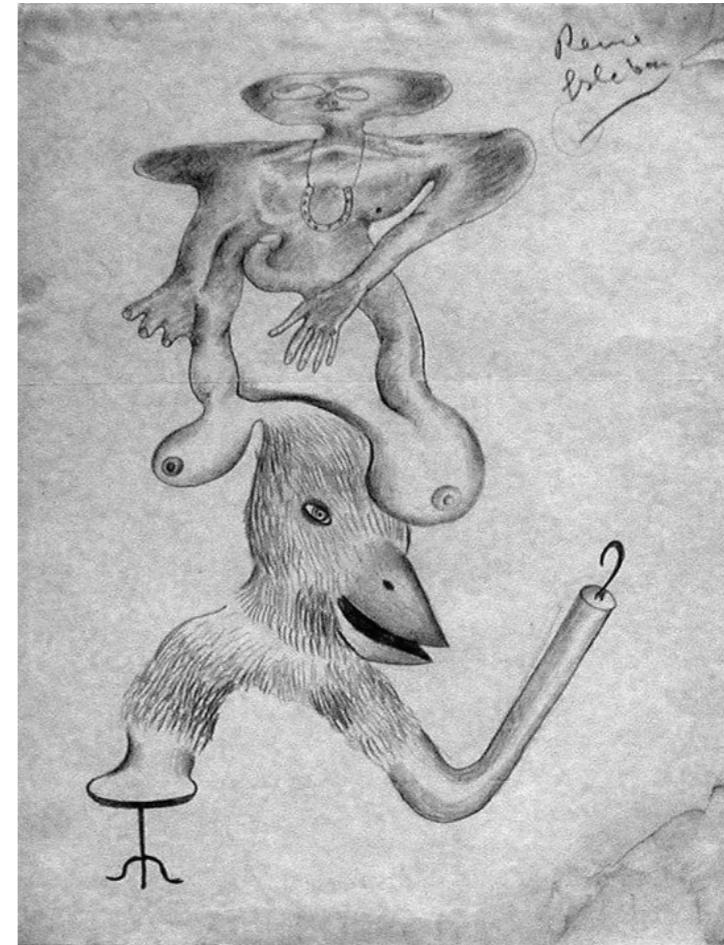
Cadavre Exquis,
por Y. Tanguy,
A. Masson
e outros.
1925



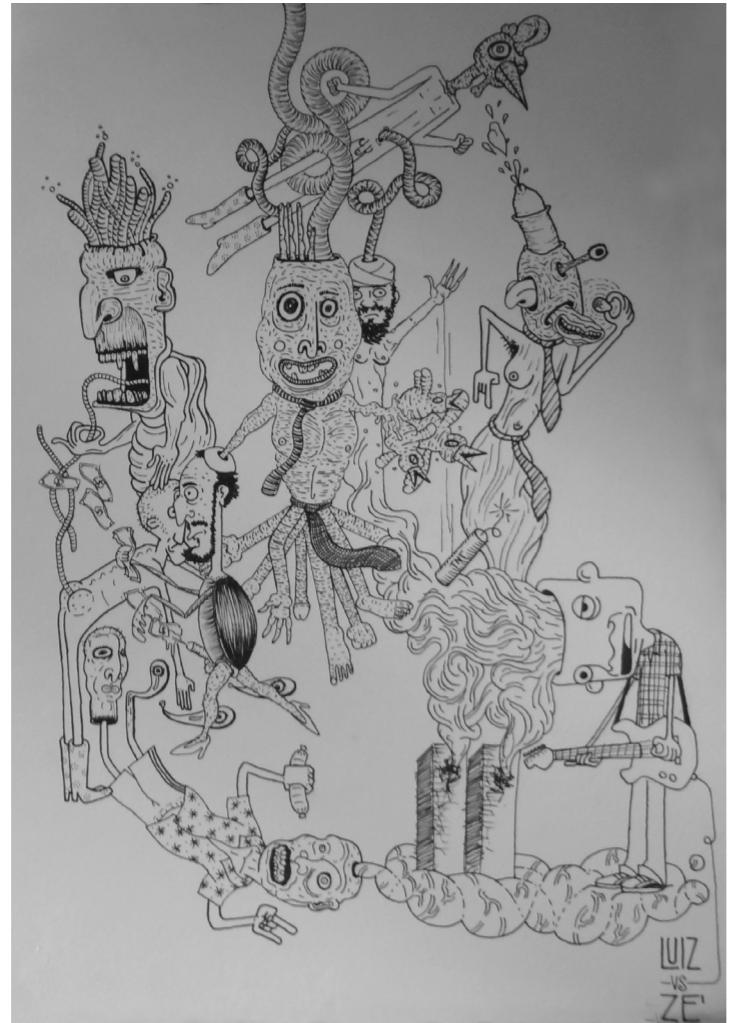
Cadavre Exquis
por Y. Tanguy,
A. Masson,
e outros.
1925



Cadavre Exquis
por N. Eluard,
V. Hugo,
A. Breton,
Y. Tanguy.
1934



Cadavre Exquis
por E. Frances,
R. Varo.
1940



Primeiros
desenhos.
2010

No princípio, os desenhos se mostraram algo caótico. As imagens se apresentaram contaminadas de texturas, com pouca área de respiro. Um olhar atento pode identificar uma distinção de traço, notando, assim, a presença de pelo menos dois criadores. Porém, ainda assim, há um diálogo de linhas e tema. A cada turno, o participante se empenhava em surpreender o outro e provocar risadas e uma espécie de duelo cômico, semelhante a um desafio de repentistas, era travado. Inspirados por essa dinâmica, adotamos “versus” e, por fim, a série de desenhos foi nomeada “luizvszé”.

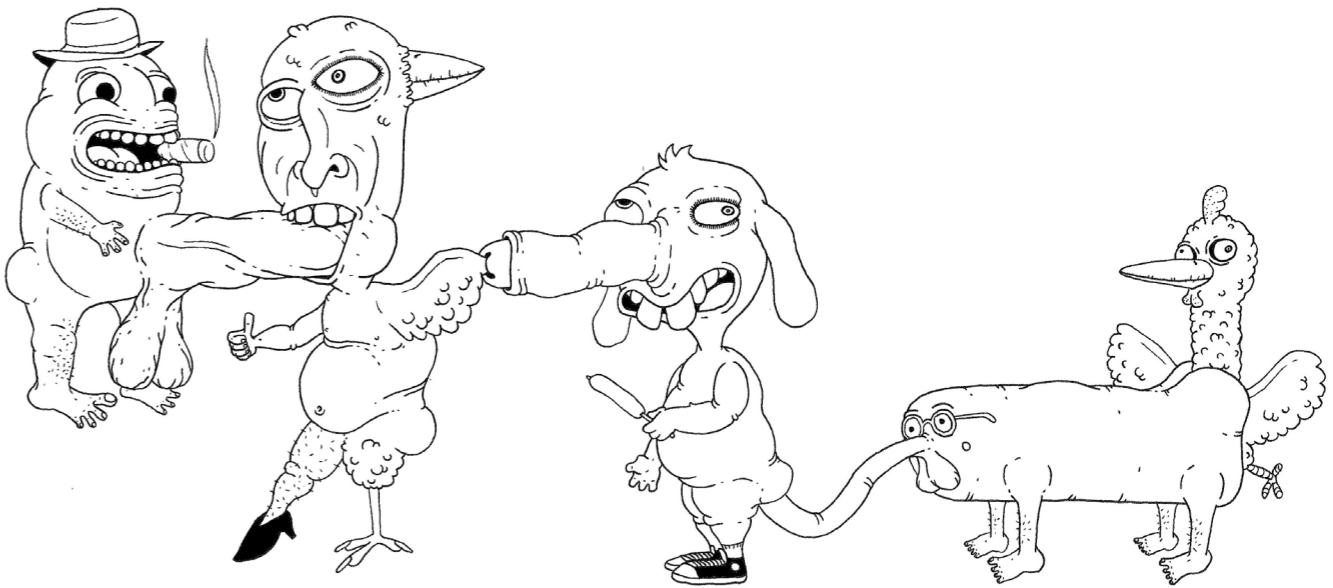


Primeiros
desenhos,
2010.

Em nossas composições, inocentes personagens são retratados atuando em perversas situações. Ainda assim, o fazem de forma ingênua, como no caso do desenho intitulado “minhas férias em Floripa”, em que se representa uma onda de sêmem que é expelida e a figura de um adorável golfinho surge docilmente surfando em sua densa crista. Temos, assim, a imagem de um fluído, fruto de um gozo sexual, sendo apropriado de forma esportiva por um ser marinho que desconhece sua finalidade sexual e reprodutiva.



minhas
férias
em
floripa.
2012

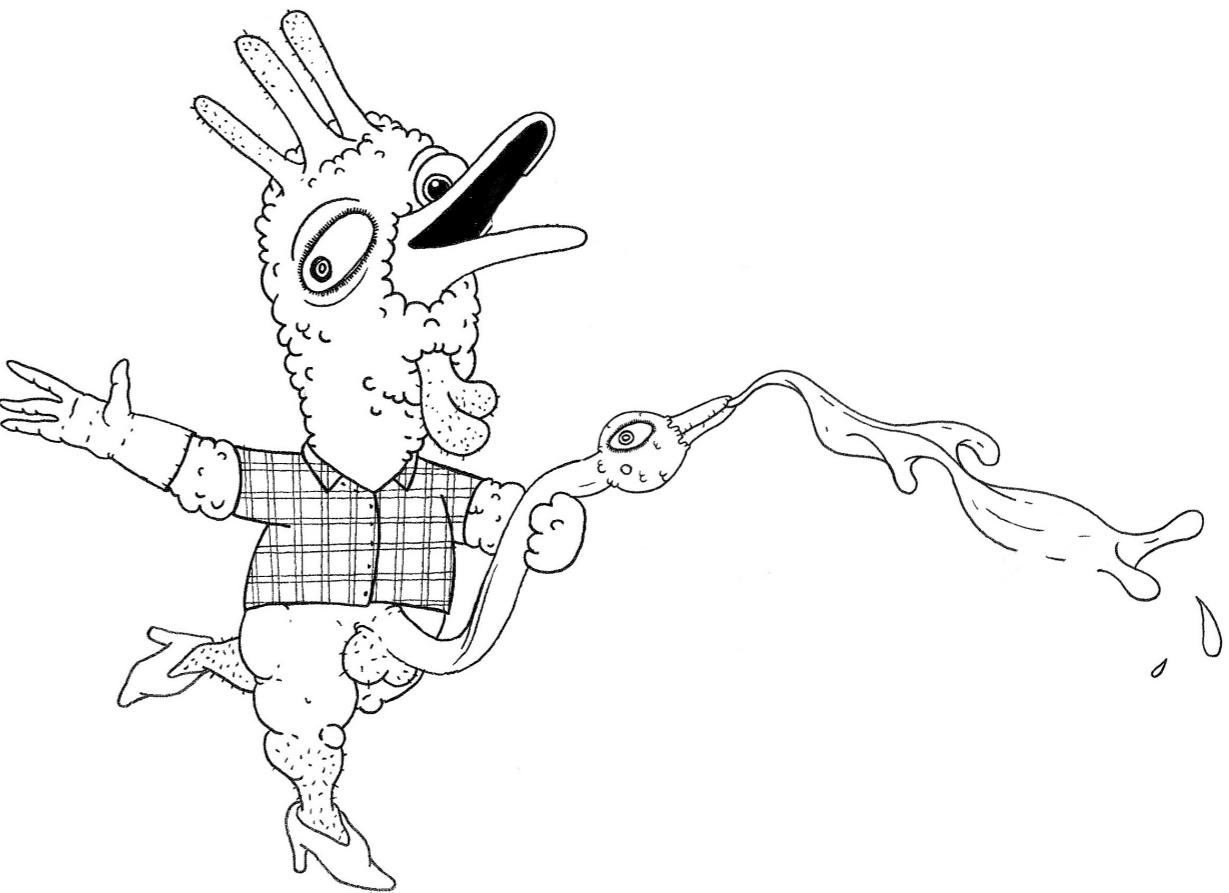


Adamastor,
o terrível.
2012

Nessas composições assim como o inocente tende a perverter-se, existe também uma inocentização do perverso, resultado de um movimento cíclico. Durante o ato de criação em luizvszé, ocorre uma constante busca pelo inesperado (ver artigo 04, 05 e 06 do estatuto) e, por meio do deboche, uma ação tende a anular o caráter da outra. Ou seja, sempre que um participante deixa aberta uma guia que pende ao erótico, o outro tende a contribuir com algo inocente e vice-versa. Para melhor compreensão tratarei o participante em seu turno por 01 e o outro por 02:

- 01 - Desenha uma inocente figura e deixa uma guia aberta na região da pélvis.
- 02- Desenha testículos e deixa a guia aberta ao longo da base de um possível pênis.
- 01- Ao invés de uma glande o participante desenha a cabeça de um frango.
- 02- Da guia aberta, no bico da ave, surge um denso fluido.

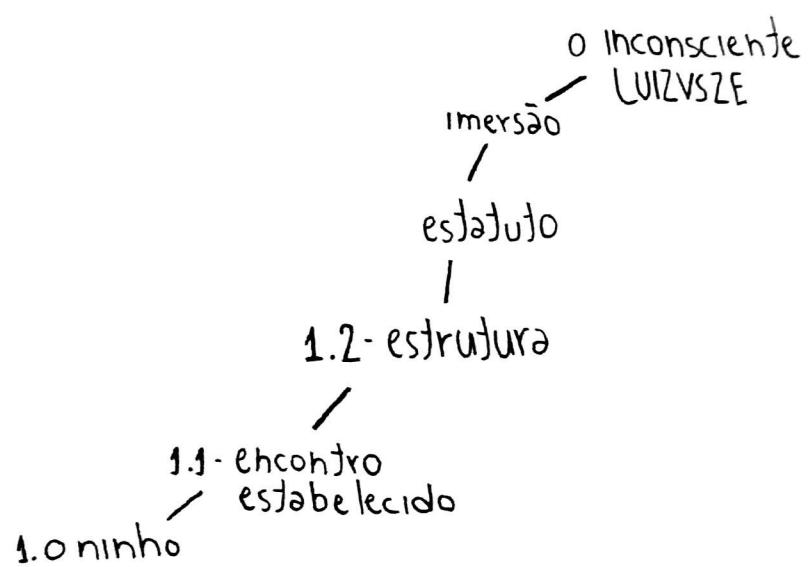
O resultado final é uma dócil criatura que no lugar de seu órgão sexual apresenta como atributo um frango, que, por sua vez, ejacula pelo bico. O movimento de neutralização surge em luizvszé como fruto da busca pelo inesperado. Porém se torna uma forte característica deste trabalho.



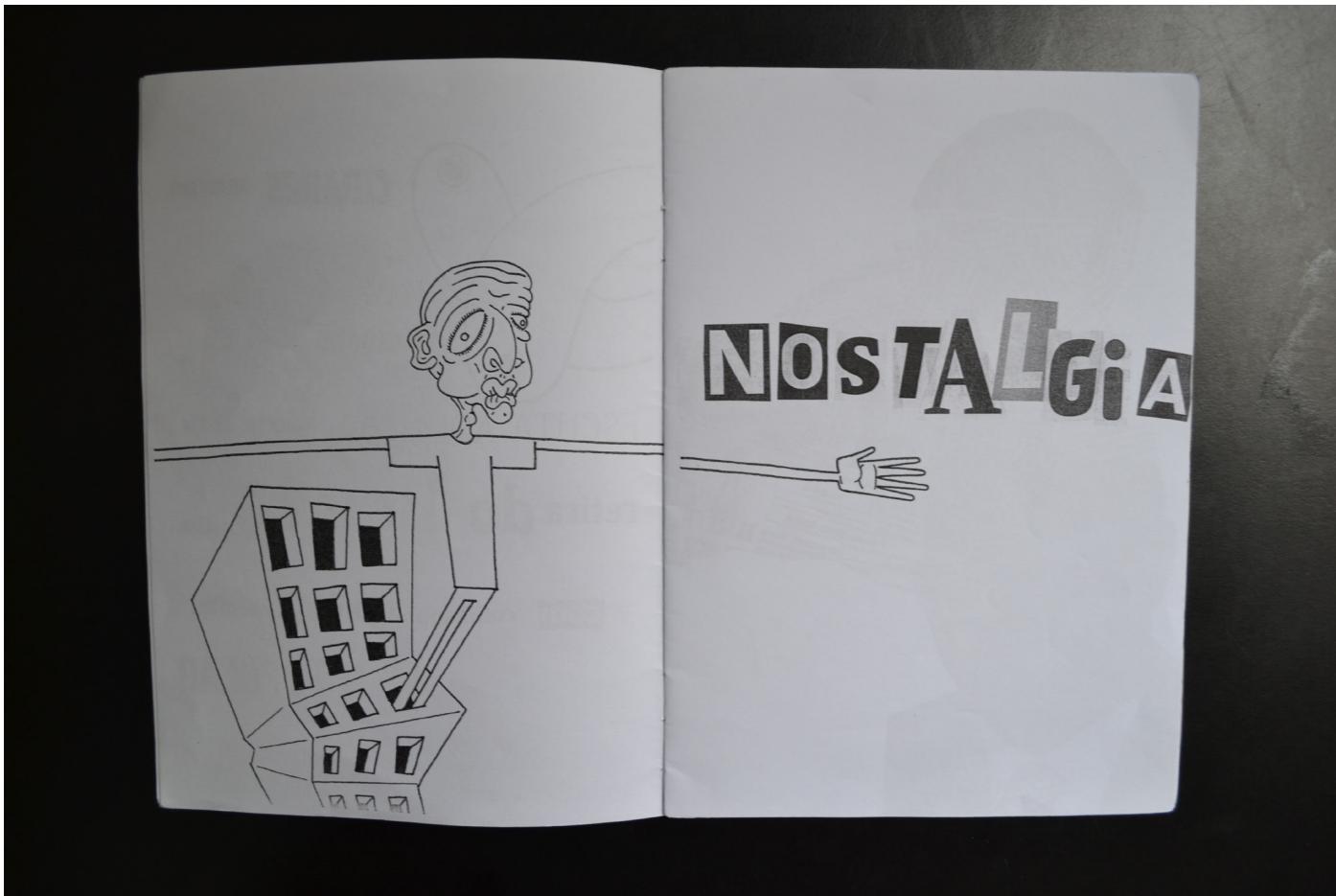
movimento
de
neutralização



Ateliê
de desenho.
UFMG,
primeiro
semestre
de 2010.

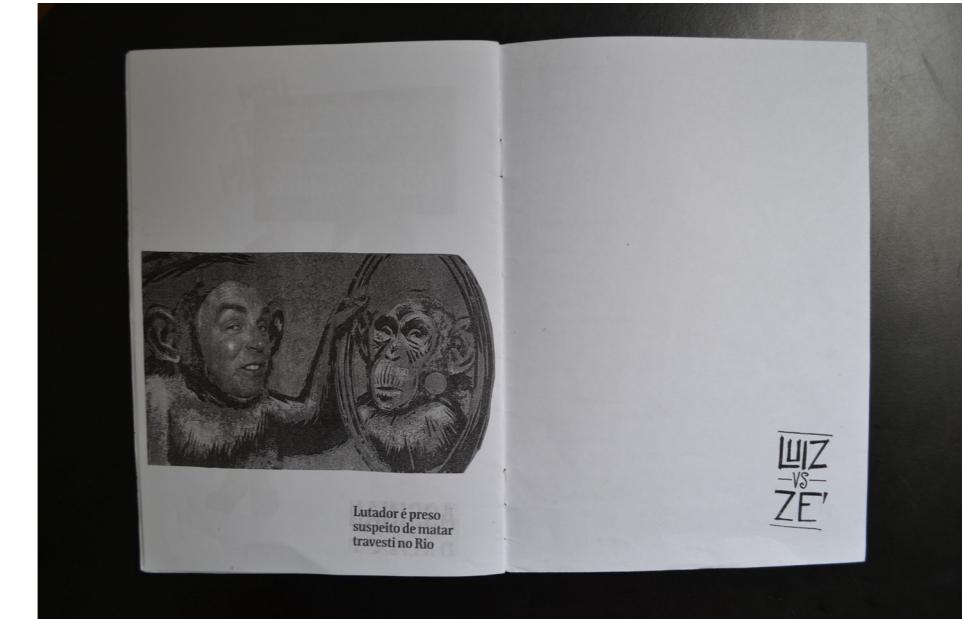


1.1 ÀS AVESSAS



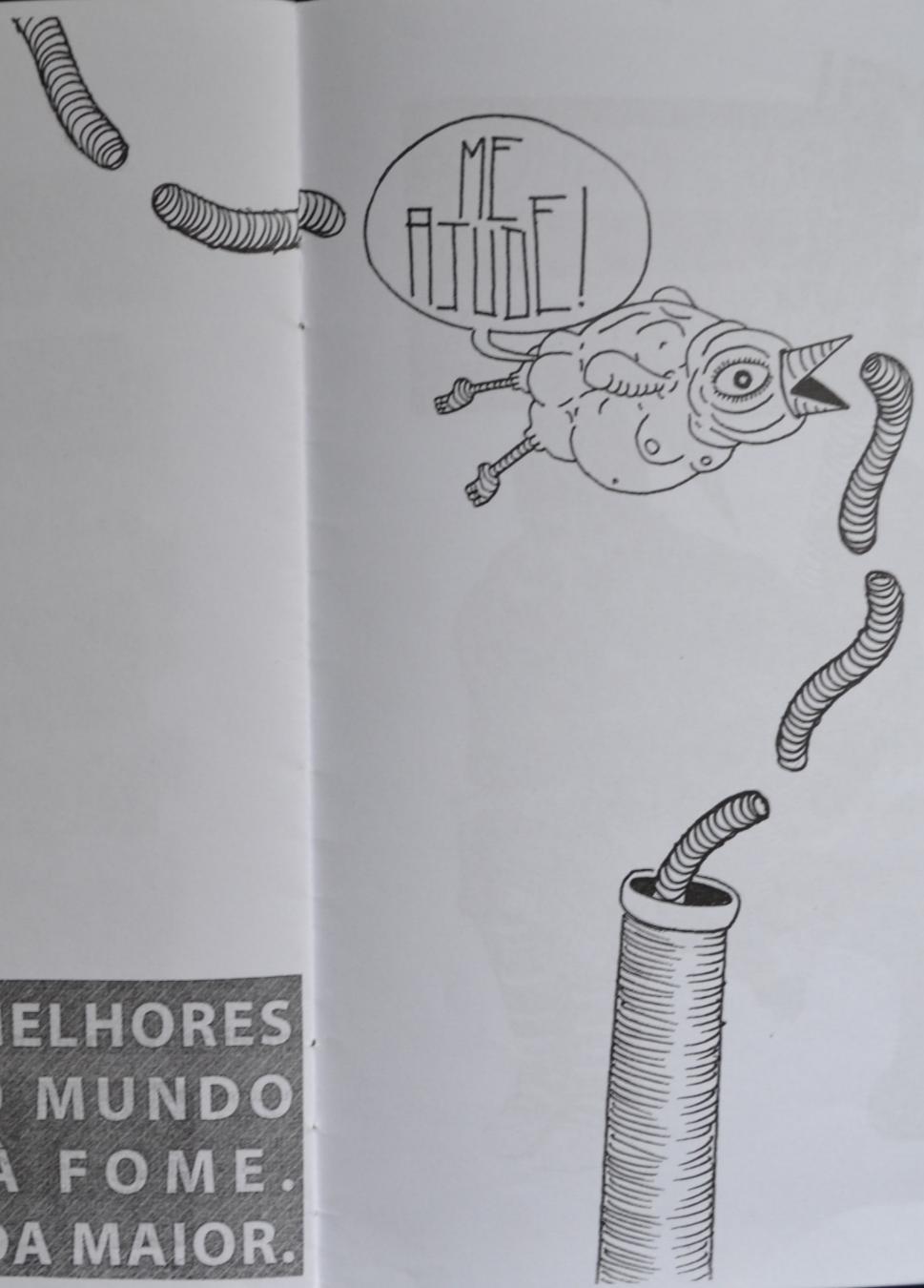
Fanzine,
às
avessas.
2010

Ao fim do primeiro semestre de 2010, na disciplina de Imagem Técnica do Curso de Artes Visuais, nos fora proposta a criação de um fanzine de tema livre. Após nos reunirmos diversas vezes e discutirmos centenas de possibilidades, nada foi concluído. Chegamos a um dia do prazo de entrega sem uma página sequer. Em um súbito impulso compramos dois jornais impressos, uma pizza congelada e algumas cervejas. Após comer, beber e ouvir música, as páginas rapidamente surgiram. Assim foi criado “Às Avessas”, um fanzine que se utiliza de desenhos e colagens para formar imagens cômicas e que tem como tema central o nonsense.



Fanzine,
às
avessas.
2010

JÁ ERA UM DOS MELHORES
PROGRAMAS DO MUNDO
DE COMBATE À FOME.
AGORA ESTÁ AINDA MAIOR.



Fanzine
Às
Avessas.
2010

Na criação de “Às Avessas” experimentamos uma influente metodologia de produção. Ao construir um ambiente descontraído, nosso trabalho ganhou potência. Tal prática foi tomada como matriz para todos os nossos outros encontros compartilhados. Passamos a nos reunir semanalmente no intuito de dar continuidade à série luizvszé.

Conforme nossos desenhos evoluíam tecnicamente, passamos a mostrá-los para mais pessoas. Constantemente, ao se deparar com nosso trabalho, os amigos próximos davam risadas, sentiam nojo, aflição, encantamento ou outras reações. A não indiferença diante das imagens nos era extremamente satisfatória. Ao ver as pessoas rirem, a sensação era de que toda a diversão presente no momento do desenho era impressa nas imagens, e posteriormente transmitida a outros. Dessa forma nasceu o desejo de mostrar para um número ainda maior de pessoas. Como extensão do trabalho, escolhemos usar um blog como plataforma de divulgação. A internet permite um maior alcance, além de possibilitar uma atualização semanal, simultânea aos encontros.



Luiz vs Zé

Sobre

Todas as quintas-feiras, Luiz e Zé se reúnem para preparar um delicioso sanduíche, beber cerveja, ouvir música e praguejar o mundo. O resultado desse encontro vocês podem ver aqui.

luizvszé@hotmail.com

Share this: [Twitter](#) 1 [Facebook](#) 17

Curtir isso: [Gosto](#)

Be the first to like this.

blog
luizvszé.
wordpress.
com

franguinho real
21/05/2012 // 0

cada um sabe onde lhe aperta o sapato
21/05/2012 // 0

elefantinho

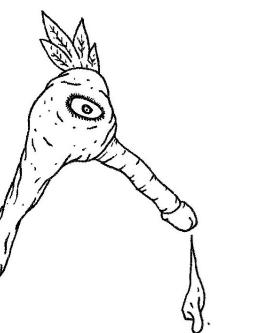
blog
luizvszé.
wordpress.
com

1.2 AS REUNIÕES

A Comida

Nossa metodologia de produção passou a se estruturar em um encontro baseado em três elementos centrais; a comida, o álcool e a música (ver artigo 01 do estatuto). Cada um deles exerce seu papel fundamental na construção de um espaço descontraído, onde podemos atingir um estado de espírito Luizvszé e, por fim, darmos vida a nossas criaturas.

A comida é o primeiro passo realizado no encontro. O sanduíche é uma espécie de comida informal, as possibilidades de ingredientes que podem vir a ser envolvidos pelo pão são inúmeras. Dessa forma José e eu procuramos criar, a cada encontro, uma nova receita. Ao degustar o alimento, trabalhamos nossos sentidos em um momento de comunhão. Uma boa receita tem a potência de melhorar o humor, o que é essencial para a criação dos desenhos. O estômago cheio retarda a absorção do álcool. Aumenta a resistência à embriaguez, aumentando, assim, a duração do processo de desenho, uma vez que a coordenação é necessária para a precisão do traço. O sanduíche nos prepara para uma longa noite desenhando e ingerindo cerveja.





Sentamos num banco de parque e mascamos nossos chicletes. Pensei: bem, agora descobri alguma coisa, alguma coisa que vai me ajudar nos tantos dias que ainda hão de vir. A grama do parque parecia mais verde, os bancos do parque se tornaram mais bonitos, e as flores se esforçavam nesse sentido. Talvez essa coisa não fosse boa para cirurgiões, mas alguém que escolhia essa carreira já devia ter algo de errado na cabeça desde o princípio.

(BUKOWSKI, 2009. p.106)

Nesse trecho do livro “Misto Quente”, de Charles Bukowski, o personagem principal descreve a sua primeira experiência com bebidas alcoólicas. O protagonista entra em contato com a sensação de leveza propiciada pelo álcool e passa a ver as coisas de um novo ponto de vista.

Em nossa prática, na busca por uma sensação similar, a cerveja se tornou um importante elemento dos encontros. O álcool desinibe, ficamos mais espontâneos e criativos. Novas possibilidades surgem em nossas criações, a bebida anestesia a moral. O humor melhora e nos tornamos mais receptivos as divertidas situações criadas em nossos desenhos. Porém esta atividade demanda certo cuidado, como descreve o filósofo Michel Onfray em seu livro “A Razão Gulosa”:



Pois a embriaguez é mágica e leva a lugares que esclarecem, iluminam e informam sobre o funcionamento da razão, sobre seus limites (...). A prática do vinho, e de outras bebidas mágicas, compreende o gosto pela margem, o limite, a franja além da qual sabemos não haver retorno. Ela exige que dominemos nosso corpo com precisão e habilidade, que possamos pedir-lhe apenas roçar os universos em que possamos perecer corpo e alma confundidos, se o tato, o senso de delicadeza faltasse...

(ONFRAY, 1999. p. 65)

Ao descrever a “prática do vinho”, Onfray ilustra uma situação semelhante à que passamos durante nosso processo. O álcool se torna um forte potencializador de criatividade. Porém, em excesso, a sensação de leveza dá lugar a um torpor descontrolado.

O nosso desenho é realizado com o uso de caneta nanquim, o erro leva toda a composição a ser descartada (ver artigo 11 do estatuto). Quanto mais intensa é a embriaguez, maior a margem de erro. Sendo assim, o álcool que nos relaxa e permite uma fluidez ao traço é também uma armadilha e eventualmente pode nos desabilitar. Ainda assim, é um item essencial para construir esse momento de celebração que dá vida a Luizvszé.

O uso de entorpecentes com a finalidade de uma experiência criativa é recorrente ao longo da história da arte, como no caso dos surrealistas, que em seus jogos e proposições ingeriam as mais diversas substâncias. Em “O Surrealismo. O último instantâneo da inteligência Européia”, Walter Benjamin discorre:



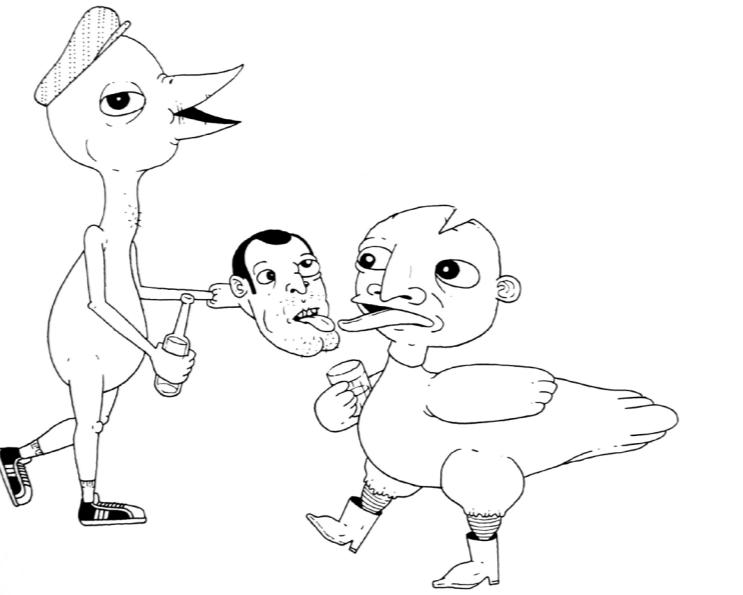
Não apenas precedência com relação ao sentido. Também com relação ao Eu. Na estrutura do mundo, o sonho mina a individualidade, como um dente oco. Mas o processo pelo qual a embriaguez abala o Eu é ao mesmo tempo experiência viva e fecunda que permitiu esses homens fugir ao fascínio da embriaguez. (...) Porém a superação autêntica e criadora da iluminação religiosa não se da através do narcótico. Ela se dá numa iluminação profana, de inspiração materialista e antropológica, à qual podem servir de propedêutica o haxixe, o ópio e outras drogas.

(BENJAMIN, 1987. p.23)

Assim como descrito por Benjamin, lujzvszé não é o resultado da ingestão de bebidas alcoólicas. Mas usufrui destas, como uma influência preparatória a fim de propiciar uma maior fluidez em criações espontâneas.

A gente bebe
a gente cheira
a gente vive
na batida divertida
da gandaia e da zoeira,
que é pra não ver o tempo passar
que é pra não ver a vida passar,
passar e passar,
pra sempre
perdida.

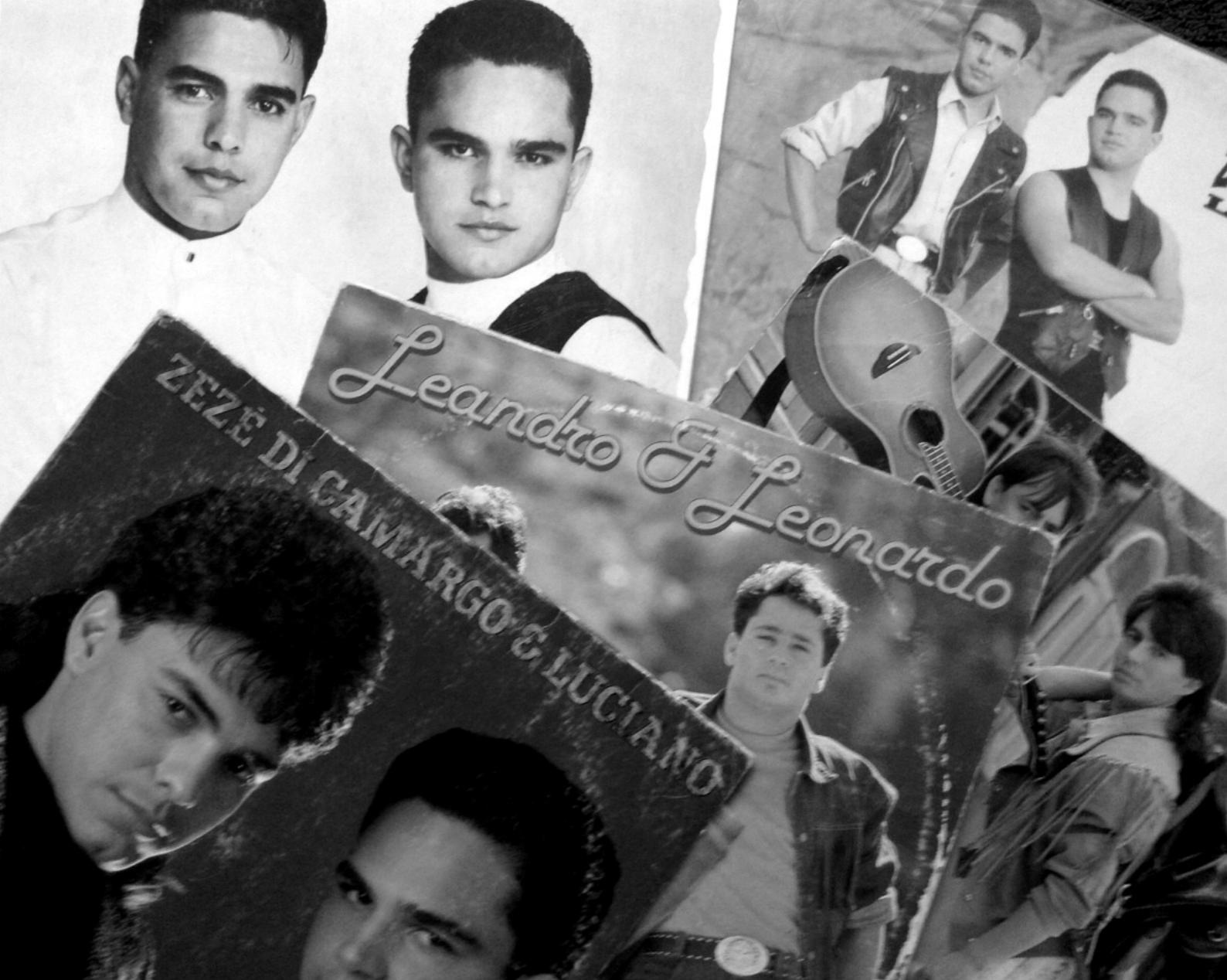
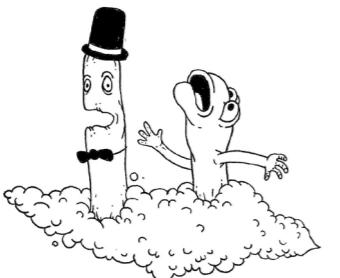
(MORAES, 2011. p.366)



A música tem uma enorme potência sensitiva. Graças a uma calculada seleção de canções, construímos uma atmosfera agradável. Além de ambientalizar o encontro, a música tem a potência de emergir terrenos afetivos. É o caso das canções sertanejas. Ao escutar clássicos dos anos noventa, somos transportados para nossas infâncias e as experiências em cidades do interior. Além disso, as letras dessas músicas frequentemente abordam os temas amizade e álcool, tornando-se uma potente trilha sonora em nossas reuniões, como no caso da canção “Velhos Amigos”, de Almir Sater:

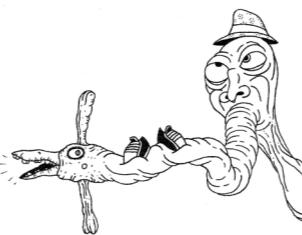
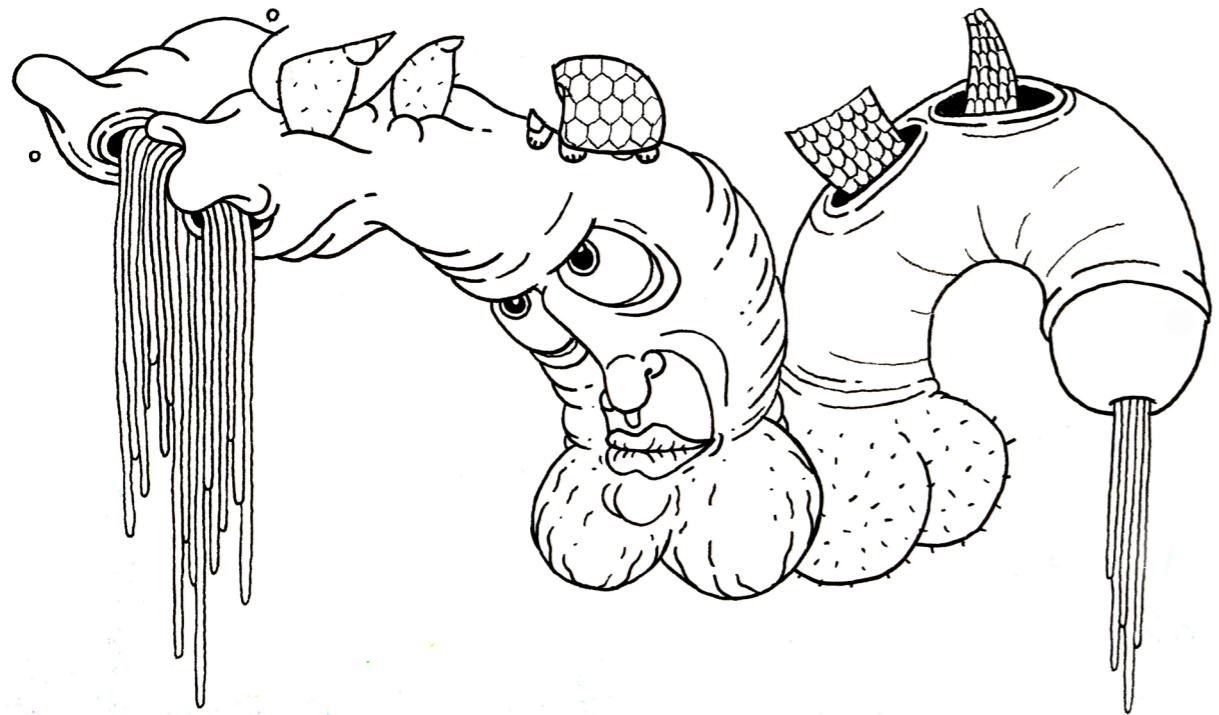
Velhos Amigos
Quando se encontram
Trocam notícias
E recordações
Bebem cerveja
No bar de costume
E cantam em voz rouca
Antigas canções

O processo de desenho não ocorre em silêncio. Além da música que ambienta o encontro, José e eu somos envolvidos pelo clima de descontração e nos perdemos em longas conversas. Dentre os mais diversos assuntos, naturalmente expomos desejos, ambições, aflições, medos e outras questões pessoais. Esse conteúdo passa a pertencer ao nosso campo afetivo compartilhado.

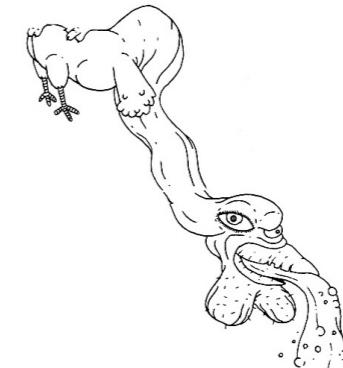


Essa prática constante na universidade foi aprimorada ao longo de nossa vida acadêmica. A criação de um traço específico para essa série permitiu a formação de uma identidade visual própria. Esta se constitui na linguagem semelhante às animações da infância, na recorrência de temas e personagens, na ausência de cores, nos inúmeros recursos de textura como preenchimento, entre diversas outras soluções imagéticas.

Desde as primeiras práticas, José e eu optamos pela caneta nanquim. A maneira como a tinta preta gera um alto contraste no papel branco cria uma harmonia entre forma e texturas nas imagens. O uso de cores nos desenhos nunca foi um desejo. Gostamos do desafio de preencher as figuras apenas com um trabalho de combinação de linhas.



O traço é criado com um único gesto, de forma que temos um desafio na criação de formas prolongadas. A necessidade da precisão requerida na construção dessas imagens foi suprida em exercícios técnicos durante as aulas e na prática constante de luizvszé. Com o decorrer do tempo alcançamos um maior domínio na forma e na composição. Quando uma linha resulta em uma forma indesejada, procuramos aproveitar a oportunidade para criar algo inesperado, de forma que diversas criaturas ganham formas inconstantes como consequência.



Encontramos, no desenho, uma forma de materializar toda a diversão obtida no encontro. Sua elaboração técnica reúne os elementos centrais e os converte em imagens. O próprio ato de traçar as cômicas situações vividas pelos personagens se torna uma brincadeira.

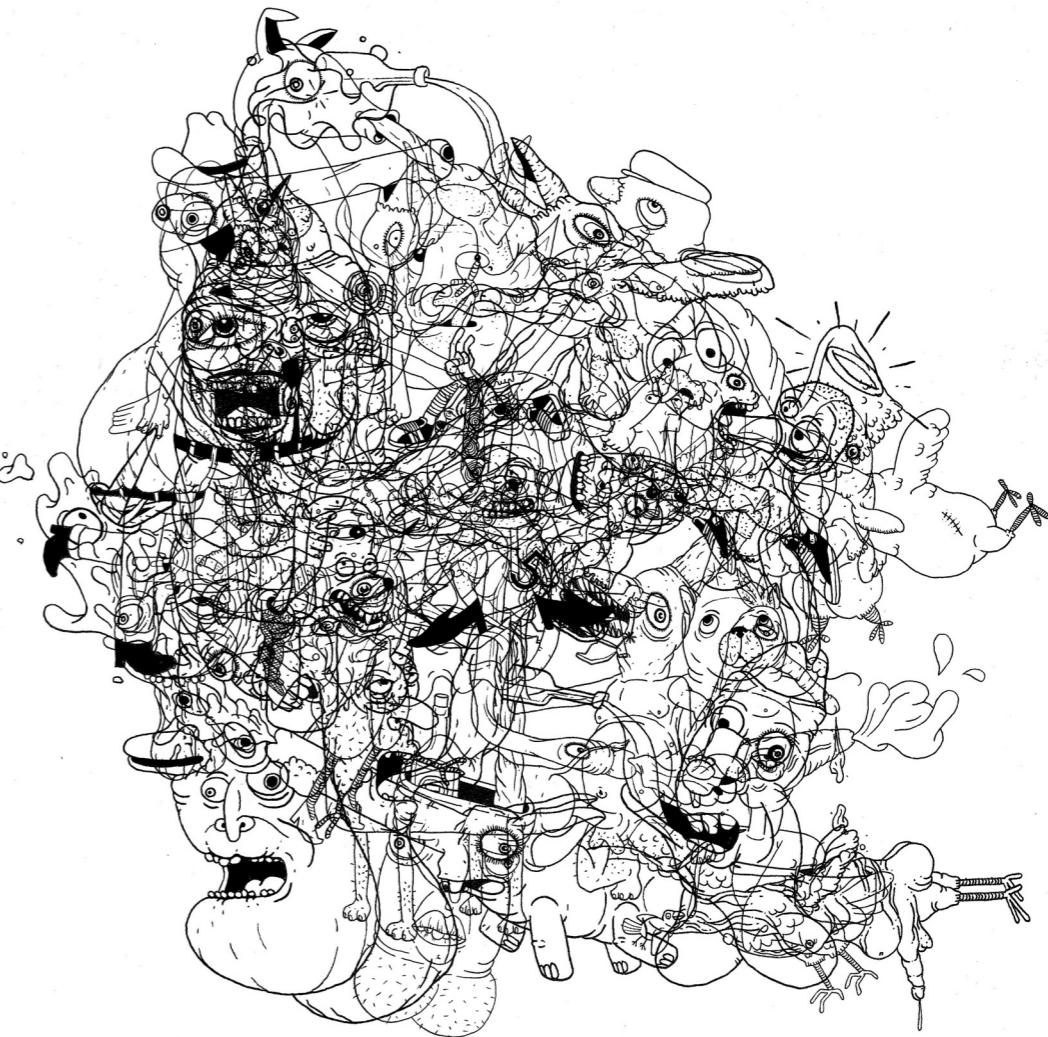
Em sua dinâmica, as contribuições feitas por José ou por mim são extremamente mescladas. De tal maneira que, ao desenhar os olhos de algumas criaturas, até mesmo seus cílios sofrem a intervenção de ambos. De fato não se pode atribuir a criação de nenhum elemento a estes dois participantes, Luizvszé assume a autoria das imagens.

É importante destacar que o desenho, como reflexão visual, não está limitado à imagem figurativa, mas abarca formas de representação visual de um pensamento, isto é, estamos falando de diagramas, em termos bastante amplos, como desenhos de um pensamento, uma concepção visual ou um pensamento esboçado. Não é um mapa do que foi encontrado, mas um mapa confecionado para encontrar alguma coisa.
(ALMEIDA CHAVES, 2007. p.35).

O desenho pode ser entendido como uma tradução gráfica de estruturas que encadeiam um pensar, denunciando um modo de ver o mundo. As linhas podem ser lidas como atitudes isoladas, flashes do movimento de um ponto.
(LIZÁRRAGA, 2007. p.69).

O desenho revela o segredo das linhas tranquilas, linhas silenciosas, serenas, linhas quentes, frias, linhas irrequietas, instigantes, guardando as particularidades do pensar de seu autor. Um desenho precisa saber flutuar. As formas têm direito de se expandir.
(LIZÁRRAGA, 2007. p.71).

Desenhar é várias coisas.
É lançar a linha no espaço, anarquicamente, mas com aquela ordem interna que só quem faz sabe.
É estabelecer um continente, que aparentemente não contém nada, mas onde pode caber tudo (e onde cabe o vazio que é nada e tudo ao mesmo tempo).
É criar relações entre coisas, dando pesos e valores.
É falar de objetos e fazê-los falar.
E finalmente é lançar um olhar para a realidade procurando e achando significados.
(GRINSPUM, 2007. p.107).





48



49

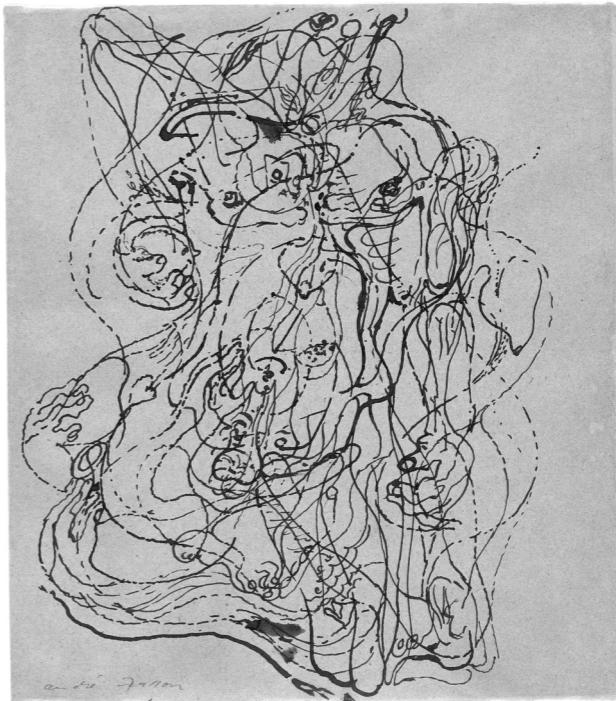
Mande trazer material de escrever depois de ter-se estabelecido num lugar tão favorável quanto possível à concentração da mente sobre si mesma. Coloque-se no estado mais passivo ou receptivo que puder. Diga a si mesmo que a literatura é um dos caminhos que conduzem a todo lugar. Escreva depressa, sem assunto preconcebido, com rapidez suficiente para não memorizar nada nem ser tentado a reler o que escreveu. A primeira frase virá sozinha, tanto é verdade que a cada segundo há uma frase estranha no nosso pensamento consciente que só pede para exteriorizar-se. É muito difícil pronunciar-se sobre o caso da frase seguinte; ela participa, sem dúvida, ao mesmo tempo da nossa atividade consciente e da outra, se admitir que o fato de ter escrito a primeira envolve um mínimo de percepção. Mas isso pouco importa, pois é aí que reside o maior interesse do exercício surrealista. Naturalmente, a pontuação se opõe à continuidade absoluta do fluxo que nos ocupa, embora nos pareça necessária. Continue a escrever enquanto isso lhe agradar. Confie no caráter inesgotável do murmúrio. Se o silêncio ameaçar estabelecer-se devido a um erro que você cometeu - um erro, digamos, de desatenção - interrompa sem hesitar uma linha que se tornou demasiado lúcida. Após a palavra cuja origem lhe parece suspeita, coloque uma letra qualquer, a letra I, por exemplo, e restaure o fluxo arbitrário iniciando com essa letra a palavra que se seguirá.

(BRETON apud FER, 1998. p.172)

O trecho do Manifesto Surrealista de André Breton descreve a busca pelo “psico-automatismo no seu estado puro”. Na crítica a uma sociedade que se torna cada vez mais voltada para os fins, os surrealistas acreditavam que as possibilidades do indivíduo se tornavam limitadas. Como uma resistência à racionalidade, buscavam, em experiências, evidenciar e expor o inconsciente. Para isso exerciam os mais diversos métodos, como os automatismos literários.

Como mencionado por André Masson em “A pintura é uma aposta” (CHIPP, 1996), os artistas procuravam operar magicamente, primeiramente sobre si mesmos, depois sobre as coisas. Através de exercícios de imaginação associativa, atuavam logicamente na produção do acaso. Atividade nomeada de *hasard objectif*, ou “acaso objetivo”, é descrita por Peter Bürguer:

Deve-se destacar desse panorama a produção direta do acaso. Esta não é resultado de uma espontaneidade cega no trato com o material, mas, ao contrário, provém do mais exato dos cálculos. O cálculo, porém, comprehende unicamente aos meios, permanecendo o resultado consideravelmente imprevisível.
(BÜRGER, 2012. p. 124)



Desenho automático de André Masson

É notável certa dualidade, uma vez que procedimentos racionais são os recursos encontrados para alcançar o inconsciente. Porém, de fato, funcionavam como uma receita, através desses passos, os artistas procuravam “burlar” qualquer ação consciente. O resultado ocorre nas mais diversas áreas, literatura, artes visuais, e até mesmo na busca por momentos imprevisíveis no cotidiano em busca de experiências.

Assim como os surrealistas utilizaram métodos como o “automatismo”, a dinâmica dos nossos desenhos apresenta uma série de acordos que foram estabelecidos indiretamente e que, combinados, integram um estatuto que rege uma dinâmica composicional. Ao compor acordos (ver artigos 02, 04, 05 e 07 do estatuto) que priorizam a espontaneidade, temos uma semelhança em relação aos procedimentos estabelecidos no surrealismo. Ações lógicas e objetivas que visam induzir o espontâneo, como um cálculo para o incalculável.

Naturalmente, por conter linguagem própria e a forte recorrência de personagens e temas, em lui-zvszé, o acaso se faz de forma limitada. Mas, como se refere o próprio Bürguer em relação ao movimento surrealista: “Ora, os surrealistas de fato não produzem o acaso, mas eles dedicam uma atenção redobrada a tudo o que se encontra fora da expectativa provável.” (BÜRGUER, 2012). Dessa mesma maneira, almejamos o inesperado constantemente e, apesar de turnos previsíveis, como no caso do movimento de anulação, ainda procuramos romper as expectativas e surpreender o outro.

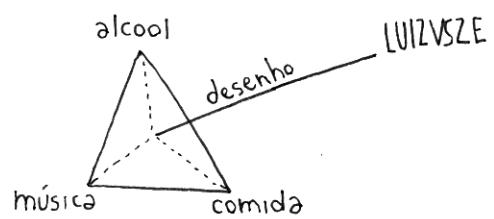
Em “A Razão Gulosa”, Onfray descreve um estilo se estabelecendo naturalmente de acordo com a passagem do tempo:

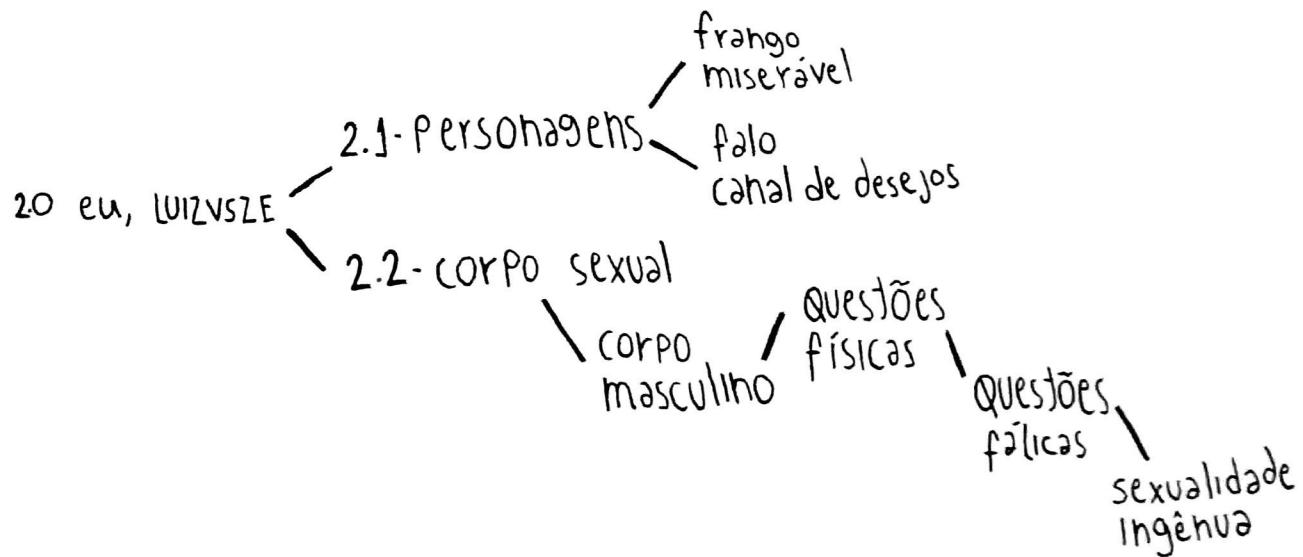
O espírito do tempo, impreciso e flou, vago e, no entanto, prenhe, instila-se nas criações para permitir em seguida um estilo que se apresenta e se magnifica uma duração. A impregnação não se faz obrigatoriamente num terreno consciente, racional e voluntário. Inclino-me por instinto, intuições, uma circulação irracional de temas e de referências que apareciam os criadores, todos os criadores, a um período que em bloco gera sentido e manifesta coerência.
(ONFRAY, 1999. p. 122)

Em lui-zvszé o estilo se consolidou através de dinâmicas compostionais, como no caso da constante busca pelo inesperado, além de um campo referencial em comum entre José e eu. Como resultado, há o surgimento de um terceiro.

Podemos comparar a formação de um terreno afetivo compartilhado a um inconsciente em comum repleto de influências externas e experiências próprias que se torna uma rica fonte referencial. Assim como os surrealistas, utilizamos uma série de procedimentos para acessar esse território.



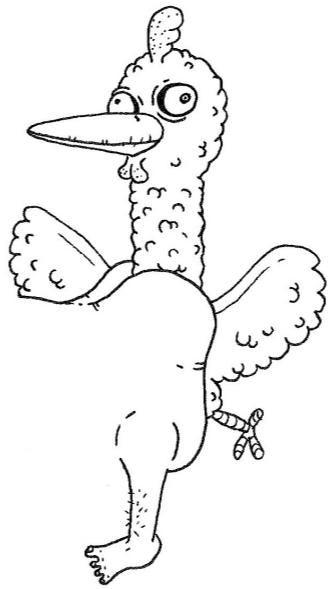
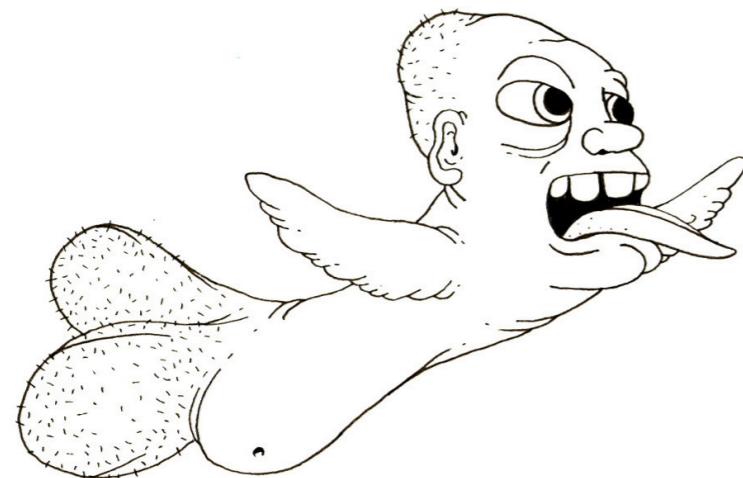




2.1 O FALO E O FRANGO - DESEJOS E AFLIÇÕES

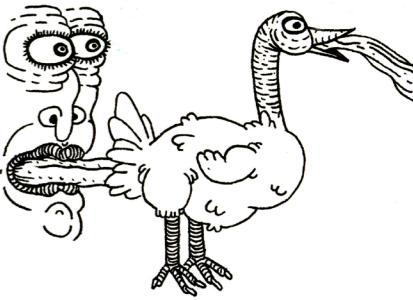
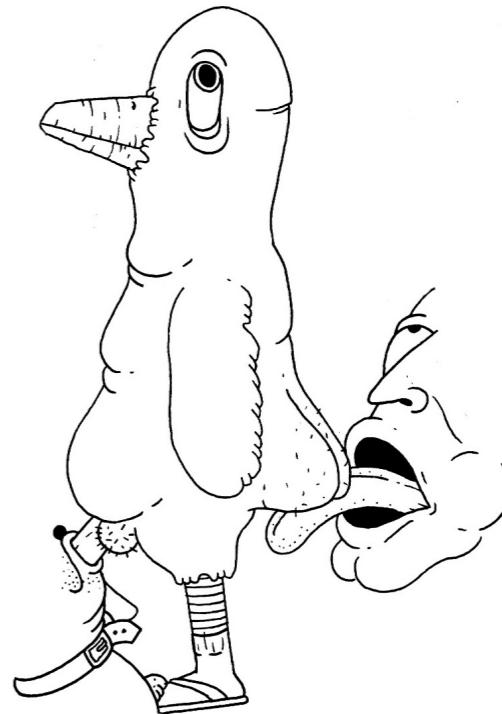
Há, em luizvszé, a preocupação de que todos os personagens criados sofram a intervenção dos dois participantes (ver artigo 07 do estatuto), além das constantes tentativas de surpreender um ao outro (ver artigo 04 e 05 do estatuto). Como consequência desses acordos, grande parte das criaturas resultam em seres híbridos. Variam entre estranhas figuras masculinas, inocentes animais e caricatos falos. Surgem humanizados, manipulam objetos, executam ações, são imbuídos de personalidade e emoções.

Dois personagens foram eleitos como protagonistas em luizvszé: o falo e o frango (ver artigo 06 do estatuto). Com frequência se apresentam como uma única criatura, ou mesmo como extensão de outra. Ora o nariz de um dócil ser possui uma forma fálica, ora o corpo de uma figura humana é dotado de asas. Variam suas aparições das mais diversas formas e maneiras (ver artigo 09 do estatuto).

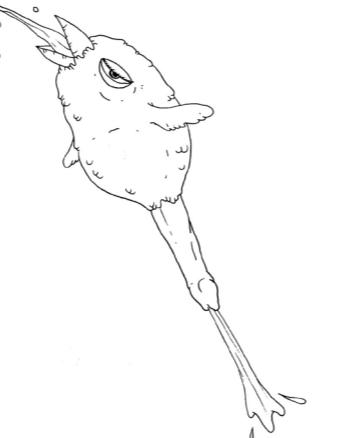
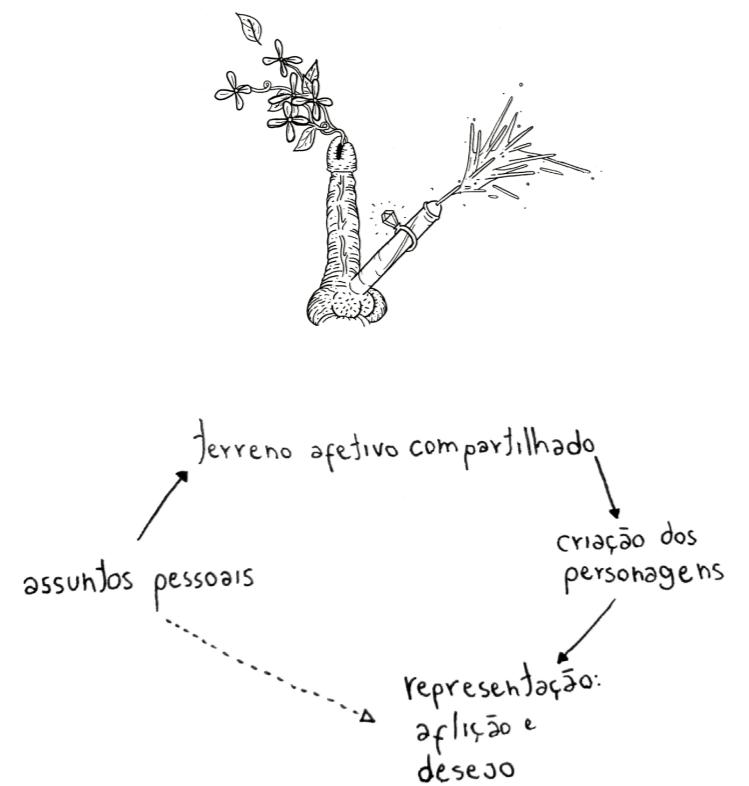


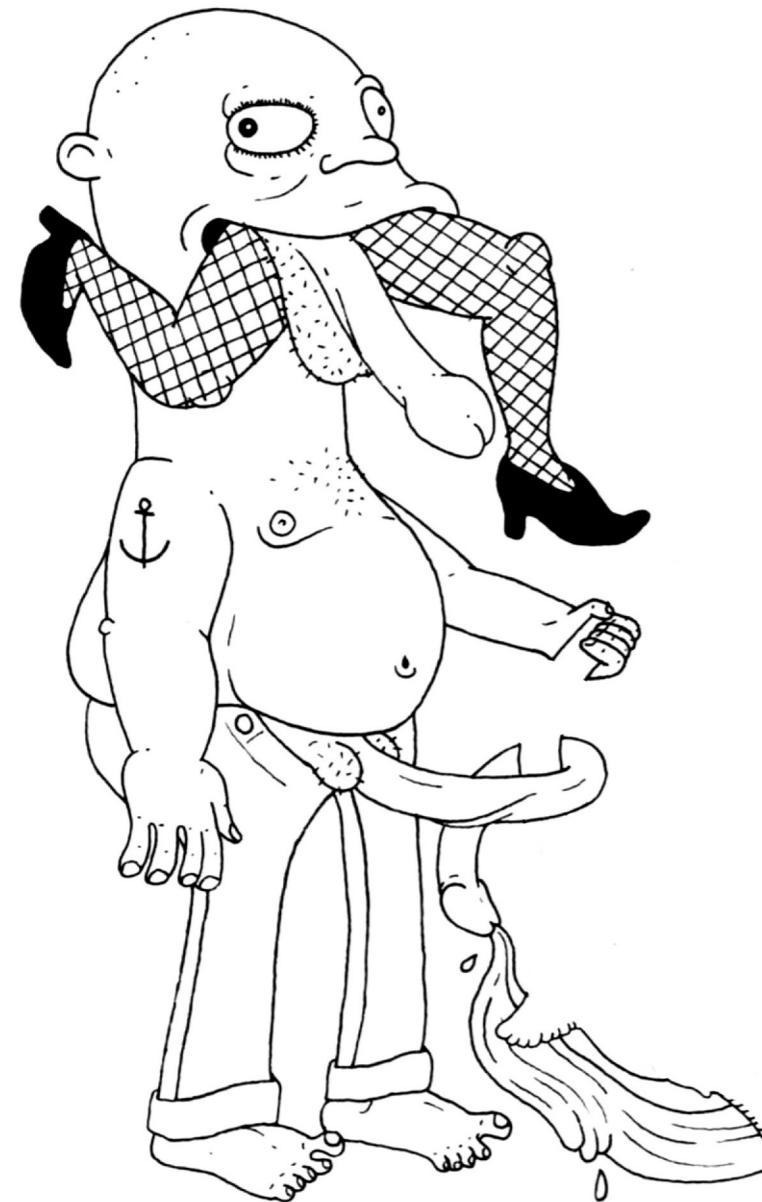
O frango surge como representação dos anseios negativos. É uma ave jocosa, que perdeu a capacidade de voar ao ser domesticada. Não possui a mais nobre das características de sua espécie. Emite um som estridente e seu caminhar desajeitado se assemelha a uma pessoa embriagada. Não somente em luizvszé esse animal é ilustrado de forma miserável; em "Hollywood", Bukowski o descreve:

Na porta aberta, deitava-se um gordo e sujo frango branco. Afastei-o com o pé. Ele se levantou, emitiu um pouco de matéria e entrou no escritório, encontrou um lugar num canto e tornou a deitar-se.
(BUKOWSKI, 2009. p. 48)



O falo por sua vez simboliza a positividade. Como um vetor de desejos que move o ser, é representado das mais diversas maneiras: no momento prévio ao gozo sexual, onde a energia é canalizada de forma otimista, rumo aos anseios e aspirações; em um movimento semelhante à queima de fogos de artifícios, em que a ejaculação simboliza o aspecto de celebração presente em nossas reuniões; ou no momento posterior a essa imagem, que ilustra satisfação e contentamento.





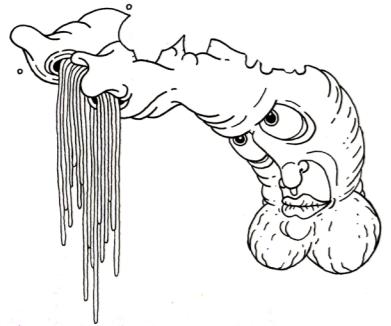
2.2 0 CORPO SEXUAL

Ao confrontar o primeiro espelho, bateu-me em cheio o coice de uma revelação desconcertante. Naquele, como nos outros espelhos que fui encarando, eu me via deformado em várias e antitéticas versões do monstruoso: anão e obeso num espelho, varapau quixotesco em outro, corrugado feito tábua de lavar roupa num terceiro. Em outro ainda eu me desmembrava todo em manchas oleosas que flutuavam a esmo pela superfície reflexiva. (...)

(MORAES, 2011. p. 185)

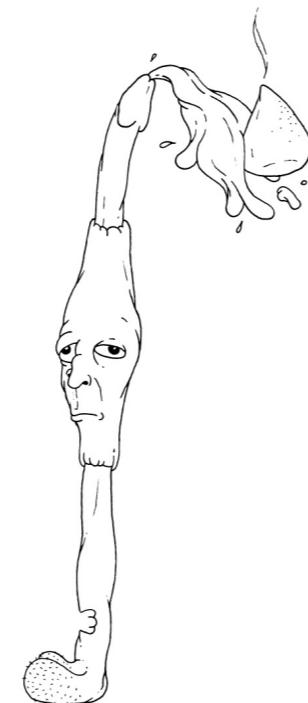
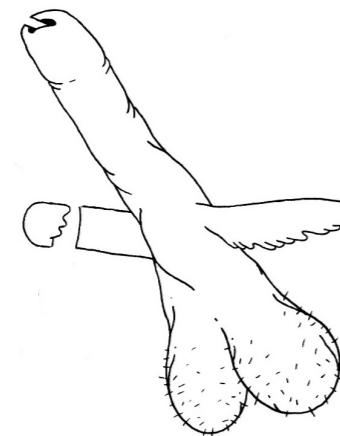
Nesse trecho de “Pornopopéia”, de Reinaldo Moraes, o personagem José Carlos descreve uma série de sensações que vivenciou em um encontro espiritual. Substâncias ilícitas eram ingeridas na busca de uma experiência interior. Assim como o protagonista se vê transformado nas mais diversas formas, Luizvszé se desmembra e se modifica constantemente no desenho. Há uma constante variação de tamanho, forma, quantidade de pêlos e outras características. O corpo possui receios e anseios específicos, questões próprias que se tornam expostas nas imagens criadas. Da mesma maneira, as figuras masculinas se apresentam ora baias e gordas ora exageradamente altas e magras.





(...) Nesse espelho em particular vi meu pau livre e solto numa das manchas desgarradas. A experiência visual de ver o desgraçado pairando solto no ar como um zepelim me causou um tipo de abalo emocional, eu diria, em meio a um labirinto de sensações conflitantes. E se o meu pau fosse prum lado, eu pro otro, e nunca mais que a gente se reencontrasse? Que seria do homem sem o pau, do pau sem o homem? Seríamos mais felizes assim, eu e o meu pau, cada um seguindo seu próprio caminho pela vida afora?
(MORAES, 2011. p. 186)

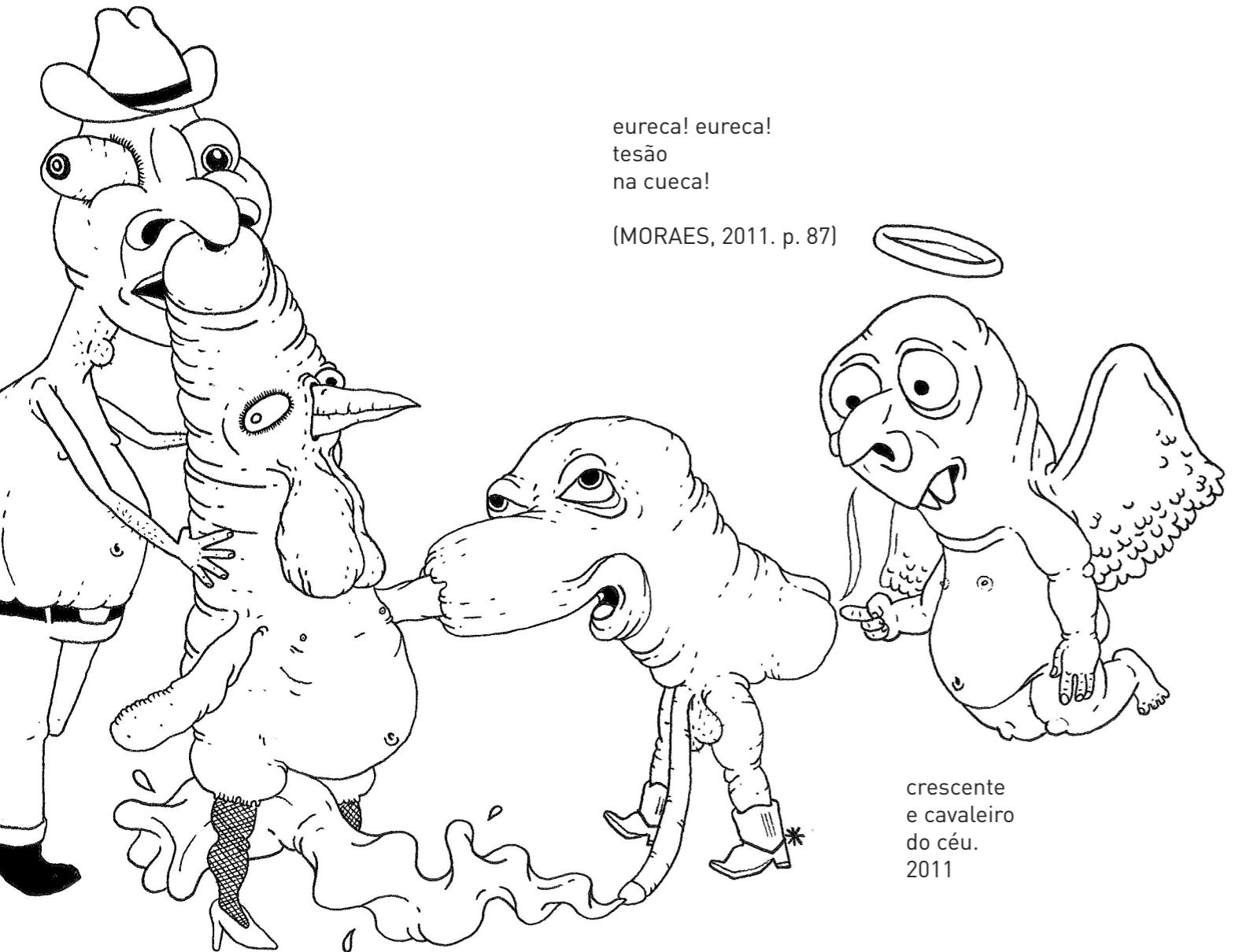
José Carlos cria uma separação entre o homem e seu pênis. Em luizvszé, há uma relação contrária, em que questões fálicas propiciam uma aproximação entre ambos, uma vez que as referidas indagações resultam em autoconhecimento. Por meio do humor, há uma naturalização das diversas situações às quais o corpo é condicionado. Um exemplo é o caso do falo, que responde involuntariamente ao desejo, foge do controle do corpo e parece ter vida própria. Nessa série de desenhos, essa figura, de fato, ganha sua autonomia e protagoniza um universo de sexualidade ingênua.



Certo dia de minha infância, na companhia de uma vizinha da mesma faixa etária, resolvemos tirar nossas roupas e nos esconder no guarda-roupa. Em certo momento observei meu corpo nu e me indaguei “Por que minha minhoquinha está dura?”.

Esse episódio ilustra a forma como a sexualidade se faz presente em luizvszé. As ações dos personagens ocorrem como as de uma criança em suas primeiras descobertas sexuais, que, ao notar as mudanças em seu próprio corpo, ingenuamente busca pelas primeiras sensações de prazer, desconhece a finalidade reprodutiva da genitália e se aventura em busca de compreender essas novas sensações. Diante dos mais diversos estímulos eróticos, os personagens da série de desenhos apresentam uma feição abobada, indiferente ou mesmo certo contentamento inocente.

Do inconsciente de Luizvszé, diversos assuntos sobre o corpo e suas condições são expostos. Esse inconsciente pertence ao sexo masculino e, consequentemente, em suas projeções, existe uma predominância de gênero. Devido a acordos específicos (ver artigos 02, 03, 04, 07 e 08 do estatuto), a composição ganha uma forma orgânica, semelhante à reprodução assexuada dos fungos. De forma semelhante, os personagens se transformam, esporulam e se multiplicam ao decorrer da série de desenhos.



eureca! eureca!
tesão
na cueca!

(MORAES, 2011. p. 87)

crescente
e cavaleiro
do céu.
2011

Soneto Mutilante

Lambidas pelo corpo vão mais longe
que a mera zona erógena: seu campo,
quimera do linguista, é ver o trampo
chegar onde não chega o pé do monge.

De tudo quanto em gozo a glande abrange
até a sola do pé, que, esteta, encampo
no acervo do fetiche, inda destampo
panela a quem picante rango manje.

A lágrima é salgada, a cera amarga,
o sangue é doce e azedo o que se sua.
Mais líquida é a saliva que a descarga

do sêmen, queijo o esmegma; a fêmea nua
a peixe sabe, em parte, e até na ilharga
degusto algo que a língua retribua.

(MATTOSO, 2008. p. 17).

Para gozar Europa, em boi mudou-se
Jove, pelo desejo compelido,
E em mais formas bestiais, posta no olvido
A sua divindade, transformou-se.

Marte perdeu também aquele doce
Repouso a um Deus somente consentido,
Por seu muito trepar foi bem punido,
Qual rato que na rede embaraçou-se.

Este que ora mirais, em contradita,
Podendo, sem perigo, a vida inteira
Trepar, a cu nem cona se habilita.

Pois isso, que é sem dúvida uma asneira
Inaudita, solene, verdadeira,
Nunca mais neste mundo se repita.

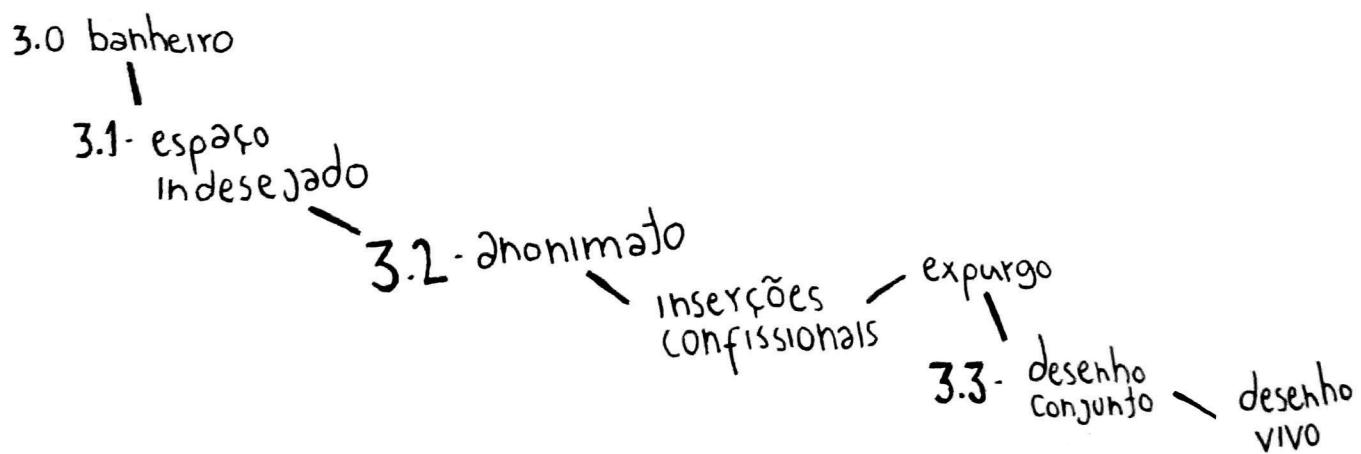
Insossa brincadeira!
Pois não sabes, meu puto, que é malsão
Fazer boceta e cu da própria mão?

(ARETINO, 2011. p.55)



cachorro
cheirando
o próprio
pinto.
2011





Com o decorrer do tempo, José e eu sentimos a necessidade de ampliar nossas imagens. Passamos a desenhar em paredes e, justamente nas cabines dos banheiros, encontramos o espaço ideal para esta nova prática.

Por que Deus, o criador de tudo que existe no Universo, ao dar existência ao ser humano, ao tirá-lo do Nada, destinou-o a defecar? Teria Deus, ao atribuir-nos essa irrevogável função de transformar em merda tudo o que comemos, revelado sua incapacidade de criar um ser perfeito? Ou sua vontade era essa, fazer-nos assim toscos? Ergo, a merda?
(FONSECA, 2010. p. 9)

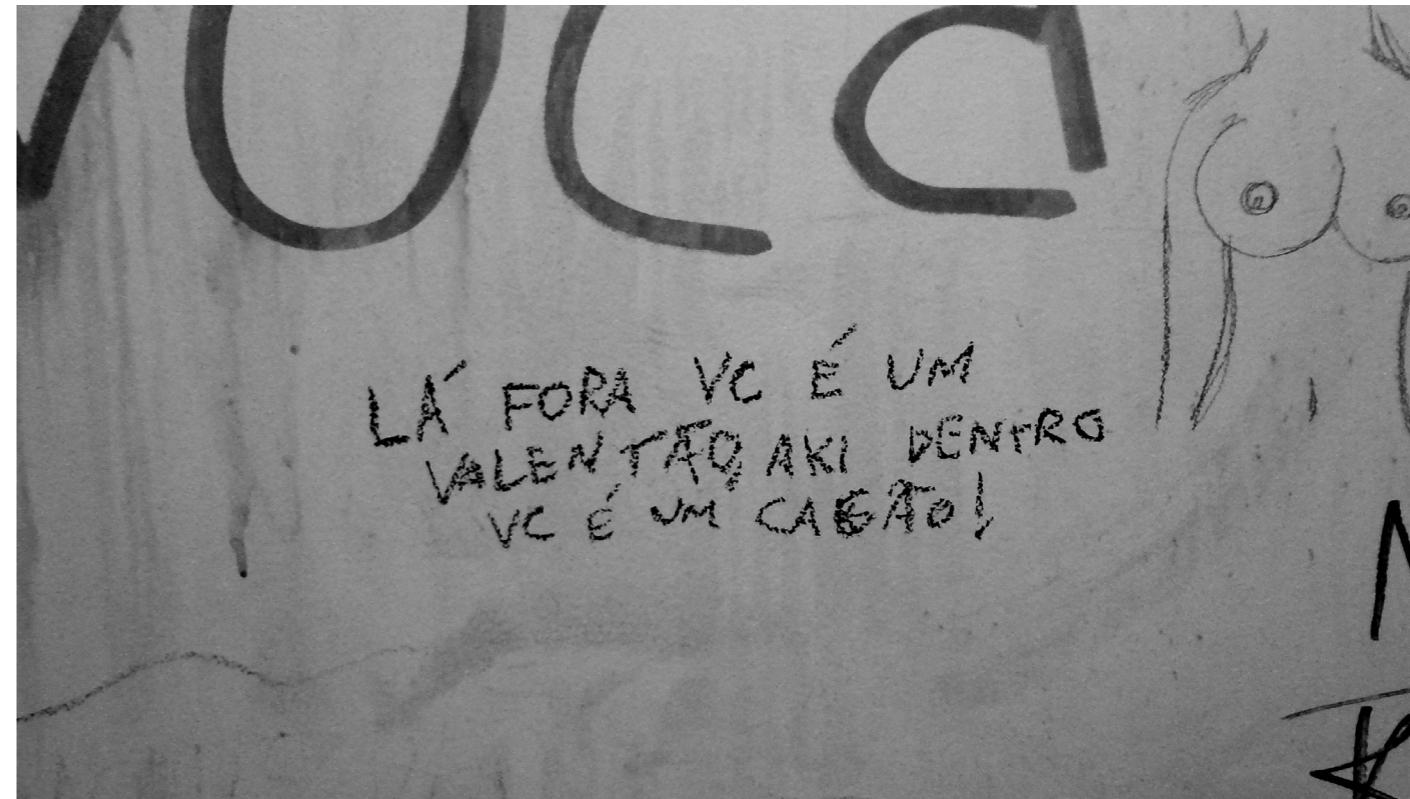
Em “Copromancia”, Rubem Fonseca inicia seu conto demonstrando repulsa às fezes. A abominação aos excrementos não é algo específico do autor, esse pensamento coletivo parte de princípios assépticos, estéticos e sociais. O banheiro, por isso, é o espaço destinado às matérias fecais.

Quando obrigadas a exercer suas atividades fisiológicas fora do lar, as pessoas recorrem ao uso de banheiros públicos. Com o intuito de recriar a discrição e a intimidade dos lavabos, nesse espaço são dispostas cabines, onde estão disponíveis os vasos sanitários. No uso das cabines públicas, há um desconforto referente aos dejetos de outras pessoas. Ao utilizar esse espaço compartilhado, o visitante se torna apreensivo em relação à contracção de doenças e outras questões higiênicas. Ele evita permanecer no local por muito tempo, porém, ainda assim, alguns usufruem a cabine de distintas maneiras. Assim descreve Gustavo Barbosa, em seu livro “Grafitos de Banheiro”:

Mesmo tendo-se de passar pelas barreiras do controle institucional (...), ir ao banheiro é como viver num ‘território do eu’, reserva de intimidade e individualidade. Ao se isolar num reservado, o indivíduo experimenta sensações de anonimato, liberdade e segurança que fazem do WC um lugar propício a outras atividades socialmente proibidas (...) o WC público serve a muitas práticas além da função óbvia de aliviar nossas necessidades higiênicas.

(BARBOSA, 1986. p. 75)

A cabine se transforma em um espaço íntimo temporário. Como não é possível criar uma vigilância nesse local (para que sua finalidade seja cumprida, a individualidade deve ser respeitada) o visitante se torna um anônimo. Ele se encontra distante de regras de convívio social e se dá a liberdade de criar inserções nos gabinetes sanitários.





76



77

Soneto esculhambado

Mais se desmoraliza, mais provoca
o verso do pornógrafo, que, alheio
a toda restrição, diz nome feio
de toda gente, em tudo quanto toca.

Assunto proibido ou só fofoca,
não há tema que não seja sujeito
a ter seu ponto fraco ou seu defeito
exposto em calão sádico ou masoca.

Poeta fescenino que se preza
jamais desprezaria nocasião
de enxoavalhar quem mata, rouba e lesa!

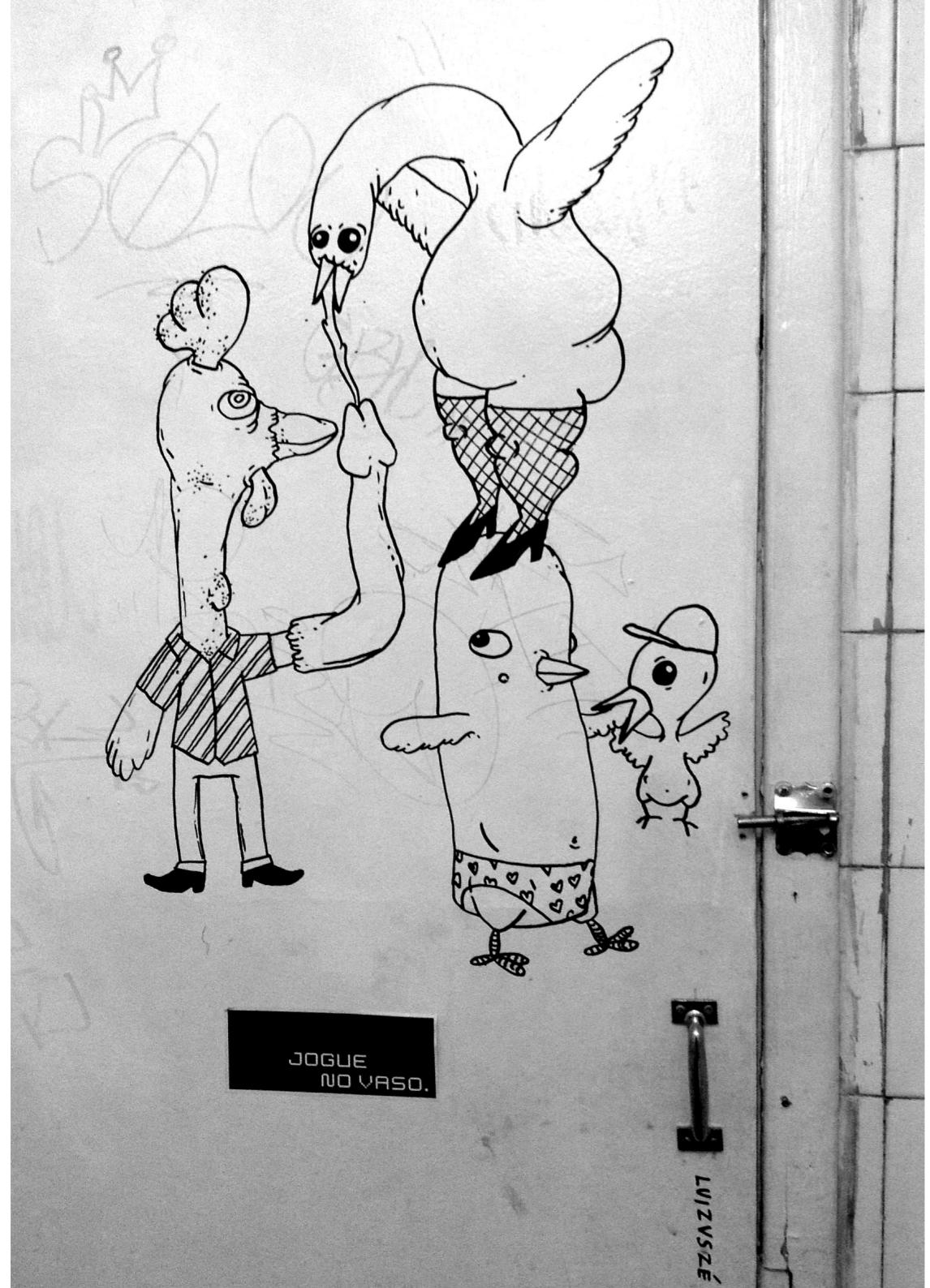
Por isso é que o político ao ladrão
se iguala: se assassino é quem mais reza,
mais santo é quem verseja em palavrão!

(MATTOSO, 2008. p.26)



depois de cagá
depois de fudê
viva o bidê

(MORAES, 2011. p.53)



3.2 O CONFESSORÁRIO

Assim, se alguns assuntos ou práticas desordenam, incomodam e precisam ser excluídos do repertório socialmente desejável, é porque ameaçam a gramática estabelecida pela ordem cultural (...) a idéia de transgressão está ligada à sujeira, uma associação corriqueira na ordem dos nossos mitos contemporâneos. Excrementos e perversões sexuais são os pratos típicos dessa subversão, os temas centrais do que é considerado imoral e obsceno. Na ordem do universo simbólico que estrutura nossa vida em sociedade, essas coisas do corpo são tidas como perigosas. Funções fisiológicas e性uais não podem ser mostradas em público, embora sejam necessidades e impulsos naturais, presentes no corpo de todo indivíduo.
(BARBOSA, 1986. p. 15)

Barbosa identifica as referentes temáticas do corpo como de caráter subversivo. Uma vez que o ato de produzir imagens nos banheiros públicos, por si só, é considerado uma violação de conduta, há uma associação entre a idéia de transgressão e a recorrência do conteúdo abordado.

Assim como os banheiros são espaços destinados às necessidades fisiológicas, as criações desenvolvidas nele refletem questões do funcionamento natural do corpo, sendo essas escatológicas ou性uais. Dessa forma, essas criações podem ser associadas à série luizvszé, não somente pela semelhança temática, pois a sensação de anonimato propiciada pela cabine é desenvolvida em nossa prática. Ao criar um traço homogêneo, evitamos a distinção e atribuição do conteúdo produzido aos participantes. Luizvszé, ao assumir a autoria das imagens, se torna responsável pelo conteúdo criado.

Sem limites aparentes de censura externa e acessível a todos, torna-se um palco discreto de confidências. Eficaz confessionário onde mais interessa interrogar-se, cada um, sobre suas perversões do que sobre a sexualidade permitida.

(BARBOSA, 1986. p. 194)



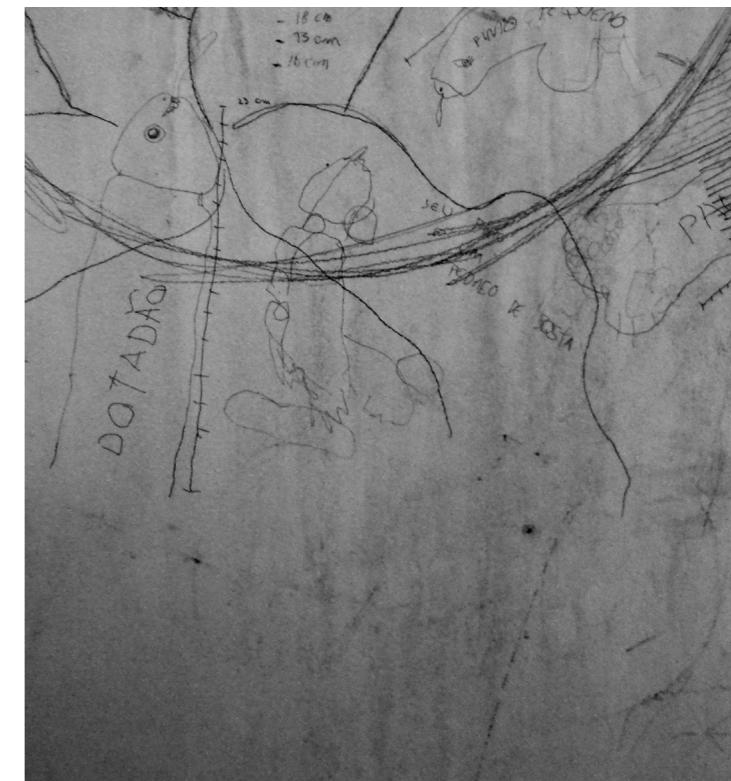
Gustavo Barbosa faz uma associação entre a cabine do banheiro e um espaço confessional, onde, em um torpor de anonimato, o visitante explora suas perversões de forma inconsequente. O gabinete sanitário passa a cumprir um papel de armazém de excreções psicológicas. Em um ato de expurgo, o visitante deposita na cabine o que lhe é proibido, aquilo que se esconde em seus pensamentos. Assim como a privacidade transmite a sensação de um diálogo livre de censuras, o humor tem a capacidade de amenizar os temas abordados. Explica o autor:

A comicidade, por exemplo, é eufemismo seguro: mesmo as mensagens mais ultrajantes, cruas e hostis podem ser ditas se forem colocadas em tom de brincadeira, chiste, gozação inconseqüente.

(BARBOSA, 1986. p. 195)

O mesmo ocorre em lúizvszé, por meio do deboche e ironia, delicadas situações são convertidas em um conteúdo divertido.

Ao converter seus pensamentos ocultos em imagens, o visitante transforma os seus desejos em fetiche. Ele espera que outras pessoas entrem em contato com o conteúdo produzido. Os novos visitantes, por sua vez, possivelmente não irão se contentar em apenas visualizar as imagens. Estes criam novas inserções confessionais e interagem com o conteúdo. Desta forma a cabine se transforma em um espaço de comunicação, que, em seu conteúdo, aborda a ligação entre diferentes pessoas e aquilo que evitam expor seu dia a dia.





Aqui toda relíquia se desfruta —
Caralho horrendo, cona resplendente,
Aqui vereis fazer alegremente
O seu ofício muita bela puta.

Na frente, atrás, em valerosa luta,
E a língua a ir de boca a boca, ardente
— Sucesso mais lendário certamente
Que os feitos de Morgante ou de Marguta.

Que notável prazer não tereis tido
De ver a cona ou o cu nessa apertura,
Em modos incomuns de ser fodido.

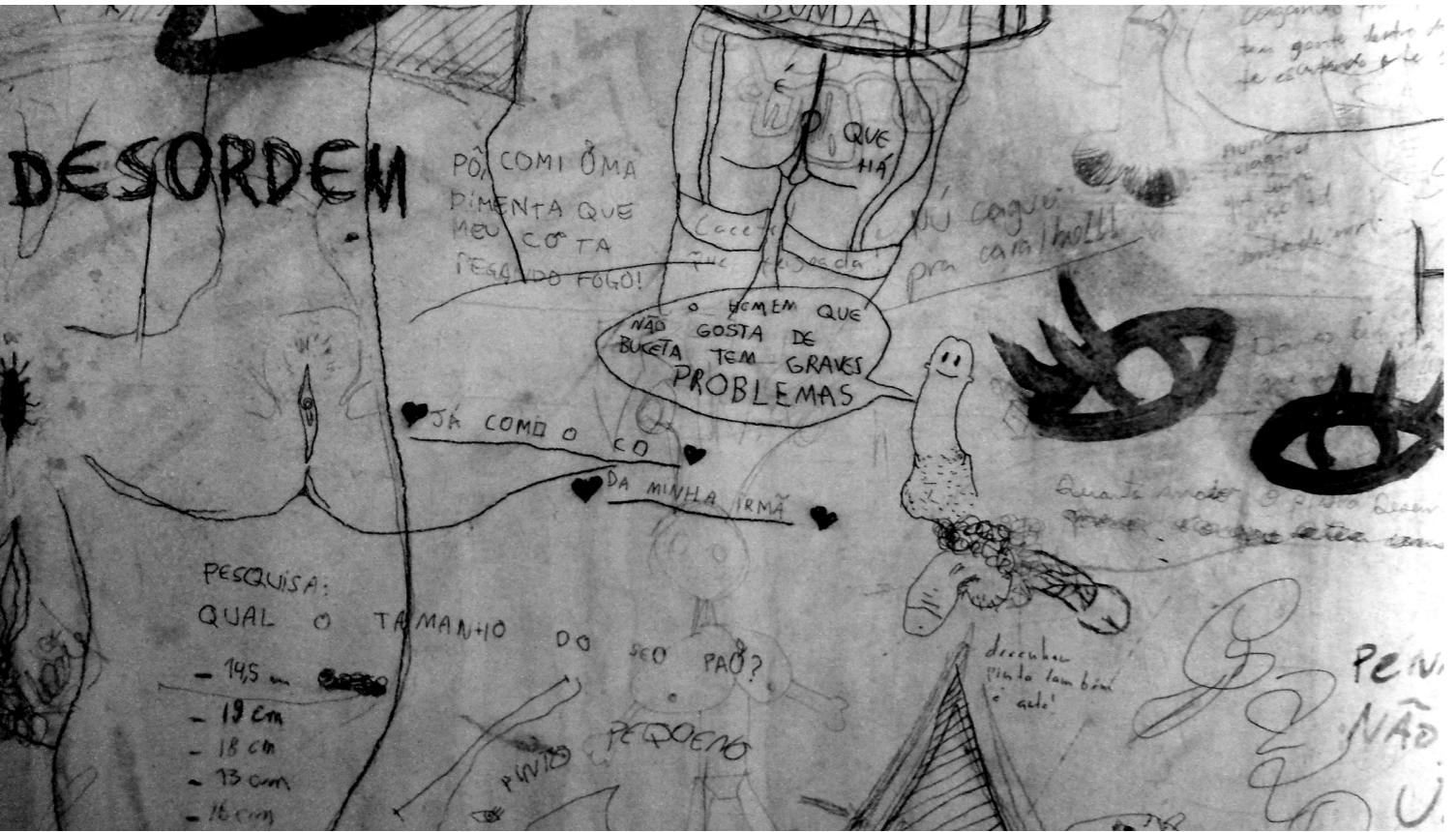
E como o vaso do odor se satura
Da pimenta ou rapé ali retido
(O mesmo que a espirrar nos apressura),

Cuidado haveis de ter,
A bordo da barquinha de foder,
Com esse odor que o sátiro conjura

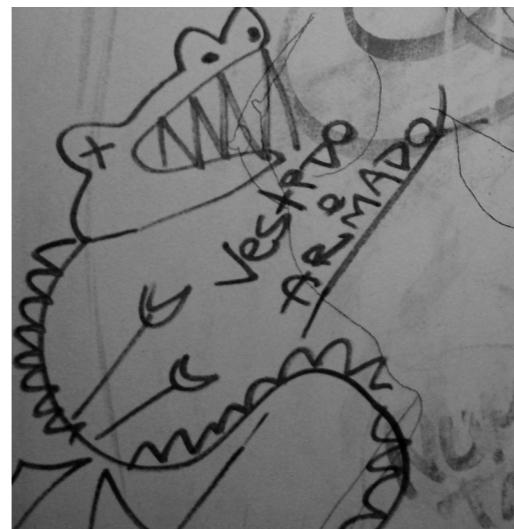
(ARETINO, 2011. p.53)



3.3 O SER QUE HABITA A CABINE



Assim como em luisvszé, o conteúdo das cabines de banheiro é constituído a partir da prática de um desenho colaborativo, uma vez que constantemente uma imagem interfere na outra. Não há, na cabine, uma hierarquia de conteúdo, ela apresenta um único desenho em seu interior. Este, por sua vez, se modifica constantemente, conforme os inúmeros visitantes realizam suas contribuições. Como um grande ser híbrido, o conteúdo da cabine é vivo, apresenta diversas abordagens e linguagens. Porém essa imagem não está sujeita somente a colaborações, as imagens da parede do banheiro estão sujeitas ao apagamento.





Muitas vezes o proprietário do banheiro exerce seu controle sobre o espaço e apaga as cabines. Frequentemente as imagens não desaparecem completamente. Exibem rastros da imagem que foram outrora e, como fantasmas, habitam esse território. Ao proprietário não importa, pois simbolicamente está constatado: ele exerceu seu poder sobre as indesejadas inserções. Porém, o ser vivo da cabine retoma sua produção. Pouco a pouco novas imagens se sobrepõem às antigas texturas e constituem uma imagem ainda mais rica na diversidade de traços e formas.





Ao desenharmos nas cabines não estamos mais produzindo desenhos da série, estamos contribuindo com um novo ser. Assim como Luijvész culmina de nossa prática, o mesmo acontece com o ser da cabine. Ele assume a autoria das imagens que o compõem. Seu conteúdo vivo se torna uma grande confissão, ele expõe um conteúdo indesejado no território dos banheiros. Evidencia um material comum que se encontra escondido na mente de diversas pessoas.





4. hovos
esporos

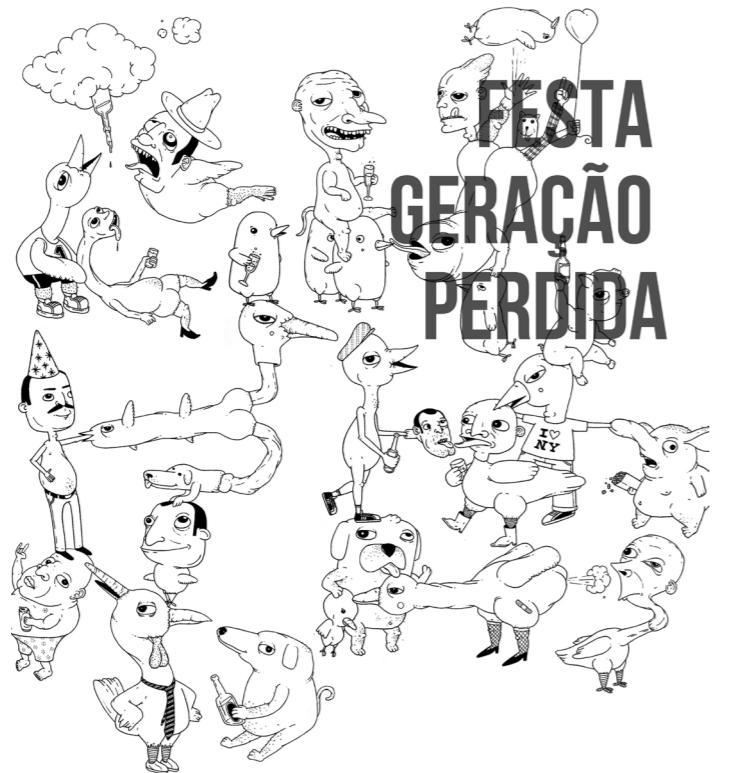


4.1- unidades
dispersivas



4.2 - a outra
parte

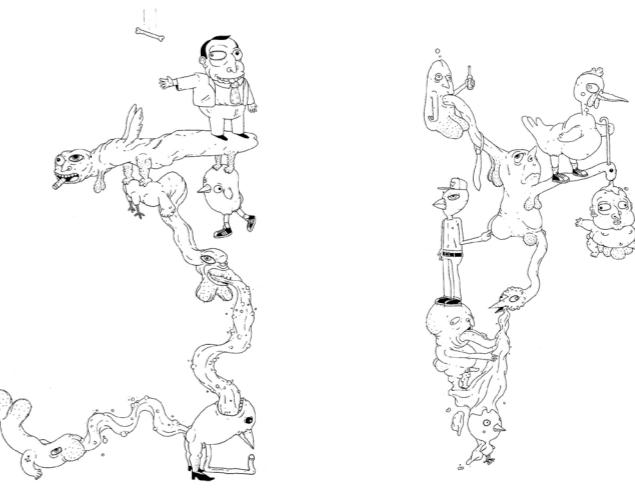
Ao longo dos anos da existência da nossa prática, José e eu buscamos novas experimentações. O desenho, de forte caráter gráfico, é facilmente adaptado a outras mídias. Da criação de uma série de cartões postais à ilustração de cartazes de festas e eventos, diversas veiculações foram desenvolvidas.



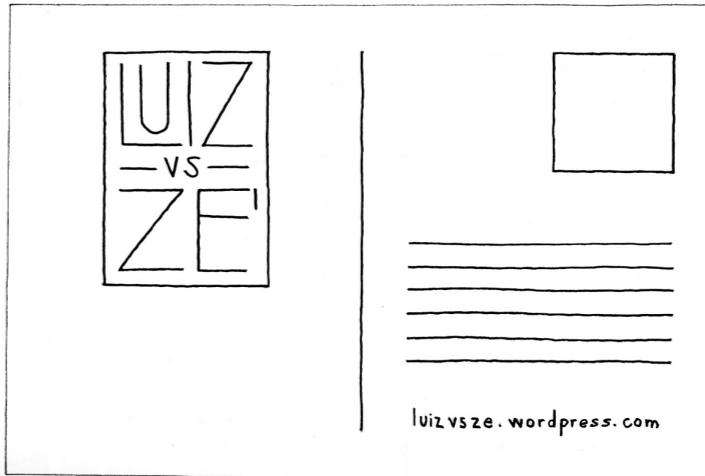
shows com **young lights** | lupe de lupe
lançamento do documentário "geração perdida em sp"
lançamento do ep "an early winter" | Young Lights
19 de Outubro | sábado
20hrs | R\$25



cartaz
da festa
geração
perdida



desenhos
da série
de postais



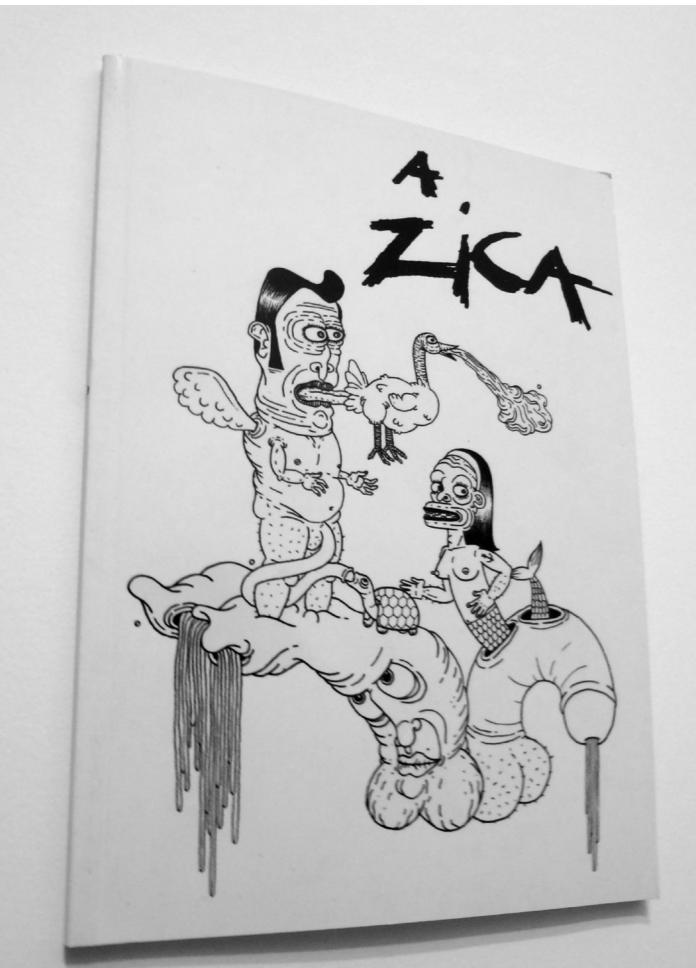
verso
da série
de postais

fanzine

Logo após a criação do blog, José e eu sentimos a necessidade de retomar a produção de impressos. Inspirados em “Às Avessas”, resolvemos criar uma nova publicação com o conteúdo exclusivo da série de desenhos luizvszé. Em Junho de 2011, lançamos “LuizvsZé”. Com o formato de 14x21 cm, tinha em seu conteúdo 15 desenhos acompanhados de citações que variavam entre trechos de livros de Bukowski e letras de músicas da autoria de Chitãozinho e Xororó. O fanzine teve uma pequena tiragem de 23 exemplares e foi vendido a 5 reais durante uma feira de publicações.

**a zica**

Ao fim de 2012, participamos, junto com outros sessenta jovens artistas, da terceira edição do fanzine “A Zica”. Notória por seus temas polêmicos, a revista colaborativa conta com a colaboração de artistas que desejam ter seus trabalhos publicados a partir de três temas sugeridos pelos editores. A edição em questão, propunha os temas: “Ficção científica, propaganda e putaria”. O desenho de título “Sobre as Grandes Navegações” foi eleito a capa da publicação o que nos possibilitou uma grande veiculação do trabalho.



A primeira edição do bazar das artes foi realizada em Junho de 2013, no campus da UFMG. O evento organizado pelo colegiado da escola de Belas Artes possibilitou aos alunos a oportunidade de vender seus trabalhos para o público. Dispostos em simples estruturas, os mais diversos trabalhos de arte e variados produtos foram expostos. Para o referido evento, duas telas serigráficas foram gravadas. A partir de suas matrizes produzimos vinte camisetas e duas séries numeradas e assinadas de gravuras. A experiência com técnicas manuais de impressão nos permitiu repensar a imagem. Desenvolvemos um pequeno número de camisetas com a sobreposição de imagens. O jogo de linhas sobrepostas criou uma nova e inesperada composição.



serigrafias
a venda
no bazar
das artes

No dia 14 de novembro de 2013 ocorreu a abertura da exposição dos formandos em Artes Visuais. A exposição intitulada “c,a,m,i,n,h,o,s,” reuniu trabalhos de alunos de diferentes habilitações da Escola de Belas Artes no Centro Cultural da UFMG.

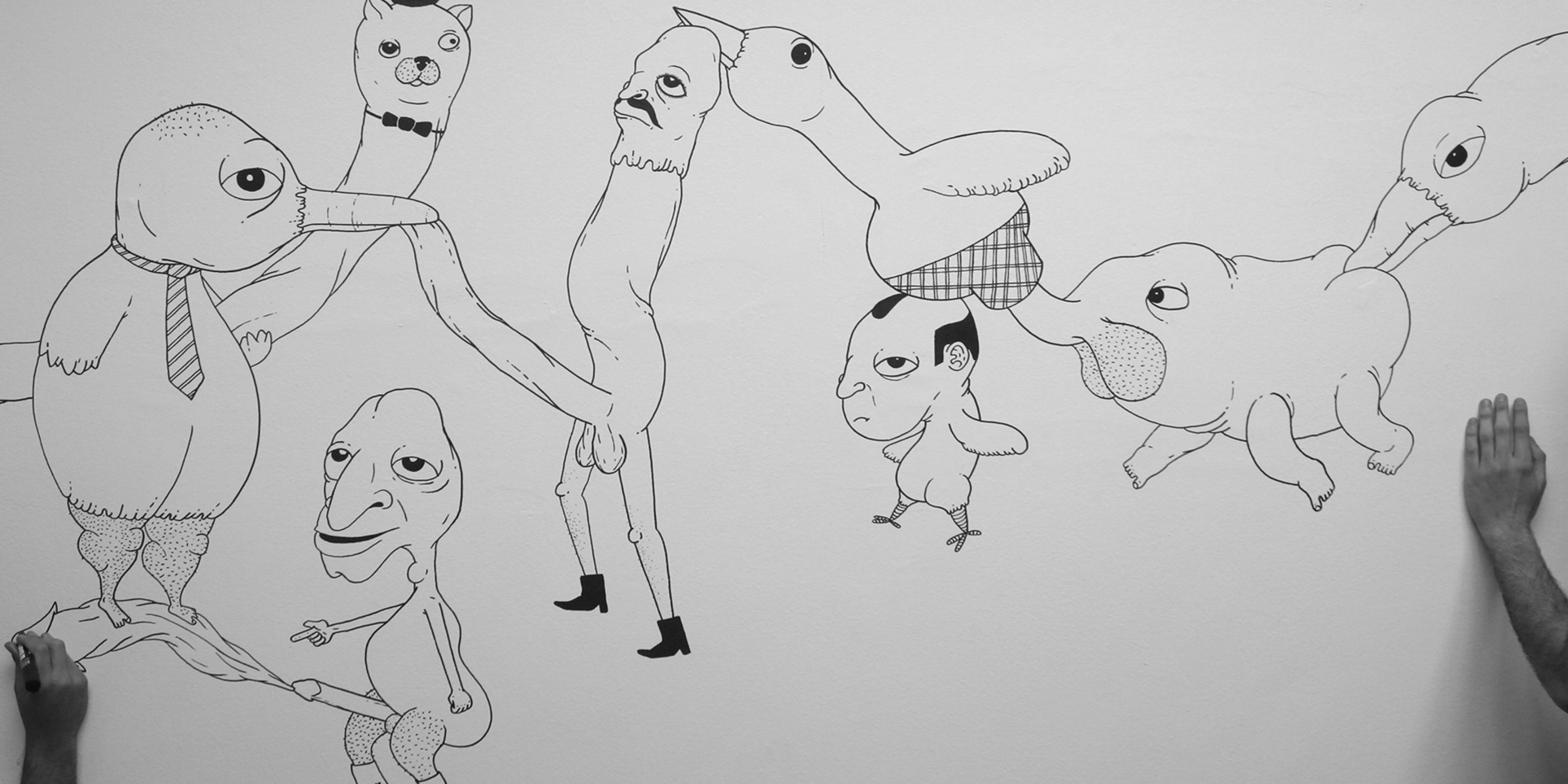
Para a presente exposição, José e eu iniciamos um desenho que irá ocupar as quatro paredes de um segmento da galeria. Em um primeiro momento, desenhamos durante o evento de abertura. Nossa processo composicional foi exposto aos visitantes da mostra, que puderam presenciar a execução do desenho. A composição de grandes dimensões será produzida ao longo de uma série de encontros a serem realizados dentro da galeria. Sua finalização ocorrerá no dia 07 de dezembro, quando iremos recriar o nosso encontro com seus respectivos elementos, expondo ao público a atmosfera de nossas reuniões.

Além da composição criada diretamente na parede, estão dispostos cartazes no espaço expositivo. Cerca de mil impressões estão disponíveis para os visitantes. O cartaz na dimensão 60X40 cm contém uma imagem que consiste em uma composição digital que agrupa onze desenhos. Por meio do uso de um editor de imagens, criei guias inexistentes para conectar as imagens. A grande tiragem permitiu uma apropriação e um novo direcionamento da série, de modo que é esperado que a peça gráfica seja atribuída a diferentes apropriações.

O trabalho intitulado “Espirulações” não somente evidencia ao espectador o processo de criação em luiszszé, como o permite uma apropriação de uma composição da série de desenhos. As imagens criadas espirulam não somente pela galeria ao longo da mostra, como por diversos destinos e finalidades pelas mãos dos que a adquirirem.



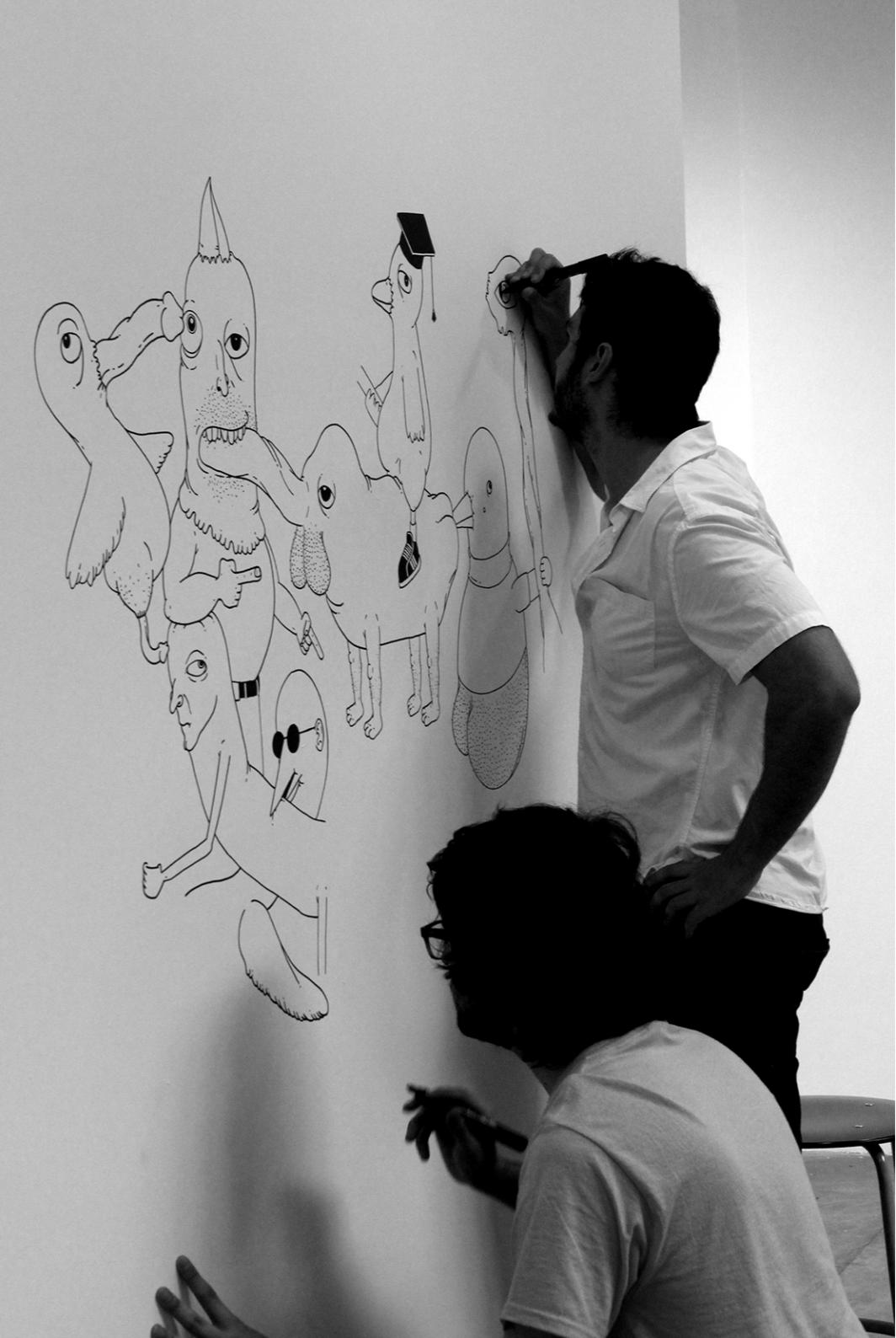
cartazes, parte
da exposição
“c,a,m,i,n,h,o,s,”,
2013.





desenho
em processo
no Centro Cultural
da UFMG

104



105



4.2 A OUTRA PARTE

Com o intuito de incluir o olhar de José nessa presente produção textual, desenvolvi uma série de questões que lhe foram direcionadas em formato de entrevista. Na busca de uma maior imersão no universo luizvszé, a atmosfera do trabalho foi recriada através dos elementos do encontro. Em ares de uma informal conversa de bar, a entrevista se sucedeu:

L - Como começou o luizvszé?

Z - Começou na aula de historia da arte, no nosso primeiro período. Ele se desenvolveu de maneira mais efetiva no fanzine que a gente fez como trabalho final da disciplina imagem técnica.

L - O zine tinha colagem e outras técnicas. Você acha que isso teve um peso na série?

Z - Sim, porque no fanzine a gente começou a desenvolver a linguagem como um coletivo.

L - Mas você acha que isso já não acontecia na aula da Yaci-Ara?

Z - Acontecia, mas o fanzine foi uma espécie de legitimação do trabalho. Foi quando eu percebi que não era só uma diversão.

L - E o que era além da diversão?

Z - Era (reflete)... uma maneira eficiente de compartilhar com o mundo os nossos desenhos.

L - Quando surgiu o desejo de compartilhar?

Z - Surgiu no fanzine, porque nas aulas da Yaci-Ara o objetivo era só desenhar e dar risada. A partir do fanzine a gente... eu pelo menos, comecei a ter uma preocupação em apresentar.

L - E o caminho, depois do zine, foi o blog?

Z - Sim.

L - O que o blog provocou na série?

Z - O blog foi importante porque a gente começou a assumir um compromisso de demanda mesmo. De ter uma quantidade x de desenhos para determinada data.

L - Porque o desenho ficou homogêneo?

Z - Por causa da nossa sintonia. Os nossos interesses são os mesmos. O que você acha engraçado eu acho...

L - Você disse que o desenho deu certo pela intimidade. E em relação a questões técnicas do ato de desenhar?

Z - Eu acho que tem muito a ver com as nossas referências. Principalmente da infância, que são as mesmas, porque nós somos da mesma geração.

L - Onde fica o encontro no desenho?

Z - O ritual é essencial para o resultado.

L - Por quê?

Z - Quando a gente bebe e sente uma fuga da rotina os desenhos são mais interessantes. Quando a gente tem que cumprir com uma data e precisa se encontrar em um ateliê da escola (reflete)... temos que ser objetivos... o desenho não é tão divertido. Tanto a prática quanto a imagem.

L - Então você vê a diversão como essência?

Z - Sim.

L - E os personagens?

Z - Os personagens (reflete) eu entendo que são a materialização do que a gente projeta na nossa convivência na hora da brincadeira... O maior exemplo é o Péricles, um funcionário público que tem uma vida chata.

L - Me fale um pouco mais das brincadeiras.

Z - Quais? Ah... a gente tem o costume de observar as pessoas, principalmente as que fazem parte do nosso dia-a-dia e fazemos uma especial de investigação sobre a vida delas. Imaginar o que elas fazem quando estão em casa, nos momentos de descontração, sobre a alimentação...

L - Você acha que isso é uma extensão de luizvszé?

Z - Com certeza, a gente conversa sobre isso, eu tenho muita vontade de aprofundar. A partir disso, fazer um trabalho que vai além do desenho.

L - Você enxerga o luizvszé como um trabalho de desenho?

Z - Ele é formalizado em uma série de desenho. Eu não sei como você está fazendo seu tcc porque ainda não li. Mas eu acredito que as questões formalizadas são referentes à parte do desenho, porque já está mais desenvolvida. Mas eu tenho interesse em expandir. De materializar tudo o que a gente pensa.

L - Você não acha que isso acontece indiretamente no desenho?

Z - Acredito que acontece, materializamos tudo isso no desenho. Mas ainda é possível obter outros resultados em outros meios de expressão.

L - Como, por exemplo, o Péricles, uma figura que surgiu em um desenho, uma figura de quatro patas e um nariz fálico (José interrompe)...

Z - Esse é o Adamastor.

L - Mas o Adamastor tinha a essência do Péricles.

Z - Ele é o embrião do Péricles.

L - Sim, mas é uma figura abestalhada, que tem um jeito especial de lidar com o mundo. Então ele nasce nas nossas brincadeiras, aparece no desenho e é sustentado nas nossas brincadeiras. Inclusive hoje, quando eu pedi pizza, foi com a voz do Péricles. Então você se refere a materializar, ilustrar esse tipo de expansão?

Z - Eu acredito que existem outras maneiras de materializar o Péricles além do desenho. Por exemplo, fazer um desenho/ação fantasiado.

L - Em relação aos personagens específicos do desenho, os principais são o falo e o frango?

Z - A respeito dos frangos, a gente já conversou bastante. Eles são uma metáfora da nossa condição de jovens universitários, estudantes de arte perdidos... Com medo do futuro, de empregos, questões financeiras...

L - E o falo?

Z - O falo eu me lembro dele ter nascido no jogo de te fazer rir e vice versa.

L - Você não acha que vai além disso?

Z - Acredito que sim, mas nunca pensei nessa questão com mais atenção. (pensa) O Falo tem um potencial plástico incrível. Ele pode ser representado nas mais diversas formas e todas elas são en-

graçadas.

L - Eu me lembro de você se referir ao falo como vetor de desejos.

Z - É, o falo é como se fosse uma seta. Ele sempre aponta para uma direção.

L - Direção a?

Z - Essa direção eu prefiro que o observador tome suas próprias conclusões. Suas próprias direções.

L - Você gosta da ambiguidade no trabalho?

Z - Gosto. Eu acho a ambiguidade essencial porque através dela a gente consegue estabelecer um diálogo com o observador. E eu acho isso muito importante em qualquer trabalho de arte.

L - Existe algum retorno do observador?

Z - Pra mim é através da risada. Eu sinto que a gente acertou quando vejo alguém rindo. Ou o contrário, quando vejo alguém repudiando. Gosto das reações.

L - Além do pênis, existem fluídos, atividades sexuais. Como é a sexualidade presente no desenho?

Z - Acho interessante lidar com a sexualidade de uma maneira informal. Livre de qualquer protocolo. Nos nossos desenhos existe uma relação sexual de seres humanos, animais, no momento do desenho a gente não precisa preocupar se isso é certo ou errado. Porque é apenas uma imagem.

L - Você acha as imagens inofensivas?

Z - É... aparentemente inofensiva. Por se tratar de uma ficção. Mas ela dá margem a infinitas reflexões. As imagens que criamos, ao pé da letra, são uma ficção. São uma metáfora do nosso pensamento. Mas uma sereia no desenho é uma ficção, é isso que chamo de ficção.

L - E as referências?

Z - A gente tem o costume de ler textos acadêmicos como Didi-Huberman, mas paralelamente a gente lê Bukowski. No momento do desenho a gente ouve "O Milagre dos Peixes", um cd mais complexo do Milton Nascimento, mas, ao mesmo tempo, a gente escuta o disco "As Preferidas do Caminheiro". Essa ecleticidade acontece de forma natural. Nós gostamos do que é sofisticado e do que é simples.

L - Há uma influencia do meio acadêmico?

Z - É sempre pensar a respeito do desenho. Do que ele pode representar no contexto e no tempo em que vivemos.

L - Quem é Luizvszé?

Z - Luizvszé a interseção do Luiz e do Zé. Que é igual ao Péricles, um personagem. Luizvszé é um personagem em comum de nós dois. Porque... (reflete) porque minha vida é assim.

ESPORO FINAL

Luizvszé esporula a partir de um universo particular, fruto do meu convívio com José Lara. Trilhamos uma vida acadêmica ao longo de quatro anos, e paralelamente vivenciamos diversas experiências. Nossos estudos acerca do campo das artes visuais não somente contribuíram com o desenvolvimento técnico da série de desenhos, como também possibilitaram uma concepção mais consistente de nossa prática.

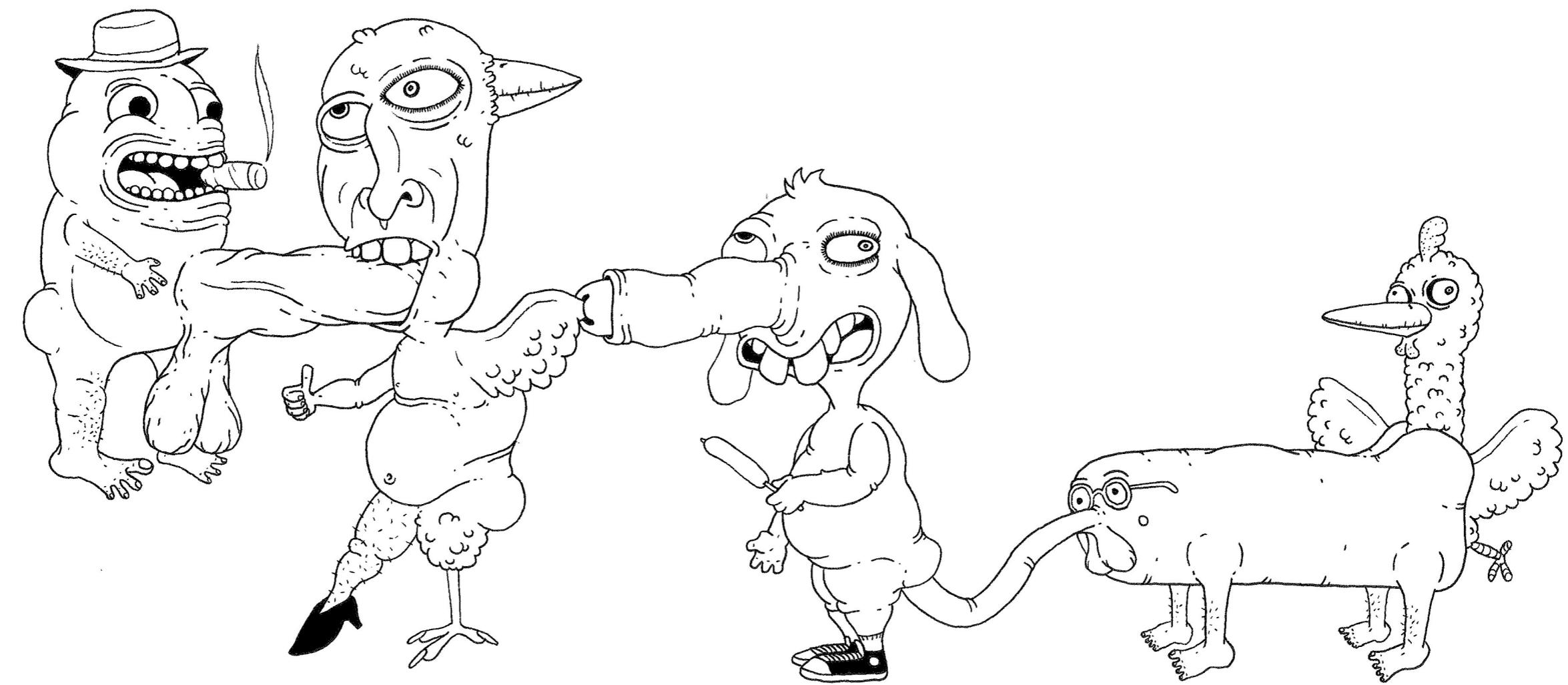
Os desenhos criados não são um pretenso objeto de arte. Luizvszé é a materialização da minha amizade com José. Parte das infinitas brinca-deiras criadas em nosso convívio é impressa nas imagens, que, por sua vez, têm o humor como matriz. Ao se divertir diante da série de desenhos, Luizvszé passa a viver no espectador, ele já não mais nos pertence.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

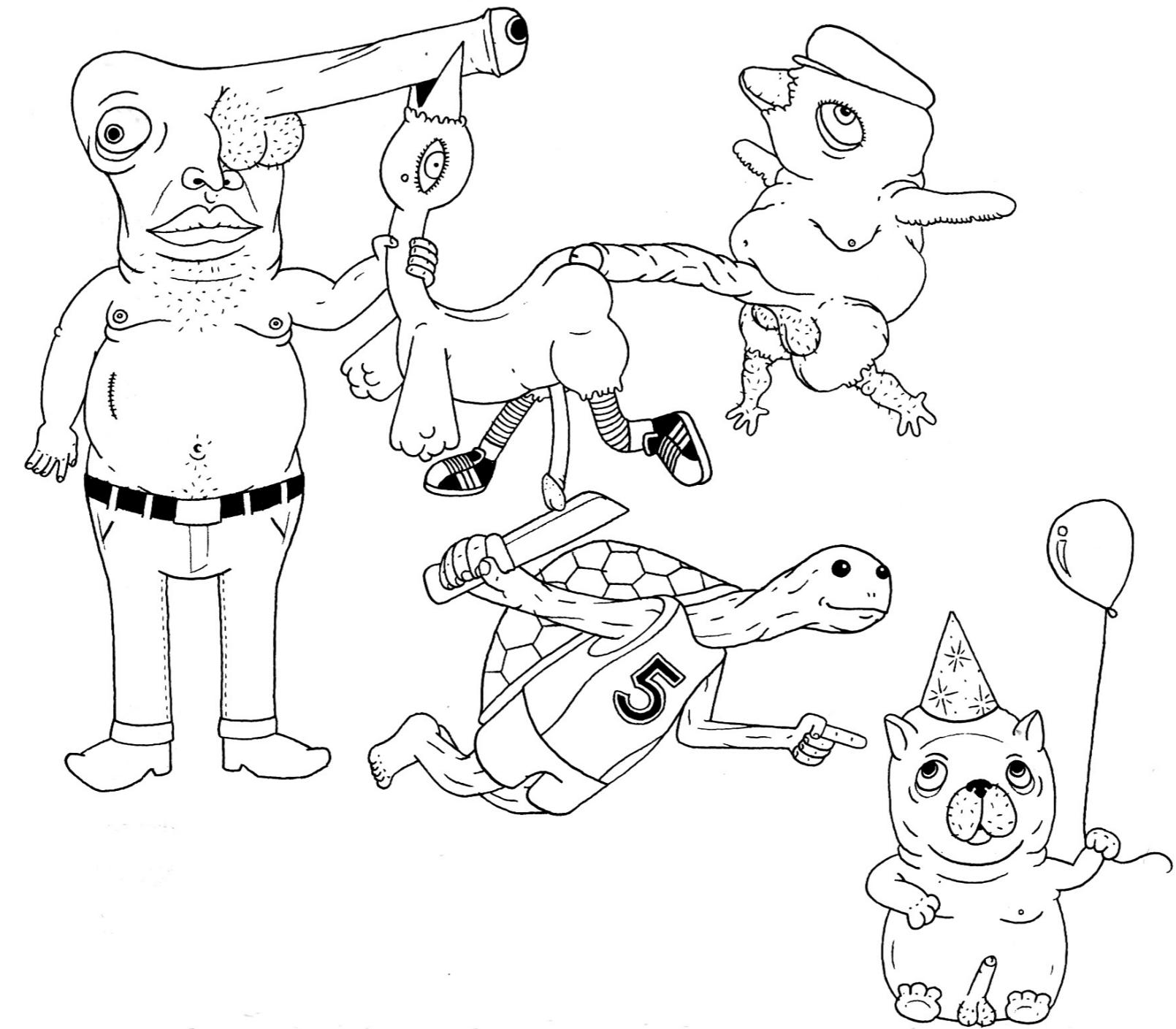
- ALMEIDA SALES, Cecilia. Desenhos da criação. In DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac, 2007. P. 33 – 45.
- ARETINO, Pietro. **Sonetos Luxuriosos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.
- BARBOSA, Gustavo. **Grafitos de Banheiro**: A literatura proibida. Rio de Janeiro: Editora Anima Produções artísticas e culturais ltda, 1986.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense S.A.: 1987.
- BÜRGUER, Peter. **Teoria da Vanguarda**. São Paulo: Cosac Naify Portátil, 2012.
- BUKOWSKI, Charles. **Factótum**. Porto Alegre: L&PM, 2009.
- BUKOWSKI, Charles. **Misto Quente**. Porto Alegre: L&PM, 2009
- BUKOWSKI, Charles. **Hollywood**. Porto Alegre: L&PM, 2009
- CHIPP, Herschel Browning. **Teorias da Arte Moderna**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- FER, Briony. et al. **Realismo, Racionalismo, Surrealismo**: A arte no entreguerras. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 1998.
- FONSECA, Rubem. **Secreções, Excreções e Desatinos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Agir, 2010.
- GRINSPUM, Ester. Do desenho. In DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac, 2007. P. 99 – 108.
- LIZÁRRAGA, Antonio; SPITERI TAVOLARO PASSOS, Maria José. Havia uma linha esperando por mim: conversas com Lizárraga. In DERDYK, Edith (org.). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Editora Senac, 2007. P. 65 – 80.
- MATTOSO, Glauco. **As Mil e uma Línguas**. São Paulo: Annablume, 2008.
- MORAES, Reinaldo. **Pornopopéia**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.
- ONFRAY, Michel. **A Razão Gulosa**: A filosofia do Gosto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.



sobre as grandes navegações
2011



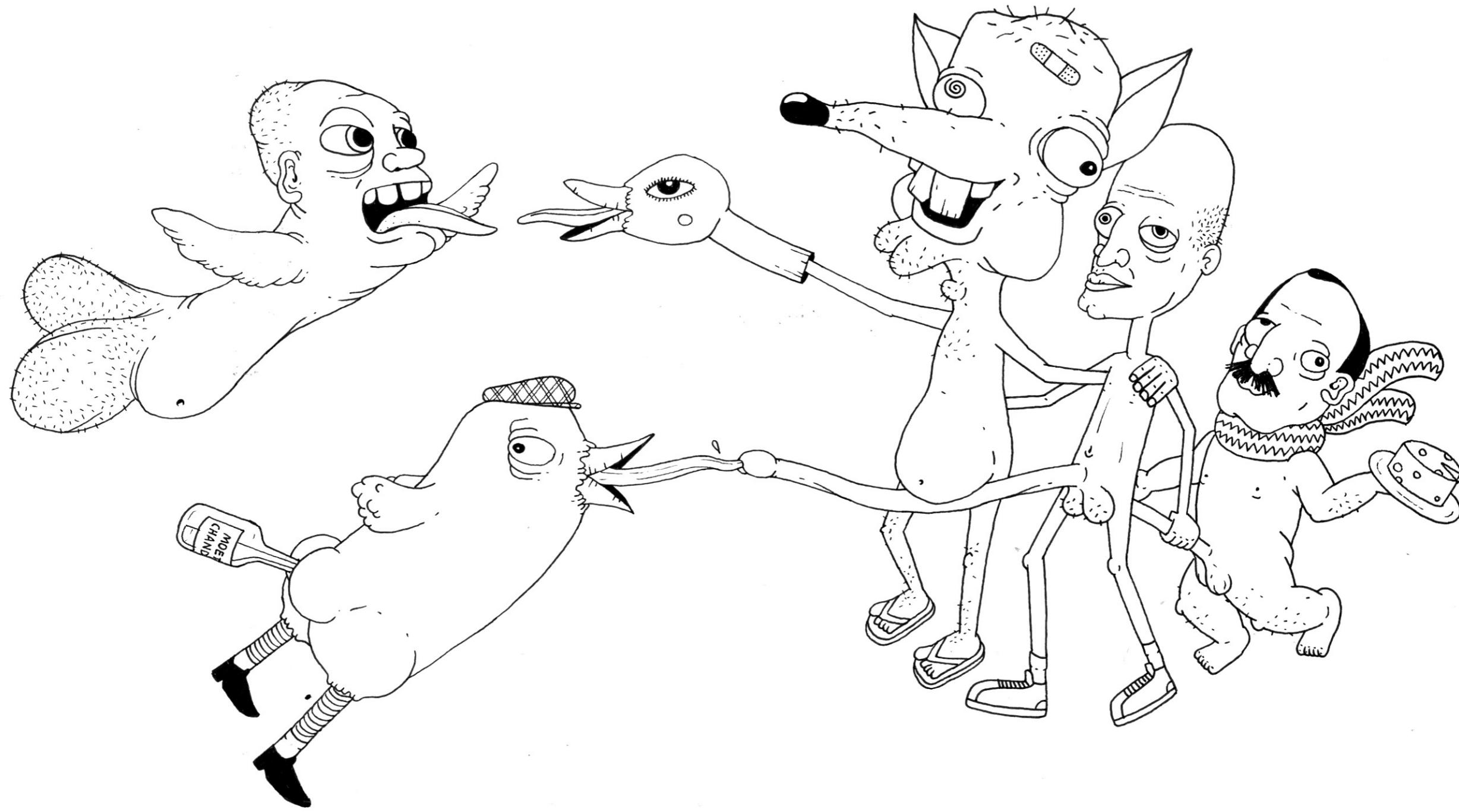
adamasjor, o terrível
2012



O aniversário do juquinha
2013



que delivery é esse?
2013



amizade sincera
2013