



FANÁTICOS

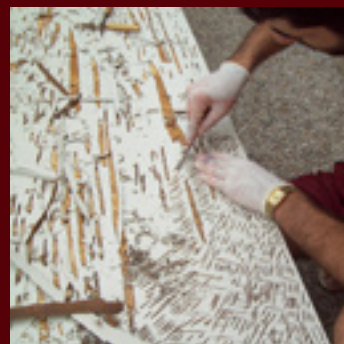
Leandro Serpa



Fanático pode ser aquele que segue ou defende apaixonadamente uma seita ou uma opinião, seja filosófica, religiosa ou política; ou quem pratica alguma coisa de maneira apaixonada. Leandro Serpa apresenta uma série composta por pinturas, colagens, monotípias e até uma proposta lúdica, que convida o espectador a vivenciar o Futebol/Arte com peças que levam nomes de artistas e que se movem como jogadores de futebol. O artista inverte o uso da imagem, inverte o acontecimento da visualidade e o conceito de Arte expande-se, e, assim, a grande jogada de Leandro é alcançar o campo ampliado na Arte Contemporânea. Dessa forma, gerando deslocamentos e produção de sentido ao seu lugar/matriz, expande o conceito de gravura tradicional e provoca o público, ao se perguntar sobre o conceito de onde estaria a Arte? Ou, então, de aproximar as visualidades da Arte e do Futebol, compreendendo a semelhança pelo desejo de êxito ao final, que é fruto de estratégias e táticas marcadas por práticas permanentes ao longo de determinado tempo. O mesmo significa que, para ter êxito, além da paixão, é preciso estar imerso, determinado, e ter uma insistente prática de pesquisa. Leandro Serpa é um Fanático.

O projeto Fanáticos foi premiado em 2013 no Edital Elisabete Anderle promovido pela Fundação Catarinense de Cultura de Santa Catarina (Brasil).

Profa. Dra. Jocielle Lampert
Universidade do Estado de Santa Catarina



Leandro Serpa, natural de Tijucas/SC, nasceu em 1983. É artista/professor/pesquisador visual e já fez experimentações poéticas nas diversas mídias da visualidade. Desenvolve o projeto Fanáticos, premiado no Edital Elisabete de Estimulo a Cultura – 2013, no qual pesquisa as relações entre Arte e Futebol, Cultura e Jogo, além de produção e pesquisa com a monotipia e a Imagem/Palavra.

Atualmente, Leandro é mestrando da Linha de Ensino das Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), com o projeto “Reflexões sobre Arte e Arte/Educação Contemporânea: A Monotipia no Campo Expandido”, orientado pela Profª Dra. Jocielle Lampert. Foi premiado em 2013 no Premio Elisabete Anderle de Estimulo a Cultura, no Estado de Santa Catarina, com o projeto Fanáticos.

Leandro é bacharel em Artes Plásticas pela UDESC, com o TCC “Marcas do Tempo, Futebol Fanáticos”, orientado por Jocielle Lampert. Ministrou a oficina Imagem/Palavra, em 2008; foi monitor do Ateliê de Gravura de 2009 a 2010; pesquisador de partidas de futebol das décadas de 1980-1990, junto à emissora RBS, em Florianópolis, para o desenvolvimento do projeto Fanáticos. Realizou pesquisa técnica de gravura em fine-art na Galeria de Gravura, São Paulo/SP (2011).

Entre 2012 e 2013, Leandro ampliou sua pesquisa com a monotipia e desenvolveu o projeto Fanáticos, tendo exposto suas obras em São Paulo, Santa Catarina, Bahia e também em Portugal.

PRÊMIO

Prêmio Elisabete Anderle de estímulo à cultura” – edição 2013

CURADORIA

2012 - Intervenções No espaço árvore da Felicidade. Pantanal – Florianópolis/SC. Em parceria com a artista Kelly Kreis

MOSTRAS INDIVIDUAIS

2013 - Galeria Virtual – Djeine Galeria Van Gogh. <http://www.e-vangogh.com/galeria-virtual/category/galeria-virtual/leandro-serpa/>

2013 - Exposição Fanáticos. Espaço Coletivo ARTE e Comunicação. Rua João Pacheco da Costa, 595.Canto dos Araçás, Lagoa da Conceição Florianópolis, Brasil

2011 - Exposição Fanáticos: Futebol. Fundação Hassis, Florianópolis/SC

MOSTRAS COLETIVAS

2013 - 1º Bienal do Mediterrâneo. Espaço Cultural do Campinho, Lisboa, Portugal

2013 - Mostra de Gravura: Vestígios Singulares, Chapecó

2013 - Mostra de Gravura: Vestígios Singulares, São Miguel do Oeste

2013 - 1º Bienal do Mediterraneo. Convento dos Cardeaes, Lisboa, Portugal

2012 - I Mostra de Arte Contemporânea LOTE 7

2012 - Intervenções No árvore da Felicidade. Pantanal – Florianópolis/SC

2012 - Exposição Gravura Contemporânea: Vestigios Singulares, Itajai/SC

2011 - Intervenções No árvore da Felicidade. Pantanal – Florianópolis/SC

2010 - 42º Salão de Piracicaba/SP

2010 - Mostra PRETEXTO Tijucas

PALESTRAS, OFICINAS E CURSOS.

2013 - Oficina: Princípios da Linguagem Gráfica, parceria SESC/Chapecó e UNOCHAPECÓ, Chapecó/SC

2011 - pesquisa técnica de gravura em fine-art na Galeria de Gravura, São Paulo/SP

2011 - pesquisador de partidas de futebol das décadas de 1980-1990, junto à emissora RBS/TV/Florianópolis/SC para desenvolvimento do projeto Fanáticos presente no Trabalho de Conclusão do Curso

2009 - 2010. Monitor sala de gravura da UDESC/CEART

2008 - Palestra / oficina: Imagem / palavra, sobre processo criativo do artista, organizada pelo NUPEART na UDESC





2:8:0 / A NOVA REVOLUÇÃO TÁTICA

Desde a última revolução tática significativa apresentada ao mundo pelo "Carrossel Holandês" na Copa do Mundo de 1974, time apelidado carinhosamente de "Laranja Mecânica" em homenagem ao filme de Stanley Kubrick, do técnico Rinus Michels e que contava com jogadores geniais e com QI acima da média como Cruyff, Neeskens, Krol e Rensenbrink, passando pelo esquema 3: 5: 2 da "Dinamáquina" dos irmãos Laudrup de 1986, e o ajuste 4: 2: 3:1 apresentado na última copa pelas seleções europeias, em especial a Espanha, que o mundo não vive um momento tão propício a uma revolução tática.

Os avanços na fisiologia, preparação física e medicina esportiva; a conseqüente compactação tática possível graças às mudanças na parte física são cenários que dão base à revolução tática que provavelmente será apresentada ao mundo no mundial de 2014 no Brasil.

A partida de futebol tenderá a ficar concentrada na faixa central do campo e com o preparo físico que permite aos atletas deslocarem-se rapidamente, arrancando em velocidade e recompondo em poucos segundos, o jogo de futebol tende a ficar caracterizado por toques curtos e rápidos, com grande movimentação dos atletas. Diferente do futebol praticado na década de 1940, 1950, com grande espaço entre os atletas, pouca movimentação e passes longos.



O novo jogo de futebol alicerçado no esquema 2: 8: 0 apresentará ao mundo um futebol reto, rápido e vislumbrante, sem jogadores guardando posições e o tradicional toque em Triângulo ou "toca y me voy" como dizem os argentinos.

2:8:0 será um esquema revolucionário que mudará o conceito de futebol como o conhecemos até então. Marcará o fim de uma era e o início de outro tempo vibrante, veloz, inconseqüente, surpreendente e genial.

Que soe o apito! O jogo vai começar!





4:6:0 / FUTEBOL ARTE

O futebol das últimas duas décadas apresenta um panorama fortemente influenciado pela parte física. Hoje o jogo acontece em um nível mais intenso e “pegado”, como se diz na gíria, ocasionando partidas com um volume gráfico de registro muito maior do que em uma partida da década de 1950, por exemplo.

O futebol é sempre uma surpresa. Por mais que partidas tenham o mesmo placar final, há sempre como resultado um gráfico de movimentação peculiar e diferente. O jogo de futebol possui um elemento lúdico que agrega aquilo que costuma se chamar de “Clima” - torcida, imprensa, temperatura ambiente, fórmula de disputa-, que parece infinito. O jogo é uma variação eterna sobre uma mesma estrutura elementar. Um jogo nunca termina.

Poderia dizer que cada atleta é um desenho no espaço e que o jogo pode ser uma guerra, mas também pode ser um sonho.

Há atletas que possuem uma dimensão particular. Controlam o tempo, subvertem a gravidade e se apropriam do espaço.

O futebol, como qualquer outro elemento da cultura e da arte está profundamente enraizado na dimensão de sua época, sendo pertencente à realidade técnica e científica e a todas as mentalidades inscritas na cultura humana.

O futebol da década de 1960 possui um caráter lúdico peculiar. Garrincha não jogava: ele brincava. Para ele, o “Anjo das Pernas Tortas”, entortar zagueiros, chegar à linha de fundo e cruzar era uma brincadeira, um feliz bater asas de um beija-flor.

Para Ronaldo “Fenômeno”, o jogo era a velocidade e a eficiência. No auge da forma, ele atravessava 50, 60 metros do gramado em 10, 15 segundos driblando adversários em velocidade. Seu apelido se deve a essa capacidade extraordinária, aliada à potência física e aos conhecimentos da medicina esportiva, que apresentaram como efeito colateral o rompimento dos tendões do joelho, que não suportaram a potência das arrancadas e os giros com a bola.

As diferenças estão profundamente relacionadas às transformações da cultura, que é o que dá forma ao jogo. Ronaldo Fenômeno não aconteceria em 1960, assim como Garrincha não jogaria a Copa de 2006.

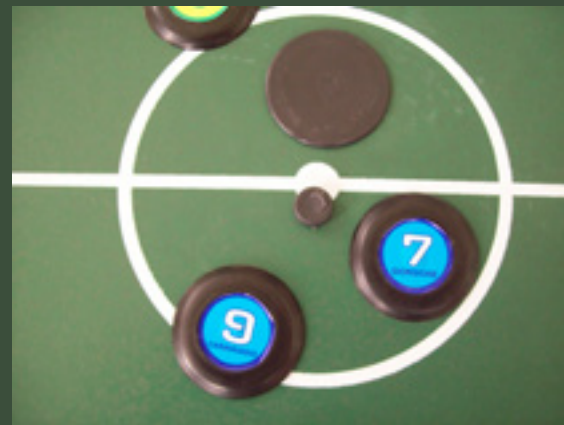


COPA DA ARTE

Este trabalho parte de pesquisas na história da Arte. Construo listas de convocações, enumerando os principais artistas de cada país. Ai está a lógica do futebol instaurada na Arte: aplico o sistema das seleções nacionais de futebol e convoco aqueles em quem acredito serem os principais artistas de cada país. Depois da convocação, organizo o posicionamento tático de cada artista: qual será sua posição no jogo. Defino a escalação, titulares e reservas, numeração, e realizo as partidas. As partidas são realizadas mediante o posicionamento das equipes num tabuleiro de futebol de botão, com as equipes instaladas no campo de jogo e com esquemas táticos definidos. Construo os movimentos que - acredito - ocorreriam caso a partida realmente acontecesse. O desempenho de cada artista atleta depende de como foi, segundo minha avaliação, sua atuação no campo da Arte. As regras são as mesmas adotadas no futebol profissional.

Atualmente, pesquiso artistas dos últimos 500 anos, período no qual além de a questão da assinatura se tornar mais ou menos evidente, a definição de território e nação é semelhante ao século 20. Nesse período as principais seleções da Itália, França, Espanha, Alemanha, Holanda, Bélgica, Inglaterra, EUA, Brasil, México, Rússia, Uruguai, Argentinas, entre outras, são as que se destacam.

Neste trabalho pesquiso em bibliotecas e na internet, faço convocações e partidas de os jogos imaginados que têm como base as competições de futebol, como por exemplo, a Copa do Mundo de Futebol, que possui uma tabela de confrontos específica definida através de sorteio e de chaveamento.



BRASIL 4 x 2 ITÁLIA

1 Ataíde	1 Giotto
2 Vergara	2 Mantegna
3 Portinari	3 Masaccio
4 Di Cavalcanti	4 Bellini
5 Goeldi	5 Ticiano
6 Gerchman	6 Piero
7 Bispo do Rosário	7 Giorgione
8 H. Oiticica	8 Michelangelo
9 N. Leirner	9 Caravaggio
10 Aleijadinho	10 Da Vinci
11 C. Meireles	11 Ucello
12 Abramo	12 Fra Angelico
13 Senise	13 Canaletto
14 Iberê	14 Veronese
15 Grassmann	15 Bernini
16 Amaral	16 Fontana
17 Tunga	17 Rafael
18 W. Duke Lee	18 Tintoretto
19 Leonilson	19 Parmigianino
20 W. Caldas	20 Donatello
21 Guignard	21 Botticelli
22 Barrio	22 Modigliani
23 L. Clark	23 Cimabue

TÉCNICO

Machado de Assis

"O acaso... é um Deus e um diabo ao mesmo tempo".

TÉCNICO

Dante Alighieri

"Quanto maior é a sede, maior é o prazer em satisfazê-la".





INVERSÕES

Neste trabalho me aproprio de uma situação pertinente ao futebol: os clássicos continentais, nacionais, regionais e estaduais. Trabalho os clássicos estaduais, fonte de grande rivalidade comprovada historicamente. Pesquisando os escudos e uniformes de clubes de futebol, observei que a cor é elemento de identificação determinante no imaginário do torcedor, em detrimento da forma.

Esse procedimento tem como foco uma discussão sobre o fanatismo no futebol e na cultura, num tempo em que o futebol é discutido como um esporte de combate e guerra, ou como evento do entretenimento. É também uma análise sobre os comportamentos das torcidas no Brasil e no mundo, como as recentes manifestações sociais que contrapõem o alto investimento nos estádios construídos para a Copa do Mundo e o alegado baixo investimento para educação e saúde, necessidades fundamentais garantidas pela Constituição brasileira.

Esse procedimento, que pretende alavancar e discutir as questões já citadas, consiste num gesto simples pelo qual inverte as cores dos escudos, uniformes e mascotes dos principais "clássicos" do futebol - aqueles que arregimentam grande número de torcedores -, e exponho estes trabalhos na forma desenhos.

Esclarecendo, informo que, ao me referir aos clássicos brasileiros em futebol, cito confrontos como: Internacional x Grêmio, clubes de futebol do Rio Grande do Sul; Avaí x Figueirense, de Santa Catarina; Atlético PR x Coritiba, do Paraná; São Paulo x Corinthians, de São Paulo; Flamengo x Vasco, do Rio de Janeiro; Atlético MG x Cruzeiro, de Minas Gerais; Bahia x Vitória, da Bahia; Sport x Náutico, de Pernambuco, entre outros. Alerto que este procedimento é o que realmente "mexe" com o torcedor. A partir da experiência no futebol, compreendi que a cor é um elemento de fundamental importância para o torcedor. Ela possui um caráter de identificação. Avaianos são azuis e brancos; e torcedores do Figueirense vestem uniforme preto e branco. Eles se conhecem e se distinguem pela cor, pelo azul do Avaí e pelo negro do Figueirense. O escudo é um alicerce da cor e suas origens remontam provavelmente à Idade Média.

Neste trabalho, discuto diretamente o Fanatismo que começa no futebol e que se expande até a cultura. A estrutura básica são as inversões dos clássicos do futebol do Estado, do Brasil e do mundo, enfatizando as seleções que participarão da Copa do Mundo de 2014, que será sediada no Brasil. Recordo ainda que as rivalidades observadas no futebol são anteriores a formalização do próprio futebol moderno. Uma partida entre Corinthians e Palmeiras carrega em seu 'DNA' genes que se remetem à formação do Brasil. Um jogo costuma ser carregado de elementos religiosos, conflito de elites locais, disparidades socioculturais, e assim por diante.

O projeto Fanáticos se coloca de modo humorado nessa área de tensão e toca justamente num elemento de paixão fundamental para o torcedor fanático: a cor de seu time, seu elemento de distinção.



MONOTIPIA

A monotipia é um procedimento de gravação onde o elemento aleatório se faz presente e é determinante para o acontecimento da imagem.

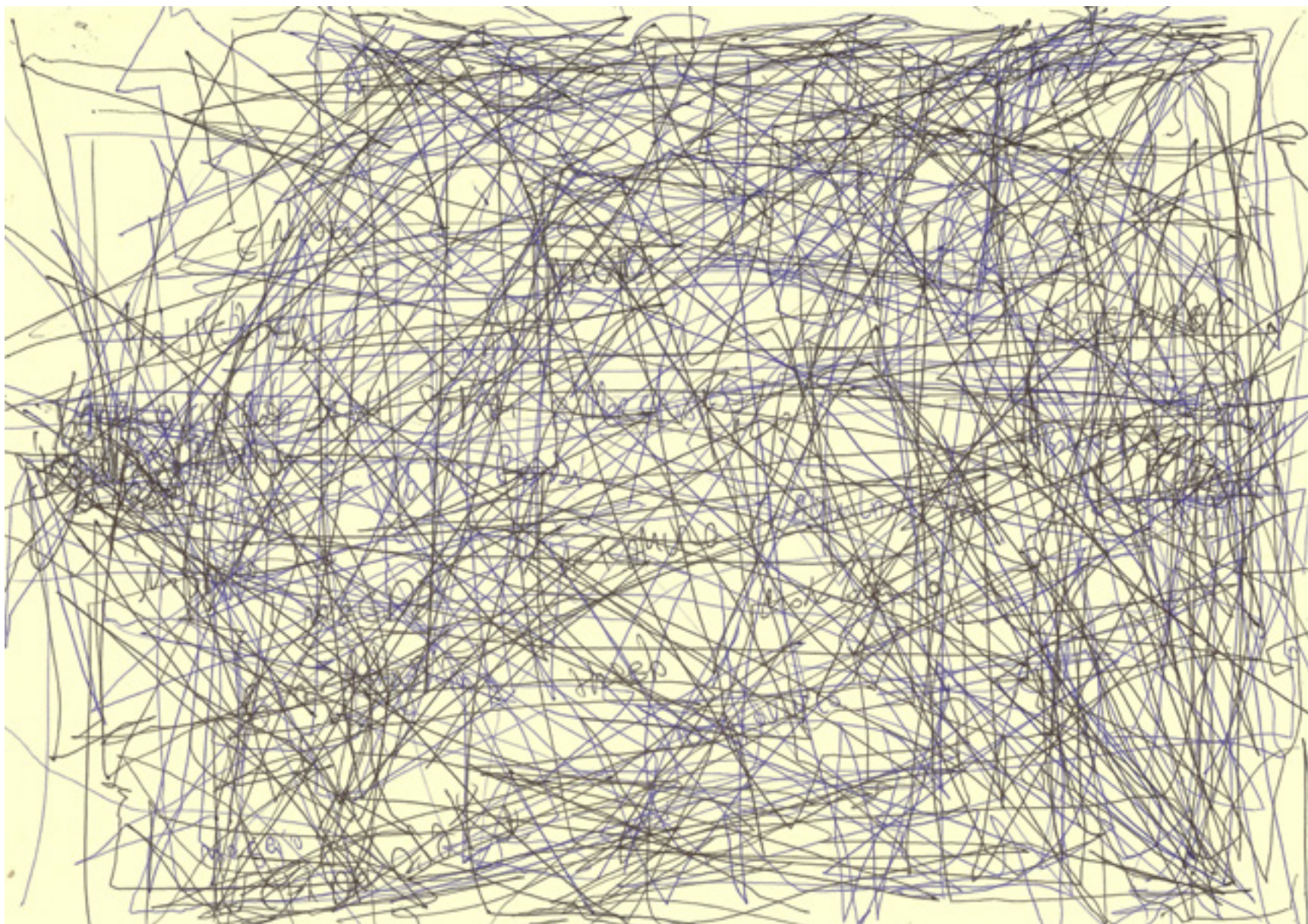
Aqui o tempo se faz lugar. É o tempo que "autoriza" o surgimento da imagem. Devagar, a sombra e o papel umedecido pelo pigmento se juntam à superfície da madeira. Há então uma união silenciosa ocasionada pelo líquido que "unta" papel e madeira e que são matrizes da mesma matéria: um dia foram árvores.

Durante a secagem, que se dá IN NATURA, ao tempo e ao vento, o papel vai assumindo a característica da tábua inerte. Aos poucos, ocorre uma transferência, o pigmento líquido tornando presente na superfície frágil do papel a máscara de uma matéria coagida pelo tempo. A monotipia então não apresenta o tempo em si, mas, de outro modo, a imagem apresenta a ação do tempo sobre a matéria.

O tempo age sobre a matéria e sobre as sensações humanas. A monotipia no campo de jogo do Futebol/Arte realiza a transmutação do tempo através de lances, de ações e de realizações em jogo. Executa o lance genial, agressivo e visionário que agrega Futebol e Arte, Arte e Futebol numa mesma jogada. A sorte está lançada, os dados foram jogados, o jogo começou.

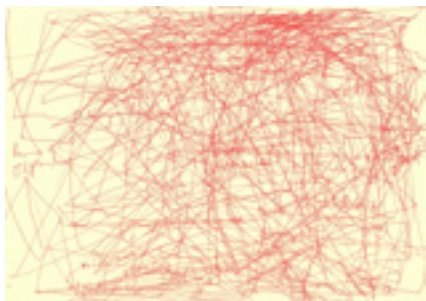




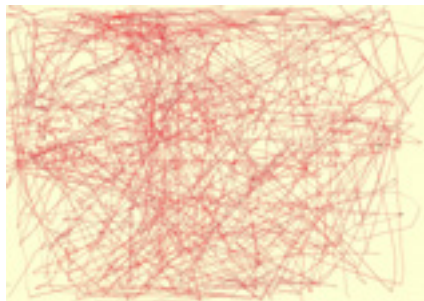


Itália 4 x 3 Japão

Espanha 10 x 0 Taiti | 1º tempo



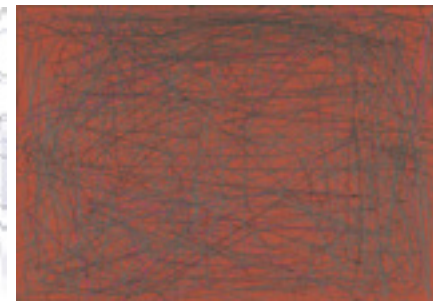
Espanha 10 x 0 Taiti | 2º tempo

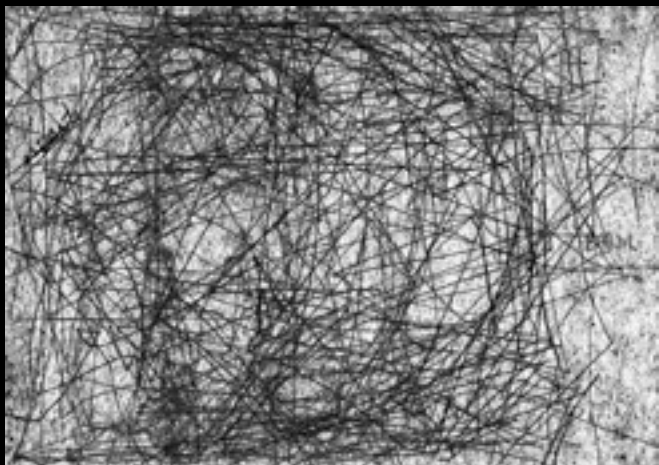


Brasil 3 x 0 Espanha



Cuba 1 x 2 Coreia do Sul



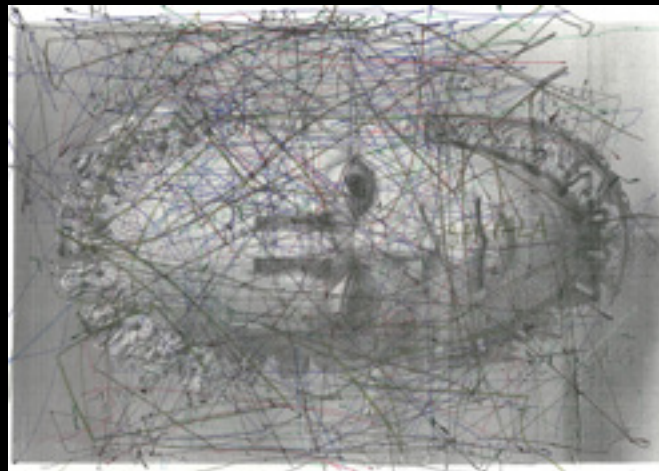


Brasil 4 x 2 Itália



Brasil 3 x 0 Espanha

Nigéria 1 x 2 Uruguai



TEMAS - TRAJETÓRIAS

desenho da trajetória da bola

Para realização deste procedimento assisto a partidas de futebol ao vivo em TV aberta, ou algumas gravações que possuo em VHS, e desenho com canetas nanquins e esferográficas a trajetória da bola durante a partida em papéis sulfites, canson A4 e A3. A imagem resultante desse procedimento é um gráfico visual com grande densidade de linhas. Realizo desenhos lance a lance no papel. Por exemplo, da batida do tiro de meta ou de uma paralisação por falta, impedimento, tiro de canto, lateral, gol etc, desenho um tempo do jogo sobre o papel. Estudo as variações do gráfico a partir do registro da trajetória de uma partida de futebol no seu todo, ou seja, 90 minutos num mesmo suporte de papel.

As discussões pertinentes a este trabalho são no campo da visualidade; o desenho no qual as questões como linha e tempo são pertinentes e operantes. No plano da referência, o futebol: questões como jogo e cultura, esquemas táticos de posicionamento e movimentação, estratégias de jogo e de guerra são estudados e aplicados no trabalho.

O jogo de futebol é a referência para esse tema, com partidas assistidas ao vivo, via TV ou estádios de futebol, e de gravações; esquemas táticos e alterações ocorridas ao longo da história do futebol; artistas pesquisadores do tempo no desenho manifestado através da representação da linha ou da ação sobre suportes de registro.

Em 2011 acessei os arquivos da RBS/TV, emissora de TV de Florianópolis, e executei registros gráficos das partidas de futebol de diferentes períodos do futebol catarinense, tendo acesso a partidas da década de 1990 e do início do século XXI.

O futebol das últimas duas décadas apresenta um panorama fortemente influenciado pela parte física. Hoje o jogo acontece em um nível mais intenso e "pegado", como se diz na gíria, ocasionando partidas com um volume gráfico de registro muito maior do que em uma partida da década de 1950, por exemplo.

A estrutura tática foi pouco alterada nas últimas décadas, um período em que o 4:4:2 e o 3:5:2 são esquemas base que se modificam muito mais pela característica particular do atleta do que por uma alteração tática em si.

O futebol é sempre uma surpresa. Por mais que as partidas tenham o mesmo placar final, o resultado é sempre um gráfico de movimentação peculiar e diferente. O jogo de futebol possui um elemento lúdico que agrega tudo aquilo que costuma se chamar "Clima" - torcida, imprensa, temperatura ambiente, fórmula de disputa -, que parece infinito. O jogo é uma variação eterna sobre uma mesma estrutura elementar. Um jogo nunca termina.

Poderia dizer que cada atleta é um desenho no espaço e que o jogo pode ser uma guerra, mas também pode ser um sonho.

Há atletas que possuem uma dimensão particular. Controlam o tempo, subvertem a gravidade e se apropriam do espaço.

O futebol, como qualquer outro elemento da cultura, está profundamente enraizado na dimensão de sua época. Pertence à realidade técnica, científica e todas mentalidades inscritas na cultura humana.

O futebol da década de 1960 possuía um caráter lúdico peculiar. Garrincha não jogava: ele brincava. Para ele, o "Anjo das Pernas Tortas", entortar os zagueiros, chegar à linha de fundo e cruzar era uma brincadeira, um feliz bater asas de um beija-flor.

Para Ronaldo "Fenômeno", o jogo era a velocidade e a eficiência. No auge da forma, ele atravessava 50, 60 metros do gramado em 10, 15 segundos driblando adversários em velocidade. Seu apelido se deve a essa capacidade extraordinária e à potência física, aliada aos conhecimentos da medicina esportiva, que apresentaram como efeito colateral o rompimento dos tendões do joelho, que não suportaram a potência das arrancadas e os giros com a bola.

As diferenças estão profundamente relacionadas às transformações da cultura, que é o que dá forma ao jogo. Ronaldo Fenômeno não aconteceria em 1960, assim como Garrincha não jogaria a Copa de 2006.

REALIZAÇÃO



Mesa Diretora da
Câmara dos Deputados

Coordenação do Projeto
Centro Cultural Câmara dos Deputados

Presidente Henrique Eduardo Alves (PMDB-RN)	Diretora do Centro Cultural Isabel Martins Flecha de Lima
1º Vice-Presidente Arlindo Chinaglia (PT-SP)	Curadoria Jociele Lampert
2º Vice-Presidente Fábio Faria (PSD-RN)	Produção Clarissa Castro
1º Secretário Márcio Bittar (PSDB-AC)	Fotografia Leandro Serpa
2º Secretário Simão Sessim (PP-RJ)	Coordenação do Núcleo de Design Akimi Watanabe
3º Secretário Maurício Quintella Lessa (PR-AL)	Projeto Gráfico e Expografia Ely Borges Octávio Rold Daniel Davini
4º Secretário Biffi (PT-MS)	Montagem da Exposição André Ventorim Edson Caetano Wendel Fontenele Paulo Titula Maíra Cerqueira
Suplentes Gonzaga Patriota (PSB-PE) Wolney Queiroz (PDT-PE) Vitor Penido (DEM-MG) Takayama (PSC-PR)	Revisão Odúlia Capelo
Ouvidor Parlamentar Nelson Marquezelli (PTB-SP)	Assessoria de Imprensa C. André Laquintinie
Procurador Parlamentar Claudio Cajado (DEM-BA)	Impressão Coordenação de Serviços Gráficos – CGRAF/DEAPA
Corregedor Parlamentar Átila Lins (PSD-AM)	Contato do artista Leandro Serpa Rua das Acácias, nº 241, Residencial Alamandas. Areias - Tijucas/SC (48) 3263-5799 9627-6950 serpaleandro36@gmail.com http://fanaticos.art.br
Diretor-Geral Sérgio Sampaio Contreiras de Almeida	
Secretário-Geral da Mesa Mozart Vianna de Paiva	

Informações

Centro Cultural – Câmara dos Deputados
61 3215 8080 – cultural@camara.leg.br
Palácio do Congresso Nacional – Câmara dos Deputados
Anexo I – Sala 1601 – Cep 70.160-900 – Brasília/DF
<http://www2.camara.leg.br/a-camara/conheca/centro-cultural>

Brasília, junho de 2014





 CÂMARA DOS DEPUTADOS

Centro Cultural