



JOGO

ZÉ

CARLOS

GARCIA

BIFURCAÇÕES

KAMILLA NUNES

Não é apenas um olhar para a improbabilidade, é também uma composição processual de formas deslocadas, traços de exceção. Reconhecer em *Alísio* a imagem de um pássaro, como tal, pode ser tão espontâneo quanto perceber que, visto na natureza, o ponto de vista proposto pela obra está invertido. O que impressiona e transforma, além da plasticidade e do movimento da asa esculpida às avessas, é que uma fragata é sempre observada de baixo para cima, por viver em penhascos e jamais pousar em terra. Suas asas são longas, a ponto de não conseguir alçar vôo, permitindo apenas que se desloque com as correntes de ar e retorne ao seu habitat natural. *Alísio*, umas das obras que compõem a série *Pássaros*, do artista Zé Carlos Garcia, conduz sua forma à relação de outrem que se revela, suprimindo-o.

Sua presença é estranha a si mesma, é estranha porque se afirma como absolutamente outra, acéfala, errante. Não é, senão, a dissolução do pertencimento, uma imagem que não cessa de aludir à morte. Há procedimentos nessa obra que remetem às anteriores e, igualmente, sobrevivem no presente. Procedimentos que se bifurcam, que provocam novos arranjos. "Trata-se, na verdade, de experimentar em si um deslocamento do ponto de vista: deslocar a própria posição de sujeito, a fim de poder oferecer meios para deslocar a definição de objeto".¹

Ora ou outra, os procedimentos de criação de Zé Carlos Garcia podem parecer puras abstrações, reminiscências de um barroco que se movimenta, no campo simbólico, até o nosso tempo. Se concordarmos que em sua obra há um fluxo em perpétuo devir, que nas formas empregadas na série "Pássaros" o movimento sugerido pelas sequências de penas é retratado de forma extrema, que essas figuras, isoladas, fazem alusão a um sentimento mitológico, e que o conflito entre realidade e imaginação consiste em uma antinomia, compreenderemos melhor em que sentido o barroco se faz presente nas obras desse artista.

O movimento escoá. Linhas e gestos insinuam a profundidade pictórica aliada à materialidade escultórica. O modo como os *Pássaros* são apresentados, diretamente no chão, apoiados na parede ou suspensos pelo teto, abarca e consolida suas formas, assim como, no período barroco, a sombra sempre acompanha o desenho, consolidando a materialidade da pintura, tanto quanto delimita os possíveis pontos de observação da escultura.

Há um lugar de fragilidade onde o vazio preenche o absurdo, onde a representação escapa do enganoso, onde o homem suprime a ausência pelo esquecimento. Nesse lugar de encontro com a obra, de desvio e olvido, surge uma rede complexa de significados, que embaralham obra e biografia. Se analisada como um só corpo, atemporal e amorfo, percebe-se que a obra de Zé Carlos Garcia é um gesto de esquiva da realidade, uma ferida aberta ou uma espécie de fenômeno orgânico. Precipitamo-nos a tocá-la tal como o incrédulo apóstolo São Tomé, na histórica pintura do italiano Caravaggio.²

Os processos de destruição e construção parecem ser o modo como Zé Carlos Garcia estreita o parentesco entre realidade e ficção. Na obra *Praga*, diversas espécies de insetos encontrados na natureza são cuidadosamente manipulados, recortados e colados uns aos outros. De animais facilmente reconhecíveis, passam a incorporar a solidão de seus corpos híbridos e sem precedentes. Se na natureza o conceito de "praga" está relacionado com populações de insetos da mesma espécie, que causam algum tipo de prejuízo do ponto de vista ecológico, econômico, social e cultural, na obra *Praga* estes insetos constituem uma população que carrega em si a constituição da própria arte, como uma forma de acionar uma experiência em meio às contradições do mundo.

Praga contraria as próprias regras da natureza, podendo ser compreendida também como um bestiário heteróclito. Mas se nos bestiários da idade média, que são descrições de animais reais e imaginários, o objetivo fundamental era instruir o homem, atribuindo a cada animal um significado místico, acompanhado de uma explicação moralizante, em *Praga*, as partes sequer são nomeadas. Esses híbridos não têm como finalidade documentar, enumerar ou estudar as espécies. Enquanto no passado o fundamento era que o homem poderia ver sua própria humanidade refletida nos hábitos dos animais e, a partir de então, extrair dela uma moral, aqui a obra de Zé Carlos Garcia "dá a ver o limite abissal do humano: o inumano ou o a-humano, os fins do homem".³

É exatamente a partir desse deslocamento da posição do sujeito que a obra desse artista ganha forma como um eterno devir. Acéfalos ou híbridos, "todos colocam o sujeito na posição de um observador extralúcido: ele vê o mundo em sua 'fugacidade' e plasticidade constitucionais; percebe melhor as relações entre as coisas do que as próprias coisas".⁴ Reunir diversos insetos com finalidade de torná-los uma praga, é também um modo de monumentalizá-los, uma estratégia de sobrevivência.

Bifurcações que não admitem uma única via de entrada ou de saída, já que há sempre uma afirmação do incomunicável, que "consistirá apenas em jogar a dois uma única vez, por um único golpe de dados, sem outro ganho a não ser a própria possibilidade de jogar, possibilidade que independe de nosso poder de alcance quando o que está em jogo por intermédio da fala é o ilimitado do pensamento".⁵

Sua obra mais recente, *Jogo*, dá-se a partir dos elementos simbólicos dos jogos de bilhar, compreendidos como aqueles de mesa que utilizam tacos e bolas (Snooker, Carom, Bagatela, Pool e o Mata-Mata). Mas acerca das regras, que podem parecer necessárias, é preciso que se compreenda que elas sobrevivem por detrás da imagem, por detrás dessas formas que podem, na maior parte das vezes, surgir como engano, como ficção, como farsa. O jogo do olhar em contraposição ao jogo funcional do objeto.

O que pode parecer desproporção ou dramaturgia do real, pode também ser entendido como fragmento de discursos, existências que foram efetivamente postas

em risco no momento em que a função do objeto já não é a do jogo baseado em regras, mas a da subjetivação da realidade da qual fazem parte. *Jogo* é atravessado por armadilhas, gestos, precisão. Existe efetivamente na vida, no símbolo, na arte. Conjunturas que não são e nunca mais serão reduzidas às certezas e às tradições, mas sim aos trajetos múltiplos e aos cálculos inexistentes.

Aí reside outro traço do jogo: a disputa. Se, nos primórdios, o *bilhar* era praticado como um ritual por guerreiros bárbaros nos séculos III e IV, hoje ele serve de referência para um trabalho de arte contemporânea que, por si só, é um jogo de circunstâncias, suprimido, em partes, pelo capital, pela desordem, pela farsa, pela instituição, pelo valor de mercado. A disputa pela permanência, que se renova a cada dia, há muito deixou de ser um ritual. O *bilhar* transformou-se em profissão, sua estetização em arte.

Essa obra de Zé Carlos Garcia permite que aquelas pessoas destituídas de habilidades para com o *bilhar*, possam participar do jogo e manifestar suas aflições, alegrias ou incompreensões, sabendo que no jogo da arte não há perdedores, não há vencedores, mas um sistema de relações capaz de alargar o tempo e instituir lugares. Trata-se, no essencial, de sujeitar a função à subjetivação, de destituir para instituir, de pensar que há algo de irrisório na disputa. A tomada do poder da arte sobre a vida é um procedimento antigo, um jogo simbólico, que deixou suas marcas neste tempo, comumente chamado de contemporâneo.

1. DIDI-HUBERMAN, Georges. *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013, p. 37.
2. "A incredulidade de São Tomé", 1601 – 1602.
3. JACQUES, Derrida. *O animal que logo sou*. São Paulo: Editora UNESP, 2002, p.31.
4. DIDI-HUBERMAN, Georges. *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013, p. 396.
5. BLANCHOT, Maurice. *A conversa infinita 2: a experiência limite*. São Paulo: Escuta, 2007, p. 203.

CONVERSA

KAMILLA NUNES E ZÉ CARLOS GARCIA

KN Gostaria de saber como surgiu o seu interesse pela arte contemporânea e como foi a construção dos seus primeiros trabalhos: "Ápis", "Porco" e "Praga". Percebo que, com exceção de "Santo", todas as outras obras lidam com a relação animal x humano, quando não visualmente, pelo menos um afetando ou fazendo referência à existência do outro. Em "Porco" há uma metamorfose, em "Ápis" uma tecnologia inventada pelo homem pra facilitar a colheita do mel, em "Praga" uma denominação para predadores que não interessam ao homem em contextos específicos. Enfim, você entende essa relação como parte do seu processo de pesquisa?

ZC Minha relação com a arte (e aqui ainda não necessariamente a arte contemporânea) vem de infância. Desde que me entendo por gente me fascinam as cores, as formas. Quando criança me interessava por arte, uma arte ingênua claro, descompromissada. E fui uma criança com um processo criativo muito intenso. Eu ainda estudei numa escola onde a arte era parte da formação (tanto o atelier quanto uma introdução à história da arte e à filosofia). Sempre tive um atelier onde fazia minhas pesquisas, mas fiz a graduação em outra área que também sempre me fascinou: o mundo natural. Estudei engenharia florestal, agronomia, geografia, até resolver me dedicar à formação como artista: fiz Parque Laje, educação artística e escultura.

Minha pesquisa é muito pautada na observação. Observo o mundo em volta, as pessoas, os costumes, os movimentos, as lógicas de como as coisas funcionam (ou aparentam funcionar). E daí surge o porco, que eu considero o primeiro trabalho completo. O porco é curioso, é o animal organicamente mais semelhante ao ser humano, sempre serviu de comida ao homem e foi um dos primeiros animais a serem domesticados com a finalidade alimentar. Na produção simbólica é constantemente apresentado como um mascote dócil, como nas histórias infantis, mas ao mesmo tempo é um animal que causa uma grande repugnância, é considerado impuro, tem uma imagem negativa. É como o homem e a mulher: impuros, imperfeitos, mas modeláveis do ponto de vista estético. Voltando ao trabalho, vem a alteração do porco, que jamais deixaria de ser porco, ao submetê-lo a uma intervenção cirúrgica (uma cirurgia plástica como tantos de nós fazemos) e transformá-lo num ser humano. Primeiro foram as cabeças. A primeira apresentação do trabalho foi numa feijoada. Ali usei como técnica de preservação o congelamento e a cabeça foi colocada no centro da mesa, e foi suando, como todos nós naquele dia de calor, e era interessante a reação das pessoas que comiam porco na feijoada com aquela cabeça humana de porco suando à mesa. Com o aprimoramento da série cheguei ao corpo inteiro e desenvolvi outras técnicas de preservação como o salgamento e o formol. Os leitões eram apresentados como pequenos bebês. Eram

humanos, mas não eram humanos. É a alteração do que entendemos como realidade em outras realidades possíveis, mas não necessariamente realizáveis. É como a obra "Anjo", um corpo de menino de um pesado porco, com a leveza de asas de galo. Estava ali, era possível, era uma realidade, mas que jamais seria viável. Acho que meu trabalho tem uma dicotomia gerada na compreensão dos signos do nosso contexto de vida, mas que se apresentam ressignificados numa outra realidade possível.

É curiosa sua pergunta sobre meus "primeiros trabalhos": "Porco", "Ápis" e "Praga". O porco me levou naturalmente ao trabalho com os santos, na intervenção e alteração de corpos já existentes. Entrando um pouco na segunda pergunta, eu não entendo que os santos estejam dissociados do "Porco" e da "Praga", ao contrário. Porque o santo é, do ponto de vista simbólico (e até prático), um ente tão real e vivo no cotidiano das pessoas quanto um porco, uma formiga ou uma borboleta. Os santos católicos são muito presentes culturalmente na nossa sociedade. É muito mais que uma escultura em gesso ou madeira, é muito mais vivo que o porco da feijoada.

Se nos "Porcos" há uma ressignificação daquele corpo, em "Santo" não. Eram imagens de santos e continuam imagens de santos. Os elementos mais importantes de significação das imagens são preservados e potencializados. Com Cosmedamião, por exemplo, as pessoas não percebem, ou demoram a perceber, que se trata de gêmeos siameses (o mesmo corpo, duas cabeças e dois pares de braços). A mesma coisa com Conceição ou com Seteflechas; na primeira, a cabeça é substituída por uma densa cabeleira que praticamente brota no lugar do pescoço e, na segunda, a cabeça é toda encoberta pelas penas do cocar do índio. As faces não existem, mas os elementos principais, os signos de compreensão religiosa, estão presentes: as cores, o cabelo longo ou o grande cocar de penas, as mãos juntas ou os braços em posição de caça.

O limite entre a ficção e a realidade é tênue, muito tênue. O limite entre o corpo recriado e o corpo real é quase imperceptível a um olhar leigo. Qual a verdade do corpo? E essa pergunta cabe também ao "Porco", à "Praga" e até aos "Pássaros". E essa é uma discussão presente na nossa sociedade: alguns alteram seu corpo real, criam um novo corpo em busca de uma melhor aceitação e outros são objetos de preconceito por terem seus corpos reais com formas diferentes do que é considerado padrão, corpos mutilados, porém verdadeiros. É um conceito de beleza.

O processo de pesquisa de "Praga" tem início de maneira simultânea ao "Santo". Em "Praga", os insetos são a unidade e o princípio da praga, mas diferente de "Porco" e de "Santo", onde há uma alteração das formas existentes, nos insetos, o processo é uma desmontagem e remontagem dos corpos, como um quebra-cabeça. As peças são reagrupadas de modo a criar um novo desenho, novos corpos.

Tem uma coisa que me fascina muito nos insetos, especialmente os insetos que vivem nas florestas: são suas belezas escondidas. Como alguns, por exemplo, que em

geral apresentam um aspecto agressivo, rude, mas que sob a casca carregam asas com muitas cores e brilhos. É uma beleza própria e para poucos. Como uma joia exclusiva. E é curioso, pois esses bichos morrem inteiros, não perdem essa beleza quando morrem.

Há alguns anos atrás eu morava em um sítio abraçado por uma floresta. O material pro meu trabalho com os insetos eu catava pelo chão, diariamente encontrava vários mortos no meio da mata. Ali eu pude observar de maneira mais detalhada os insetos, seus hábitos, cores, formas, o habitat, seu comportamento e sua organização social. E nesse processo surge a pesquisa sobre as construções dos insetos. As "casas" de marimbondos, abelhas, vespas, etc, apresentam uma riqueza de detalhes, de pequenos detalhes, que impressionam por sua exatidão, perfeição, por sua beleza. Essas colônias têm, em geral, uma organização tão ou mais complexa que a observada em nossas casas, condomínios e cidades.

O "Apis" foi um trabalho apresentado "in progress". É parte desse processo de pesquisa da "Casa". Gostei muito do resultado visual, agregava ali elementos naturais e científicos que observei ao longo da pesquisa. O "Apis" ou a "Casa" tem a intervenção que revela as especificidades daqueles seres, através de suaves desenhos formados com as pedras preciosas ou semipreciosas, como adornos, que se encaixam perfeitamente nos orifícios. Esses desenhos reproduzem histórias como agressividade, reprodução, morte, alimentação, etc, e suas variações conforme as estações do ano e anomalias climáticas.

Entendo que a relação animal x humano está presente em meu trabalho sim, mas não de forma direta. Acho que essa relação se evidencia na comparação de parâmetros, na observação, na orientação do processo de pesquisa. A relação animal x humano se dá num ambiente mais político, como no caso de "Apis".

KN A primeira pergunta foi mesmo uma curiosidade, com intenção de nos levar à segunda. A passagem desses primeiros trabalhos para "Pássaros" é sutil, mas bastante intrigante. Os pássaros possuem uma dimensão física impactante, e formam um híbrido de bicho e mobília, pela continuidade que você dá aos corpos com os fragmentos de móveis. São rebuscados, mas em alguma medida causam uma sensação de mal estar, de desconforto. E a morte reaparece aqui. Você pode falar um pouco sobre esse processo de ressignificação, mutação e hibridismo, que há nos pássaros?

ZC É interessante você tocar nessa sensação de desconforto, de mal estar, que os pássaros geram. Muita gente fala isso. E é curioso porque eu não sinto isso, ao contrário, pra mim esses pássaros me passam uma sensação de paz, uma leveza, e tem outras pessoas que também percebem isso. Mas sem dúvida é reconhecido ali um corpo. O conforto que eu tenho com os pássaros talvez defina um pouco a minha relação com a morte. As pessoas se alimentam de pedaços de corpos mortos, mas sentem repulsa ao se deparar com um cadáver inteiro.

Concordo com a passagem sutil dos trabalhos anteriores para "Pássaros", são processos de criação concomitantes. E acho que os insetos têm muito a ver com os pássaros, com os processos de montagem e desmontagem, com uma revalorização das formas existente. As penas, assim como as partes dos insetos, eu vejo como uma possibilidade de cores e texturas, que é o material que eu lanço mão. A pena é a essência do trabalho, ela que dá a forma, que ao mesmo tempo dá o peso e a leveza do corpo. Algo que sempre me chamou a atenção são os mantos tupinambás; de certa forma, já desenvolvendo esse trabalho, fui buscar ali alguma referência, mesmo que meramente visual.

Não afirmaria que os "Pássaros" apresentam um processo de resignificação e mutação. De hibridismo sim. Os pássaros são esculturas montadas a partir de uma matéria de diferentes tipos de aves (criadas em fazendas de produção de penas) onde, em geral, são aplicadas partes de mobiliário. São esculturas de penas e plumas com aplicação de partes de mobiliário, onde as partes de mobiliário continuam sendo partes de mobiliário. Não vejo aí uma resignificação, pra mim o pé de cadeira continua sendo um pé de cadeira, o encosto de cadeira continua sendo o encosto de cadeira e a cadeira continua sendo uma cadeira. Eles ganham um novo valor e não um novo significado. O hibridismo está no cruzamento de materiais de significações distintas. Aqui a gente volta à discussão da tenuidade entre o real e o não real. As obras em geral geram repulsa porque as pessoas reconhecem ali um corpo inerte; tem forma, tem penas, mas não tem vida. É um corpo morto. Ao mesmo tempo, são formas irreconhecíveis na natureza, com exceção das penas. Isso também acontece com "Alísio", que segue a anatomia da asa de uma fragata, mas que está fora da escala real.

Gostei de você ter citado uma certa "sobrevivência da forma" que eu buscava em meu trabalho. Isso pra mim é muito evidente nos santos, nos insetos e nos pássaros. Isso reafirma a questão da não resignificância no caso dos pássaros, pois continua presente ali o peso de cada matéria e a sobrevivência das formas.

KN Você pode falar um pouco mais sobre a relação entre "Pássaros" e "Jogo"?

ZC No pássaro, quando você cita, na pergunta anterior, a repulsa ao corpo morto, isso se dá pelo reconhecimento do corpo; o mesmo ocorre na obra "Jogo", que pode ser rapidamente identificado. Vida e morte, jogo, sorte e acaso: todos compreendem e reconhecem esses signos. Trata-se de uma linguagem simples. E acho que meu trabalho possui essa simplicidade de linguagem. A potência de "Jogo" está presente pela carga simbólica, mas a pessoa não precisa realizar o ato, jogar, pra ter essa sensação, pra estabelecer este diálogo com a obra. E aqui novamente aparece uma relação tênue entre realidade e ficção. Todos os elementos do jogo estão presentes e são imediatamente identificados, é possível supor suas regras e seus usos. Mas, ao mesmo tempo, esse não é um jogo executável,

ele ganha uma nova função como um objeto artístico, um novo valor. E nesse sentido, ganha uma nova significância. A função é eliminada completamente pela escala, mas você dialoga facilmente com os tacos, assim como você reconhece a morte nos pássaros.

KN Importante você apontar a noção de "realidade" e "ficção". De fato é um ponto forte e fundamental no seu trabalho, em diversos níveis de entendimento. Gostaria de saber por que a escolha de elementos do "Jogo de Sinuca". É o começo de uma série de jogos ou você tem uma relação mais direta com esse jogo, especificamente?

ZC Os elementos do jogo (tacos, tabuleiro, bolas), objetos desenhados para jogos, sempre me fascinaram. Em alguns casos, inclusive, extrapolam a questão do jogo, me parece que têm uma finalidade mais de sedução, de atração. Por exemplo, os tabuleiros de gamão, com seus enfeites em madrepérola, com trabalhos de marchetaria primorosos. Mas, ao mesmo tempo, esse trabalho de "adorno" das peças é freado pela possibilidade dele acabar interferindo na execução dos jogos. Ele avança, mas só até certo ponto. Disso surge a vontade de ir além da função histórica de jogo, de investir no desenho desses elementos já como objetos de arte.

Eu nunca fui um jogador de sinuca, mas meu ateliê está localizado na Lapa, e a sinuca está sempre presente nos bares e nos salões. Aliás, jogo em geral é algo que não me atrai, mas os elementos do jogo, suas peças, sua lógica matemática, sua história, são interessantes. Pensei também em fazer um trabalho com gamão, que possui um desenho rebuscado, peças onde percebo que há um cuidado com o desenho. Na sinuca, por exemplo, você escolhe o taco que irá jogar. Quando o jogador se depara com a fileira de tacos, ele escolhe o mais atraente, que o deixe mais potente. O taco, como uma espada, é um objeto fálico. Esse é um trabalho que sugere desdobramentos, que apresenta possibilidades. Como um jogo, não sei como vai terminar.



PATROCÍNIO



APOIO



REALIZAÇÃO

aut aut arte contemporânea



Ministério da
Cultura

