

**Texto pela ocasião da 22º Bienal VideoBrasil,
Sesc 24 de maio, São Paulo, 2023.**

Virgílio Neto parte do desenho para explorar outras linguagens e suportes. Aqui, em uma obra *site specific*, eventos, anotações, vegetação e personagens humanos e animais se chocam e transbordam dos papéis, invadindo a parede em delicados emaranhados de grafite, nanquim e pontuações cromáticas. As marcas gráficas em escala diminuta exigem uma aproximação que nos faz perder contato com as bordas das paisagens.

O artista compõe espaços sem profundidade, mas de densidades variadas: a sensação é de adentrar uma floresta onde as formações vegetais bloqueiam parcialmente o olhar. São cenas dinâmicas, como um videogame movido pelos percursos randômicos de nosso olhar, ou um desenho em quadrinhos que perdeu as arestas e, com elas, a ordem de leitura.

Entre possíveis aproximações com momentos da história da arte, podemos lembrar da série de 34 ilustrações produzidas por Robert Rauschenberg para o *Inferno de Dante*, entre 1958 e 1960. São desenhos realizados com técnicas variadas, entre as quais a transferência, processo em que recortes de revistas são decalcadas com solvente sobre o papel. As cartografias de Virgílio Neto revelam uma fluidez análoga ao desfazer o preciosismo dos desenhos botânicos (ou das notas alegóricas da cultura de massa) em manchas e garatujas que imprimem as marcas do corpo indisciplinado do artista, aberto à distração e ao tédio. A escala ampliada convoca os espectadores a uma experiência que desorganiza o olhar, causando certa vertigem: a ilusão de movimento de nossos corpos ou do ambiente ao redor.