

O PROCESSO COMO PERFORMANCE: PENSAMENTOS SOBRE KIM JUNGGI

POR LETÍCIA MORENO

A contemporaneidade proporciona ao historiador da arte novos enquadramentos, novas formas de leitura da História da Arte, permitindo novos modos de se pensar e de fazer pesquisa no campo ao desfazer-se da linearidade metodológica e historiográfica. Pensando nestes desafios ao encarar múltiplas manifestações artísticas, pesquisar a ilustração contemporânea como forma legítima de arte, que protagoniza o desenho através do constante compartilhamento de processos, apresenta-se como uma questão interessante a ser investigada. E, para tal, tomo como breve estudo de caso o trabalho do ilustrador sul-coreano Kim Jung Gi.

Ilustração, o ato de desenhar e processos.

Perceber a sintonia entre redes sociais e a produção de artes visuais da segunda década do século XXI é uma abertura que proporciona a outros assuntos uma possibilidade de pesquisa, estudo e visibilidade. Sendo assim, novas formas de se compreender a produção artística contemporânea.

Torna-se difícil pensar em uma pessoa hoje que não tenha cadastro em alguma rede social como instagram, twitter e facebook. E, por consequência, muitos artistas hoje possuem perfis nessas redes. Desta forma, adquirir informação sobre eles e, principalmente, sobre seus

processos torna-se muito mais acessível em comparação aos artistas de gerações anteriores. É verdade que a internet pode ser impessoal ao não proporcionar uma vivência presencial, direta, mas também pode gerar novas experiências que, o historiador da arte hoje, se estiver atento, poderá aproximar fazeres, vivências e manifestações que talvez não fossem entendidas como tal pelo próprio campo para pesquisa.

Justamente por esta facilidade de acesso a informação, a produção de ilustradores nos dias atuais se torna algo curioso a ser visto. Exatamente por conta dos perfis no youtube, é fácil de acompanhar sua produção. Hoje se compartilha de tudo. Existem diversos tipos de vídeo neste campo: “dos and don’ts”, onde ilustradores mostram dicas de como fazer, passo a passo de fundamentos do desenho e até mesmo dicas motivacionais para jovens ilustradores desacreditados em seus potenciais.

Durante o curso de história da arte, lemos os aspectos presentes – ou implícitos – à obra de arte que estamos a analisar, também aprendemos a importância da técnica para certos fazeres artísticos, que, sem a mesma, tal fazer não existiria, como no caso das técnicas de impressão e técnicas de pintura. Entretanto, o processo não se mostra como algo a ser pesquisado individualmente como obra autônoma, apenas como uma etapa para a finalização do objeto lido.

A utilização do compartilhamento instantâneo que a rede de computadores disponibiliza faz com que o processo possa ser lido como a obra em si, uma vez que pode-se acompanhar o decorrer até a etapa final. Assistir os processos de criação e desenvolvimento das imagens no caso da ilustração é algo deveras apelativo, uma vez que se pode ter a sensação de proximidade ao acompanhar o fazer do artista, justamente pela telepresença provocada pela internet. Esta sensação é um aspecto único resultante da contemporaneidade. Pode-se ver o processo do desenho virtual e presencialmente, independente de onde o artista viva ou esteja produzindo.

Questionar se estes tais artistas tão populares na rede possuem, por consequência, qualidade equiparável a ponto de serem classificados

como criadores de “obra de arte” em si não é o intuito desta breve investigação. Assim como não é trazer a ilustração para o patamar de belas artes, tal como a pintura e a escultura, mas sim, de compreendê-la como produção válida de artes visuais. Também interessa pensar como a internet e a produção de alguns artistas são exemplos de uma dinâmica de se produzir e consumir arte, fenômeno próprio do século XXI.

É compreensível pensar que, na verdade, o ato de desenhar na ilustração contemporânea seja um reflexo mercadológico, uma vez que muitos destes ilustradores utilizam-se de seus trabalhos como uma fonte de renda. Entretanto, isto não deveria impedir que a ilustração fosse estudada no campo da história da arte, tendo em vista a existência de galerias e leilões e comercialização de trabalhos da ordem de belas artes – e até mesmo trabalhos falsificados.

Com a existência de portfólios online, e a facilidade de se criar websites e contas em redes sociais, o artista no contemporâneo – se não possui premeditadamente a ambição de ser representado por uma grande galeria ou de ter uma peça vendida pela Sotheby's nos primeiros meses exposição ao público – possui uma gama de possibilidades de se fazer ser visto na rede mundial de computadores, a ponto de não necessitar de um mediador entre seus trabalhos e espectadores em potencial.

Outro aspecto interessante é o processo de produção destes artistas como uma maneira de se acompanhar suas investigações compositivas, formais e estéticas, principalmente quando se compartilha em tempo-real através de streamings online (Figura 01). Deste modo, o espectador acompanha o momento de tomada de decisões do ilustrador simultaneamente enquanto ele ou ela desenha. Ou seja, acompanhar em tempo real momentos que o desenhista erra ou acerta alguma linha traçada, o momento que experimenta alguma técnica, enfim.

Neste contexto, o desenho – e o ato de desenhar em si – torna-se o centro das atenções do início até o fim do processo. Assistir o desenhar como performance sugere que o espectador fique atento à cada movimento executado pelo artista. O material utilizado; em que direção

desenha; como desenha; a espessura da linha; quem e o quê desenha; como a imagem se forma e como o ato de desenhar se torna uma narrativa da construção da própria imagem.

Também se pode perceber a essência do artista, de modo que, ao observá-lo tomar decisões, errar e – quem sabe – arrepender-se da linha traçada, se entende o processo como aproximação íntima do desenhista com seu espectador, de forma que o ilustrador se porta como uma espécie de intérprete visual do imaginário, ao tornar ideias imagens. Observar a imagem construída é como ler um livro enquanto ele está sendo escrito.



Kim JungGi e drawing shows: desenhar como performance

O trabalho do ilustrador sul-coreano Kim JungGi tem ganho grande atenção internacional nos últimos cinco anos. Não somente na Coreia do Sul, mas também se observa aos poucos validação internacional do seu trabalho, principalmente por sua habilidade de criar imagens complexas sem rascunhos. Nascido em 1975 na província de Goyang-Si em Kyongki-Do, Kim JungGi é um ilustrador que compartilha seu ato de desenhar.

A curiosidade na forma de JungGi desenhar se configura na não-linearidade do que se espera do processo do desenho. Como norma, imagina-se que o desenhista irá registrar suas ideias através do rascunho, seguido de um refinamento das ideias passadas para o papel até se tornar o desenho final. Entretanto, JungGi não desenha desta forma.

Kim ao desenhar já possui toda a imagem construída – e por consequência, visualizada – em sua mente antes de passá-la definitivamente para o papel, o que explica “pular” a etapa do rascunho. Sua formação artística poderia ser uma justificativa de maestria técnica, pois aos 19 anos cursou Design Gráfico na DongHui Art School em Busan, na Coreia do Sul. Entretanto, a metodologia de ensino da Escola de Artes por ele frequentada não foi o que proporcionou seu domínio dos fundamentos do desenho.

JungGi afirma em entrevista à emissora de televisão coreana EBS News que muito do que aprendera fora observando cenários e pessoas. Sendo assim, seu campo de referências imagéticas, sua memória fotográfica fora construída de maneira empírica, não dependendo somente da sua formação “acadêmica”. Dito isto, Kim desenha cenários nas mais distintas perspectivas, de forma tradicional, utilizando, por exemplo, marcadores, pincéis e canetas nanquins descartáveis, ou através do digital com auxílio de softwares e mesas digitalizadoras, sendo versátil, correspondendo às necessidades de mídia que o ilustrador contemporâneo necessita.

Contudo, o que está fazendo com que ganhe repercussão é o desenhar tradicional assistido como performance, também conhecido como drawing show (Figura 02). Não somente Kim JungGi mas ou-

tros artistas fazem estas performances assistidas utilizando o desenho como linguagem comunicativa principal. Aqui, o corpo não se classifica como emissor da mensagem, mas sim, o desenho. Nos drawing shows o que está a ser observado é o desenho em construção. É o nascimento da linha. O encontro da tinta com o papel, ou com a parede.



Nesta condição o desenhista é o dispositivo responsável pelo exercício mental de exteriorizar o desenho, ao movê-lo do campo da mente – onde está confinado e não pode ser visto por ninguém além do desenhista – para a materialidade, obviamente, com auxílio de seu próprio corpo, através do movimento das mãos, dos braços e dos pincéis, dos lápis e canetas.

Acompanhar estas performances do desenhista seria o mesmo que assistir uma palestra no sentido de compreender o desenho como uma linguagem construída através da interação de linhas, pontos, planos, saturação e – não menos importante – narração imagética. E como o ilustrador aqui em questão possui uma linguagem figurativa – realismo estilizado, por assim dizer – a compreensão do que está sendo es-

critico pode ser lido mais facilmente, em comparação a uma linguagem menos figurativa ou abstrata.

Todavia, acompanhar a escrita de imagens como performance implica em pensar no desenho como ser autônomo que apropria-se do desenhista afim de externar-se. Observar o desenho sendo construído é nada além de compartilhamento do fluxo de pensamento do autor em questão. Além de ser o íntimo do autor em si.

Até que ponto desenho e performance podem se encontrar, se relacionar e, até mesmo, se tornarem sinônimos? Quem é o protagonista? O desenhista ou o desenho em processo? E quanto aos streamings? Como a transmissão pode interferir na interpretação do espectador?

Estas são perguntas que surgem ao pensar nas relações entre estes dois fazeres distintos – desenho e performance. Talvez o processo seja a chave desta relação, ou talvez a efemeridade da trajetória do desenho até sua forma final. Resta observar e detectar as conexões existentes, dar-lhes visibilidade e explorá-las até seu máximo potencial.

Notas:

¹Sugestão de leitura: BELTING, Hans. O fim da história da arte - uma revisão dez anos depois, 1ª edição Cosac Naify Portátil, São Paulo: Cosac Naify, 2012.

² No alfabeto coreano 김정기, romanizado como Kim Jung Gi.

³ Entrevista à Emissora Sul-Coreana EBS “스케치의 달인’ 만화가 김정기 / Jung-Ki Kim, the master of sketching”. Coreia do Sul, 2013. Disponível em: <<https://youtu.be/OGrcsJRyrsk>> Acesso em: 08 dez. 2017

Referências Bibliográficas:

BELTING, Hans. O fim da história da arte - uma revisão dez anos depois, 1ª edição Cosac Naify Portátil, São Paulo: Cosac Naify, 2012.

LEPECKI, A. 9 variações sobre coisas e performance. Revista Urdimento, v. 2, n.19, p. 93 - 99, Florianópolis, 2012.

RODRIGUES, L. F. S. P. Capítulo 1: Realidade e especificidades do desenho In: Desenho, criação e consciência. Lisboa: Bond, 2010. p. 23 - 50.

WASSILY, Kandinsky. Ponto, Linha e Plano. Lisboa: Edições 70, 1970.

ȘERBĂNESCU, S. “Live Drawing. Visual Performance Models in the Real and the Virtual Space”. Bucareste, 2016. Disponível em: <<http://culturesofcommunication.ro/wp-content/uploads/2017/03/no1-2016-SERBANESCU.pdf>> Acesso em: 11 dez. 2017.

Kim Jung Gi. Lasse Bekker Weinreich. Youtube. 25 de fev. de 2015. 6min 30s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nabXdqgUh4I&feature=youtu.be>> Acesso em: 08 dez. 2017.

[EBS뉴스]뉴스인_‘스케치의 달인’ 만화가 김정기 / Jung-Ki Kim, the master of sketching with English subtitle. 나중동. Youtube. 03 abr. de 2013. 04min 43s. Disponível em: <<https://youtu.be/OGrcsJRyrsk>> Acesso em: 08 dez. 2017.

A conversation with the master Kim Jung Gi. Bobby Chiu. Youtube. 27 de set. de 2017. 1h 02min 30s. Disponível em: <<https://youtu.be/U8x4SaOjvI0>> Acesso em: 11 dez. 2017.

Kim Jung Gi @ the Art Institute of California Inland Empire 8-2-14. Inland Arts. Youtube. 29 de ago de 2014. 39min 05s. Disponível em: <<https://youtu.be/VUFG-4k6dU>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

About Artist. (s.d.). disponível em: <<https://www.kimjunggius.com/pages/about-artist>> Acesso em: 08 de dez. de 2017

Superani. (s.d.). disponível em: <<https://www.kimjunggius.com/>> Acesso em: 08. dez. 2017

Letícia Moreno é graduanda em História da Arte pela EBA-UFRJ, ilustradora autodidata-, pesquisadora entusiasta de desenhistas contemporâneos, moradora do Rio de Janeiro e atualmente pesquisadora PIBIAC. | e-mail: leticiamoreno@live.com