

De onde vêm as ideias

"O artista não traz o divino para a terra deixando-o fluir para dentro dela, segue assim apenas elevando o mundo para a esfera divina"

Rudolf Steiner

As ideias vêm de uma camada fininha e transparente que paira por sobre as cabeças, não só dos artistas, cientistas e filósofos, como também de todas as pessoas do planeta. Como um vasto mar onde, oscilando em intensidade e qualidade, misturam-se as ideias boas com as ruins e as neutras também. Esta diminuta espessura, invisível, é formada por uma combinação de senso comum com inconsciente coletivo, subjetividades e sonhos, mas é sobretudo composta por desejos. O desejo está na base da criação.

Situada a uma distância mais ou menos entre sessenta e cem centímetros acima de nós, a tal camada comporta desde toda sorte de soluções para problemas complexos às mais delirantes fantasias envolvendo desejos latentes. Daqueles que nunca cessam, que nos perseguem no dia a dia. Uma espécie de vontade misturada com desejo, que carece de tradução e necessita receber significado e ganhar forma.

Compartilhamento e consulta são as vias de acesso.

Compartilhamento quando há identificação com o que as outras pessoas pensam. E consulta, em momentos nos quais é preciso solução que se nos apresenta na forma de uma nova ideia. É necessário alcançar um determinado estado de espírito e sintonizar a mente para estabelecer uma conexão. Não há uma fórmula única, mas todas levam consigo doses variadas de angústia, necessidade e vontade. Como bem ilustram casos científicos como o da maçã que caiu na cabeça de Isaac Newton ou da descoberta do princípio de Arquimedes, que encontrou solução ao reparar no deslocamento d'água provocado por seu próprio corpo na banheira. Saiu nu pelas ruas aos gritos de *Eureka!*; "encontrei", em grego, até hoje expressão comumente utilizada para um achado fabuloso.

As pinturas de Dunley refletem um processo evidente de busca. Esta demanda parece subdividida entre vasculhar as possibilidades plásticas do universo da pintura em si, formar um repertório próprio de imagens e procedimentos e realizar investimentos de puro risco. A pintura parece ser encarada de forma mítica, como o meio de expressão no qual se situam algumas das principais referências visuais da nossa cultura, indo desde as cenas translúcidas de Botticelli, atravessando séculos de figuração, perpassando abstração, chegando a imagens como a da nervosa Guernica de Picasso. É um mundo quase infinito de imagens muito significativas que refletem intensamente a natureza humana em espírito, pensamento e ideais. No momento atual, as lógicas de sequenciamento das manifestações artísticas já foram há muito deixadas de lado, para atender à única lógica que importa agora, que é a da urgência do sujeito criador. Este assume uma atitude independente diante da imensidão de investigações anteriores no reino da imagem pictórica. Organiza assim uma nova ação, na qual todo movimento no plano da tela é a um só tempo metalinguagem e uma afirmação de liberdade de escolha.

Danae, Dafne, Édipo e Sisifo são títulos que multiplicam os significados das imagens presentes nas telas, pela alusão às narrativas épicas dessas figuras mitológicas. Histórias de fugas e trajetórias fantásticas, recheadas de castigos, metamorfoses, merecimentos e fatalidades, cuja presença é uma constante na história da arte. Criadas com gestos francos e diretos, com o uso desinibido de matizes vigorosas, essas pinturas, no entanto, negam qualquer comprometimento com temas ou procedimentos regulares e refletem, isto sim, o anseio legítimo do artista de descobrir novas possibilidades de deslocamento nos domínios da criação.

Em seu trajeto, Dunley declara abertamente o interesse pelo instável e pelas possibilidades poéticas ligadas à dubiedade que se origina a partir da busca por uma figura inconstante. Realiza, em pinturas e desenhos, uma procura pelo que ele mesmo denomina de uma visualidade variante. O caráter desta investigação pode, em parte, ser percebido pela promoção de

uma atmosfera fantasmagórica, como uma espécie de ausência programada, criada a fim de garantir um sentido de incompletude na imagem final. Quer sejam povoadas por um signo único, como o curioso ovo branco, acontecendo como superfície lisa, representando ao mesmo tempo um vazio ou por camadas entremeadas de realidades justapostas, cada pintura se apresenta aparentemente inacabada. Nessa insólita existência são articuladas como peças de um quebra-cabeças, organizadas como índices de um universo maior. Deste modo, cada uma necessita das outras, para que lhe sirvam como contexto vital na complementação do discurso poético. Tal como, tomando aqui um exemplo do universo mundano, as hoje tão populares séries online, nas quais a cada episódio, por meio de determinados detalhes, somos prazerosamente informados do todo.

Não há incidência de acaso no gesto de Dunley. Esse esgarçamento poético vem sendo apaixonadamente construído, a fim de garantir amplitude. Um atalho objetivamente elaborado para escapar da previsibilidade. Uma liberdade, obtida através de um esforço contínuo, para garantir uma porta sempre aberta para a fuga, para a mudança. Uma vez diante desta instabilidade programada, torna-se possível ao observador um olhar contemplativo, livre de julgamentos, que vaga pelo conjunto de imagens, indo e voltando, atravessando as camadas de significados. Um olhar relaxado do dever de identificar, classificar, rotular e julgar, que pode embaralhar os detalhes para obter uma interpretação livre através da ambiguidade presente em todas elas.

Dunley, tal como Sisifo, reinicia sua tarefa a cada nova pintura. Segue, assim, consultando de maneira sistemática a fina camada de ideias para obtenção de imagens enigmáticas que, oscilando entre o simbólico e o estranho, possam lhe ser úteis na construção da poética dos significados flutuantes.