

10\ DEPOIMENTO DE ARTISTA

Regina Silveira

OLHAR
O
PERCURSO

Posso pensar que nunca cheguei a concentrar meu trabalho num meio apenas: fui pintora, gravadora, vídeo artista e multimídia; depois fiz livros, objetos e instalações, e mais recentemente realizo intervenções gráficas em interiores e fachadas, ao lado de projeções urbanas, vídeo animações e até *graffitti*. Em termos de operacionalidade – poética e técnica – toda esta atividade tem sempre oscilado entre o artesanal e o *low tech*. O interesse pelos meios e o recurso recorrente aos novos modos de produção de imagens vem desde os 1970, sem que me inscrevesse, plenamente, nas manifestações mais específicas e radicais da tecnologia no campo da arte.

Desde então e ao longo dessas realizações, minha tarefa continuada foi equilibrar a constante curiosidade pelos novos meios com a consciência de que os meios não podem ter a primazia sobre as ideias. Para tanto, a meta maior foi e tem sido a busca do sentido, em qualquer meio - com mais ênfase na política da representação do que nos seus modos de produção.

Desvios e complexidades aparte, constato que nas duas últimas décadas a relação cada vez mais apertada de meu trabalho com o espaço, a arquitetura e a dimensão pública, está em paralelo com minha gradual migração do artesanal ao digital, certamente facilitada por sua compatibilidade com as operações geométricas que fundamentavam meu trabalho anterior.

Perspectivas desenhadas sobre papel milimetrado ainda estão na preparação de obras como *In Absentia M.D.* (1983) e *Vortex* (1994), duas instalações de grande formato que na escala real foram inteiramente desenhadas, ampliadas e pintadas a mão. A esta categoria de instalações com base em perspectivas ampliadas também pertence a versão original do *Paradoxo do Santo*, realizado na sala de projetos do Museo del Barrio (1994) e *Gone Wild* (1996), a primeira encomenda que recebi para ocupar um espaço específico, no interior de um museu: o hall de entrada do MCA de San Diego, recém reformado pelo arquiteto Robert Venturi.

Na década seguinte, essas mesmas obras e suas derivadas - como o próprio *Paradoxo do Santo* em versão de vinil (2001), *Tropel Reversed* (2009), *Abyssal* (2010) e *Gone Wild Reversed* (2011) - já se farão com o recurso de matrizes digitais, cujas propriedades puderam aportar diversas transformações a meu trabalho: substituir a efemeridade pela potencialidade de permanência, proporcionar maior controle da

escala e ainda trazer uma grande flexibilidade para alterar configurações e adaptá-las aos espaços dados, além de facilitar o trânsito de obras, no Brasil e pelo mundo.

Entretanto, os degraus para esta nova operacionalidade digital já haviam iniciado em *Encuentro* (1991), uma obra gráfica concebida para ser impressa e produzida como um outdoor de grandes dimensões, por processos industriais de silkscreen. A linearidade e os contornos requeriam um tal grau de precisão que apenas a efetiva colaboração de um programa de desenho digital podia garantir a manutenção do rigor que eu desejava para aquela imagem, e que jamais alcançaria na ampliação de um desenho feito a mão... Também nos 1990 já havia ensaiado expansões digitais para as operações de apropriação, recorrentes em meu trabalho. Foi nesta esteira que realizei *To be Continued (ano)*, cujo eixo poético é a própria atitude de rapinagem de imagens, facilitada por escaneamentos praticamente ilimitados de repertórios diversos.

Entre os primeiros resultados do trânsito aos territórios digitais, a *Escada Inexplicável* (1998) e sua derivação mais tecnológica, a vídeo animação interativa *Descendo as Escadas* (2004) são bons exemplos de como a anterior espacialidade projetiva pode se ampliar para outros patamares de possibilidades e sentidos - alavancada por operações técnicas mais complexas, mas que procuravam ser poeticamente análogas.

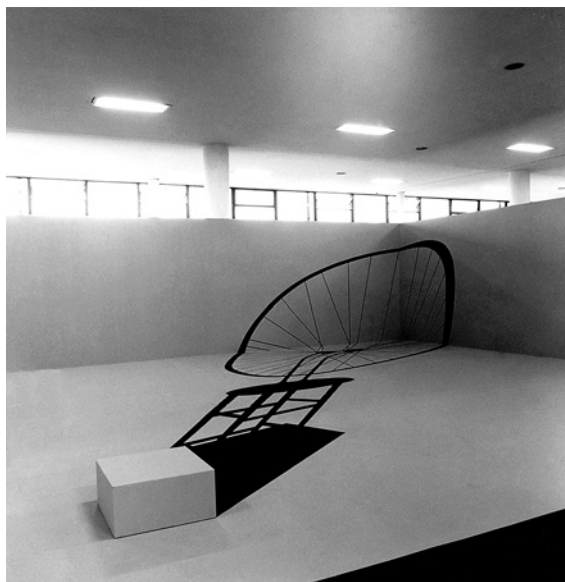
Mais recentemente, depois de revestir diversos edifícios - interiores e fachadas - e até ônibus urbanos, com imagens e padrões gráficos variados - como em *Frenazos* (2004), *Lumen* (2005) *Irruption Saga* (2006), *Tramazul* (2010), *Atractor* (2010) e *Casulos* (2013) - meu presente está marcado pelo interesse crescente nos espaços públicos e no desenvolvimento de projetos para realizações efêmeras ou permanentes, relativamente distantes dos espaços da arte. As longas e complexas negociações, inevitáveis nesses projetos, não os tornam menos desafiantes - ao contrário, potencializam meu interesse - também porque, de cara a outros públicos, eles são capazes de ventilar as ideias, que circulam por um número apreciável de colaboradores, assistentes de estúdio e terminam por gerar parcerias diversas, em função de *know how* ou serviços específicos.

Paradoxalmente, em muitos desses projetos, mesmo que planejados digitalmente, a realização no real tem dado maior espaço ao artesanal e implicou em execução coletiva, empresarial ou com grande número de participantes. Duas dessas últimas realizações foram *Paraler* (2015), obra permanente na calçada da Biblioteca Mario de Andrade em São Paulo e *Phantasmata* (2015) uma imagem pintada com estêncil diretamente sobre o pavimento na melhor tradição dos *graffitti* de rua, durante a 12ª Bienal de Havana. A calçada é um mosaico agigantado, de confecção extremamente artesanal, onde a colocação de quase dois milhões de pequenas peças foi praticamente feita a mão, em extensão adequada ao prédio e à escala urbana avantajada do centro da cidade. Por sua vez, a extensa pintura efêmera feita em área pública de Havana é ainda mais diretamente artesanal, dado que no resultado final, o único rastro digital são os contornos impressos que orientaram os recortes realizados nas máscaras de lona.

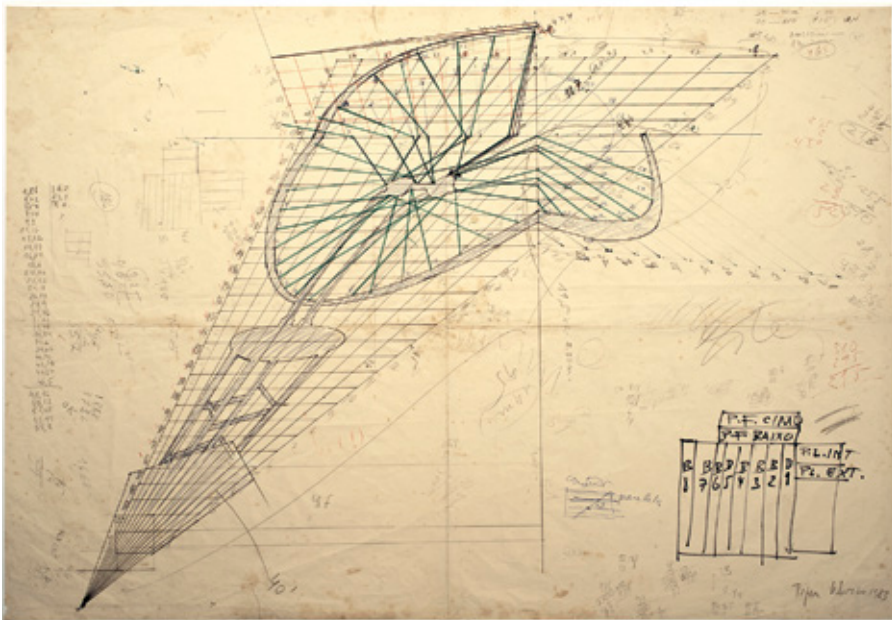
Em resumo, tudo bastante diferente do futuro que eu imaginava para mim, décadas atrás, quando achava que depois de tanto subir em andaimes para detalhar aquelas pinturas gigantes e efêmeras, com mais anos encima eu mereceria algo tão confortável como desenhar e fazer aquarelas sobre bons papéis, em ambiente protegido, com um bom fundo musical. Décadas depois, na contramão daquele futuro, sigo cada vez mais desdobrada em muitos tipos de projetos que sobre passam minha própria capacidade individual, ao ponto de me tornar este tipo de artista coletivo que sou agora.

Fotografia da artista durante o processo de trabalho de *In Absentia*, 1983





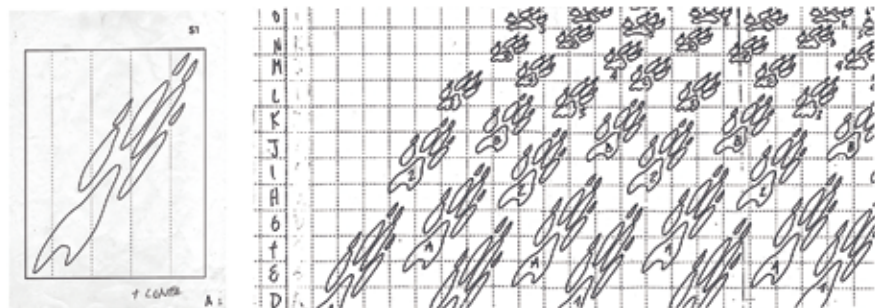
In Absentia M.D., 1983
Pintura industrial s/ painéis
96 x 66 cm



Desenho preparatório para *In Absentia M.D.*, 1983

Caneta e grafite s/ papel milimetrado

96 x 66 cm



Desenho preparatório e montagem para *Gone Wild*.

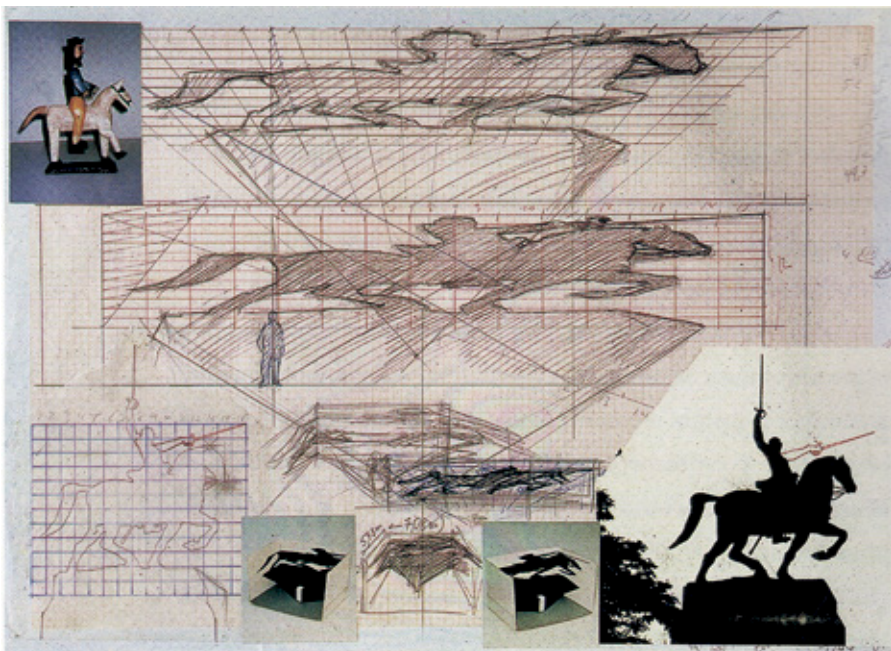


Gone Wild, 1996

Pintura industrial s/ piso e parede

Museu de Arte Contemporânea de San Diego

140 m²



Desenho preparatório para *O Paradoxo do Santo*, 1994

Caneta e grafite s/ papel milimetrado e colagem montado em cartolina

46 x 64 cm

Museu del Barrio, NY

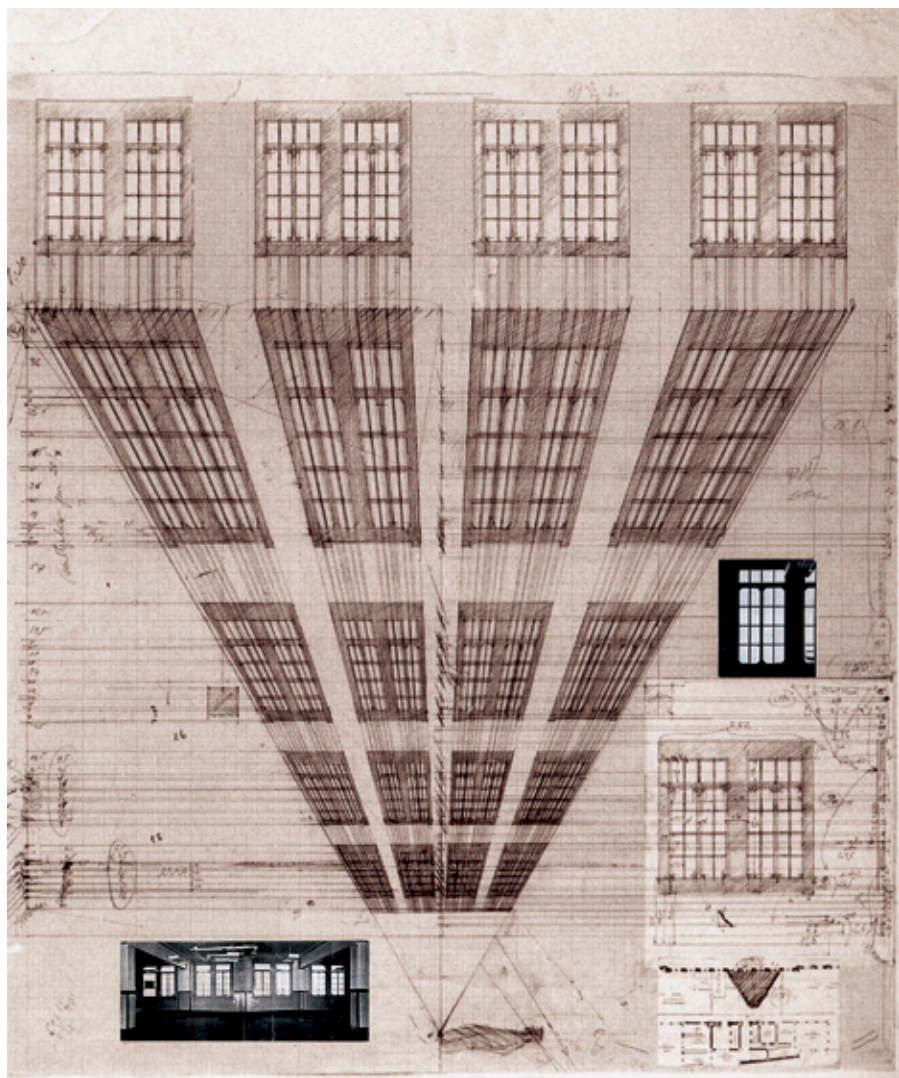


O Paradoxo do Santo, 1994

Vinil recortado s/ piso e parede e imagem de madeira s/ pedestal de madeira

Dimensões variáveis

Guggenheim Museum (2001)





Desenho preparatório para *Vórtice*, 1994
caneta e grafite s/ papel milimetrado e colagem
89 x 76 cm

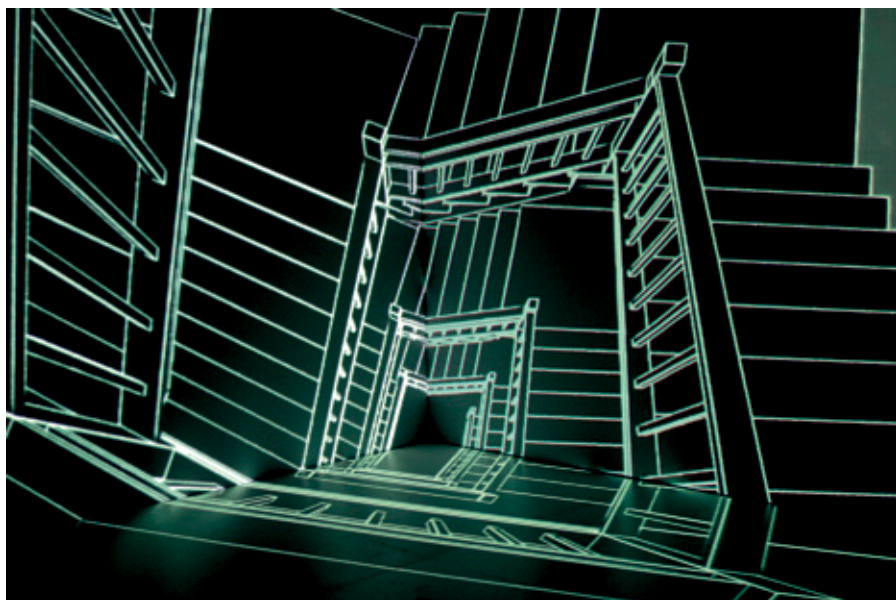
Abyssal, 2010
Vinil adesivo
10,40 x 13,60 cm



Encuentro, 1991

Imagem digital

Dimensões variáveis

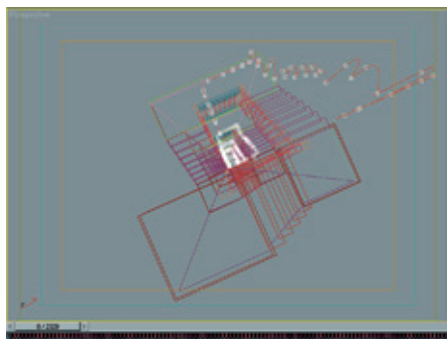


Descendo a escada, 2004

Vídeo projeção

300 x 5,80 x 200 cm

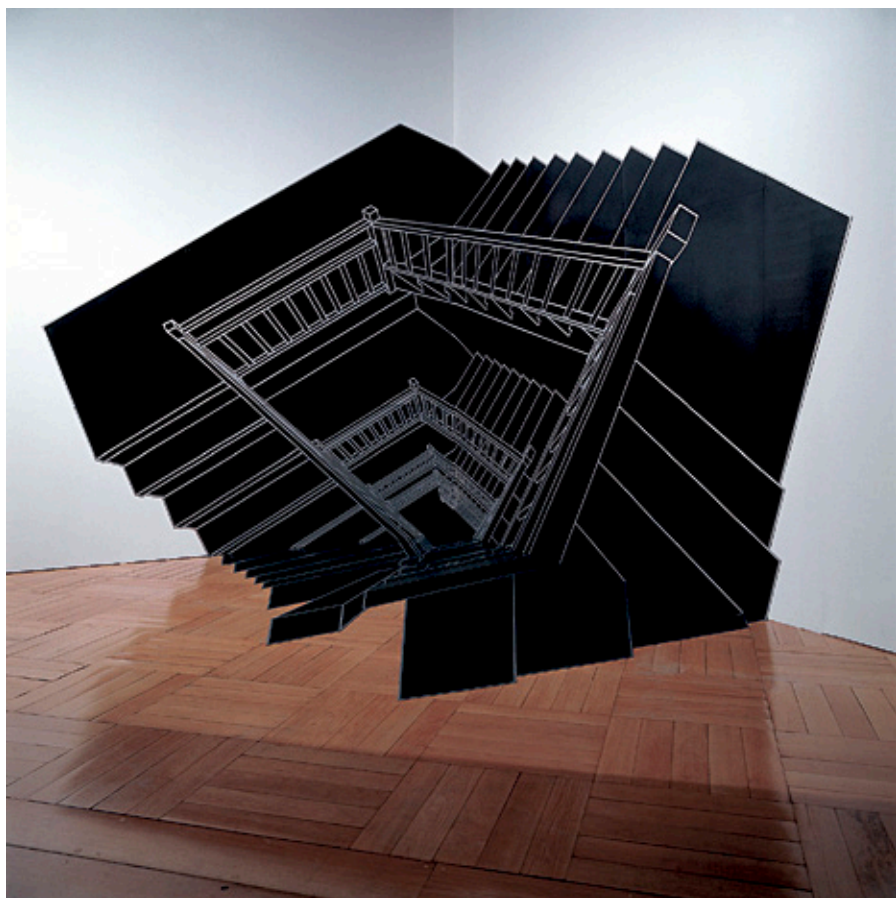
Itaú Cultural



Descendo a escada, 2004

Modelo digital

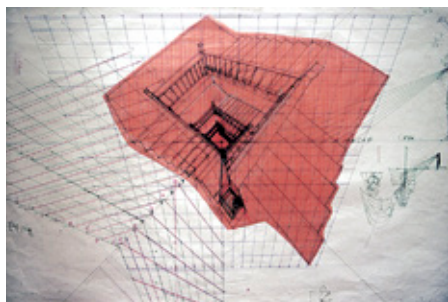
Itaulab, Itaú Cultural



Escada inexplicável 2, 1999

Poliestileno

300 x 5,80 x 200 cm



Desenho preparatório para Escada inexplicável 2,
1999

Caneta, grafite e colagem de desenho s/ papel
milimetrado

69 x 99 cm

Frenazos, 2004

Vinil adesivo s/ fachada

228 m²

Arsenal, San Juan Porto Rico





Irruption series (Saga), 2004

Vinil adesivo s/ fachada

1400 m. aprox.

Taipei Museum of Fine Arts





Atractor, 2011

Vinil adesivo s/ fachada

Dimensões variáveis

Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre

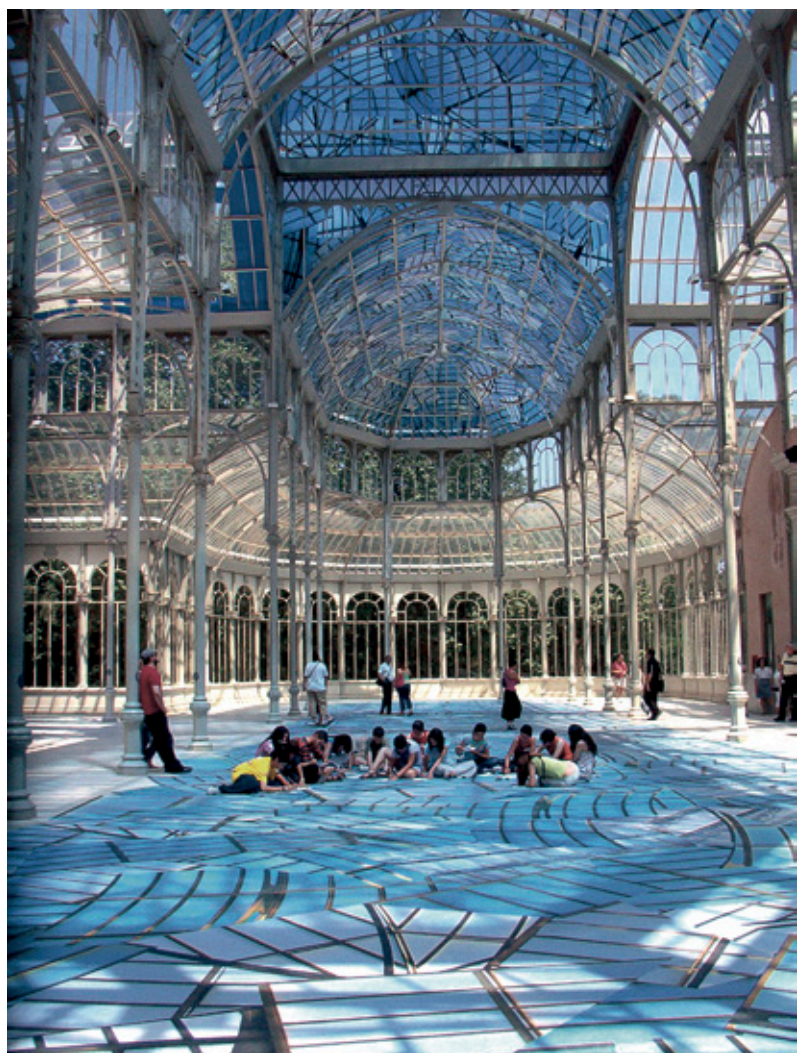


Memoriazul, 2005

Impressão digital e vinil adesivo

Piso: 460 m²

Teto: 780 m²





Casulos, 2013

Vinil adesivo s/ ônibus urbanos em Curitiba

Dimensões variáveis

Detalhes de *Tramazul*, 2010

Imagem digital e impressão em vinil adesivo

2300 m² aprox.

Museu de Arte de São Paulo – MASP





Processo de trabalho
de Paraler (calçada)



Foto: Bruna Goldenberg

Paraler, 2014

Mosaico em porcelanato

Dimensões variáveis

Biblioteca Mario de Andrade, São Paulo





Fotos: Eduardo Verderame

Phantasmata, 2015

Pintura s/ pavimento

200 m² aprox.

12a Bienal de Havana, Cuba