



Arte, Novas Tecnologias e Comunicação:

**FENOMENOLOGIA DA
CONTEMPORANEIDADE.**



CIANTEC

São Paulo, Brasil

Editor: PMStudium Comunicação e Design Ltda ME
2010

Coordenação: Paulo Cezar Barbosa Mello

Desenvolvimento e produção: PC Mello, Reinaldo Fonseca

Projeto Gráfico e organização: PMStudium Comunicação e Design

ISBN: 978-856-281-404-4

Ficha catalográfica elaborada por PMStudium Comunicação e Design

ARTE, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO: FENOMENOLOGIA DA
CONTEMPORANEIDADE - coordenação Paulo Cezar Barbosa Mello e Reinal-
do Fonseca. São Paulo, SP - Brasil, 2010.

395 p.



9 788562 814044

1. Arte. 2. Fenomenologia. 3. Contemporâneo. 4. Comunicação. I. Congresso
Internacional. II PMStudium Com e Des III. CIANTEC. IV. EACH USP .

CDD – 700

Livro Digital

Abertura

PC Mello

ORGANIZAÇÃO - PCMELLO@CIANTEC.NET | COORD@CIANTEC.NET |
WWW.CIANTEC.NET

O cotidiano, assim como toda prática, faz com que tudo o que se aprende torne-se automático. Depois de muito tempo em uma academia, deixa-se de observar o simples, ou até mesmo o processo. Liga-se tudo no automático. A proposta desta edição do CIANTEC é a de voltar um pouco do olhar acadêmico para o fazer.

No entanto este tema não surgiu do nada. Foi através de aulas ministradas e discutidas em balcões de cafés, salas de professores e até mesmo no Ideias Vespertinas - já retomo este assunto - de como o aluno tem se comportado e principalmente como temos retomado as aulas. A verborragia acadêmica cada vez impressiona ou impacta menos o corpo discente. Cabe então verificar com o que eles se encantam, como podemos realmente entrar no mundo deles e aproximarmos mais, não apenas compreender. Até que ponto discutir o uso das novas tecnologias, realmente aproxima o professor do aluno? Será que simplesmente usar a internet, o Moodle, o Twitter e as diversas redes sociais faz com que a alguma aula seja melhor aproveitada?

Não tenho certeza se existe um sim ou não categórico. Sim, muito radical já se provou ser muito ilusório, como diz uma amiga nossa, eles simplesmente nos "deletam" no meio do caminho. Já o Não impositivo, com certeza está fadado ao professor GLS - giz, lousa e saliva - que faz da aula uma cantiga de ninar. Acredito que cabe sim ao menos uma avaliação.

O fazer uso das tecnologias, não basta! Precisamos realmente verificar como o aluno se insere nesta tecnologia. Quais são os usos dela,

no universo deles?

O grande equívoco está justamente nesta última indagação. Este universo não é o deles, mas o nosso. Nós acadêmicos somos doutrinados ao longo de muito tempo, manter o distanciamento da compreensão, que por fim esquecemos de curtir com tudo isso.

O observar o cotidiano, nos faz cada vez mais poéticos, sábios e principalmente mais "ligado" no aprender. Infelizmente como acadêmicos que somos, buscamos sempre a compreensão máxima - quando não total - e enfrentamos sempre de frente e com um chicote à mão, toda e qualquer novidade. Esta mania besta de saber demais faz com que usemos de menos. Nosso distanciamento começa aqui.

Observemos um pouco mais do fazer. Como o processo se desenvolve?

Esta nossa gana de desenvolver e produzir, nos coíbe de sentar e errar. Somos vilmente cobrados por produção e evolução como ser o mundo fosse acabar amanhã. Cabe-nos então uma pausa, para realmente produzir, não contra o relógio, mas a favor das tentativas produtivas, das produções que realmente são descobertas, pois o fenômeno do cotidiano permitiu acontecer.

O Ideias vespertinas, foi um grupo de acadêmicos pensantes, que se reuniram em torno deste assunto, sem a cobrança de gerar artigos, mas de simplesmente refletir, discutir todos os assuntos filosóficos que muitas vezes são simplesmente desperdiçados em um corredor, uma mesa de café ou até mesmo esperando o horário da próxima aula.

Ao lembrar que o mundo continua a produzir maravilhas mesmo quando estamos quebrando a cabeça para produzir 2 artigos ao mesmo tempo e com ideias completamente distintas, é que nos damos conta que deixamos de tentar.

A cada nova e simples observação de um amanhecer diferente, de uma nova incognita, de uma nova forma de pensar o absurdo, de conhecer realmente a sua bibliografia crescemos, voltamos a descobrir nossas inspirações e desta forma criar novas maneiras de ensinar ou de produzir conhecimento com base no que já acontece diariamente. Descobrimos que nas redes sociais, muitas vezes ensinamos muito mais para o nosso aluno do que em sala de aula. É, o espaço contemporâneo, nos abriu o olhar para diversos outros fenômenos, aproveitemos!

Sumário

ABERTURA _____	3
PC Mello	

CONVIDADOS

A CRÍTICA COMO INCENTIVO E MEDIAÇÃO: "NÃO TER PRESSUPOSTOS" _	9
Alecsandra Matias de Oliveira	

DESENVOLVIMENTO DE MÉTODO PARA A OBTENÇÃO DE RÉPLICAS DE EPÍGRAFES ARQUITETÔNICAS _____	13
Anna Paula Silva Gouveia Priscila Lena Farias Patricia Souza Gatto	

A ELETROESCRITURA COMO UM CAMPO DE PESQUISA EM DESENVOLVIMENTO _____	17
Artur Matuck	

CULTURA DE VISUALIDADES: APROXIMAÇÕES DA LINGUAGEM ARTÍSTICO-VISUAL _____	22
Carmen S. G. Aranha Amaury C. Brito Alex Rosato	

HACIA LA CIENCIA 2.0 EN AMÉRICA LATINA. EL CASO DEL CENTRO VIRTUAL DE ALTOS ESTUDIOS EN ALTAS ENERGÍAS. _____	31
Elias Said Hung	

SCHENBERG – CAMINHOS DA CRÍTICA DE ARTE _____	37
Elza Ajzenberg	

ANTECEDENTES E INFLUÊNCIAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA: O CASO DA INTERNET ART, A PARTIR DA UTILIZAÇÃO DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA _____	40
Inês Albuquerque Rosa Maria Oliveira	

HARDWARE HACKING IN THE CZECH WIRELESS COMMUNITY - USER INNOVATION, ENTREPRENEURSHIP AND ACTIVISM _____	44
Johan Söderberg	

DESDE LOS TERRITORIOS DE LA VIOLENCIA A LOS TERRITORIOS DEL OLVIDO: LOS CAMINANTES EN SITUACIÓN DE DESPLAZAMIENTO FORZADO POR VIOLENCIA, COMO CONSTRUCTORES DE CIUDAD _____	46
Magdalena Peñuela Uricoechea	

OS PIXELS COM QUE SIGNAC SONHOU _____	52
Marcos Rizolli	

AESTHETIC TRENDS LIGHT IMAGES: SPACES OF ILLUSION _____	59
Maria Isabel Azevedo Martin J. Richardson	

A PÓS-MODERNIDADE, O OBJETO DE DESIGN E O HUMOR _____	64
Maria Sílvia Barros de Held	

A CRIAÇÃO AFECTIVA E A RECRIAÇÃO SENTIMENTAL DA OBRA DE ARTE COMO PARTES DE UM PROCESSO INCOMUNICÁVEL _____	69
Nuno Miguel Chuva Vasco	

DISPOSITIVOS DE COMUNICAÇÃO, O CONTEMPORÂNEO FENOMENOLÓGICO _____	73
---	----

MÉTODOS GEONEOLÓGICOS PARA AS CIÊNCIAS SOCIAIS E AS ARTES _	76
Pedro de Andrade	

TECNOLOGIA, CULTURA E PARTILHA CULTURAL: REDEFINIÇÃO DE CONCEITOS _____	82
Ricardo M. Torres	

RECURSOS CONTEMPORÂNEOS DE VISUALIZAÇÃO DE IMAGENS SOMADOS A TRADIÇÃO CERÂMICA NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE "MAR DE TIERRA", DE MIQUEL BARCELÓ. _____	86
Regina Lara Silveira Mello	

PARA ALÉM DO RISCO: CONTRIBUTO PARA UM ENTENDIMENTO DA IMPORTÂNCIA DO DESENHO NAS ARTES, HOJE _____	91
Rosa Maria Oliveira	

O ENSINO DE TECNOLOGIAS TRADICIONAIS (VITRAL E MOSAICO) INTEGRADAS NAS TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS _____	95
Teresa Almeida	

ARTE EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

MODELO DE LITERACIAS DIGITAIS PARA PESQUISA EM COMUNICAÇÃO 100

Ligia Capobianco

ARTE-EDUCAÇÃO A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA TRANSDISCIPLINAR 105

Maria Inês Moron Pannunzio

MUNDO MIEDO: IDENTIDAD Y DIBUJO INFANTIL EN TIEMPOS DE CRISIS MUNDIAL _____ 110

Pilar Pérez Camarero

ARTE NA EDUCAÇÃO ENTRE O "VELHO" E O "NOVO": SER SUJEITO ____ 115

Regiane Caminni

COMUNICAÇÃO E NOVAS MÍDIAS

O DESIGN DA INFORMAÇÃO JORNALÍSTICA NA INTERNET: "O GLOBO" DIGITAL _____ 122

Doris Kosminsky | Isadora Ferreira | Fernanda Alves

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DO DESIGNER GRÁFICO: ATO COGNITIVO E AÇÃO COMUNICATIVA _____ 127

Isabel Orestes Silveira

INTERFACE GRÁFICA DO USUÁRIO: O PAPEL DO DESIGNER DIGITAL ____ 133

João Cesar Lopes Toledo Filho | Jorgson Ksam Smith Moraes Junior

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: APOIO À CONSTRUÇÃO DE UM TRÂNSITO CIDADÃO _____ 138

Josefina Giacomini Kiefer

CARTOGRAFIAS SUBVERSIVAS: ESPAÇO, INTERAÇÃO E CONECTIVIDADE EM MÍDIAS MÓVEIS _____ 142

Juliana de Oliveira Rocha Franco | Giselle Beiguelman

ARTE EM TEMPOS DE REDE _____ 146

Leonilia Gabriela Bandeira de SOUZA

INDEXABILIDADE IMEDIATA – VELOCIDADE, PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO EM REDES DIGITAIS _____ 156

Márcio Carneiro dos Santos

MUSEOS Y TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN: ANÁLISIS DE LOS WEBSITES DE LOS MUSEOS INTEGRANTES DEL INSTITUTO BRASILEÑO DE MUSEOS _____ 161

Melina de Souza Mota | Denise Cogo | Virginia Luzón Fernández

TV BRASIL:A ATUAL FASE DE DESENVOLVIMENTO DA TELEVISÃO PÚBLICA BRASILEIRA _____ 166

Rosélia de Moraes Falcão

ARTE, TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO NA REVISTA ZUPI DESIGN ____ 170

Sílvia Regina Gregoris

GRAFFITI NO YOUTUBE: ANÁLISE DA PRODUÇÃO DE SENTIDOS SOBRE TERRITORIALIDADE _____ 174

Tammie Caruse Faria SANDRI

PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO EM ARTE

VER O MUNDO COM OUTROS OLHOS: MUSEUS E CULTURA VISUAL ____ 179

Maria de Lourdes Riobom

"ESTRELA DE OITO PONTAS": ABERTURA SENSÍVEL PARA A OBRA E PROCESSO CRIATIVO DE FERNANDO DINIZ. _____ 184

Nora Rosa Rabinovich | Rita de Cássia Demarchi

O PERIGOSO VALE-TUDO DA PÓS-MODERNIDADE _____ 189

Norberto Stori | Oscar D'Ambrosio

DRAMA ENQUANTO MÁQUINA: ESPETÁCULO MODERNO E PRODUÇÃO DE REALIDADE _____ 194

Pedro Murad

SOCIEDADE, CULTURA E ARTE

CONTEMPORARY KEYBOARD MUSIC: FROM ART PERFORMANCE TO DESIGNED EXPERIENCE _____ 232

Alkin Korkmaz

A PRESENÇA DO SANGUE NO TERRITÓRIO DA ARTE: IMAGEM E MATÉRIA NO CORPO/OBJETO/SUJEITO DA OBRA. _____ 240

Antonio Xavier de Queiroz

BODY MODIFICATION - CONSIDERAÇÕES SOBRE INTERFERÊNCIAS CORPORAIS, ARTE E SACRIFÍCIO. _____ 245

Beatriz Ferreira Pires

PROCESSO-PROJETO NA INTERVENÇÃO URBANA MEMBRANAS DO MUNDO: RESSONÂNCIAS VISUAIS. _____ 249

José Claudio Cruz e Silva. | Gentil Porto Filho

DEBRET E A ARTE DA DOCUMENTAÇÃO DAS FESTAS POPULARES BRASILEIRAS _____ 254

Maria Cristina Caponero | Edson Leite

PROFESSORA DE ARTES O QUE TRAZES PRA MIM? _____ 258

Patricia Volpe

ANÁLISE ICONOLÓGICA DA AZULEJARIA BARROCA _____ 262

Patrício Dugnani

AMBIENTE AMAZÔNICO: A ARTE VIVENCIAL DO ARTISTA HÉLIO MELO _____ 266

Rossini de Araujo Castro | Norberto Stori

A MÚSICA COMO OBJETO DE ESTUDO NO MODELO EDUCACIONAL DE MARTINHO LUTERO _____ 270

Suenia Barbosa de Almeida

DA ARTE DA REPRESENTAÇÃO À ARTE DA PRESENTAÇÃO - UMA MUDANÇA ACELERADA PELAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO E PROCESSAMENTO DE INFORMAÇÃO EM TEMPO REAL _____ 274

André Rangel Macedo

TENDÊNCIAS ESTÉTICAS

QUESTÃO SOCIOAMBIENTAL DO USO DE FIBRAS VEGETAIS NA CRIAÇÃO EM DESIGN TÊXTIL E DE MODA NA CULTURA BRASILEIRA _____ 280

Antonio Takao Kanamaru | Jéssica Yuri Souza Araújo

ACESSÓRIOS SURREALISTAS _____ 284

Aretha de Freitas Nascimento | Isabel Cristina Italiano | Maria Silvia Barros Held

O VESTUÁRIO DE TRABALHO FEMININO E A MASCULINIZAÇÃO DA MULHER – UMA PROPOSTA DE RENOVAÇÃO. _____ 288

Augusto de Toledo Paz | Maria Sílvia Barros de Held

O ESTUDO SOBRE FIBRAS BIODEGRADÁVEIS ORIUNDAS DO MILHO E DA SOJA E SEU EMPREGO NO DESIGN E CONFORTO DO VESTUÁRIO ESPORTIVO. _____ 293

Guimarães, Bárbara M. G | Regina Aparecida Sanches | Karina Takamune

INOVAÇÃO: BUSCANDO UM PROCESSO DIFERENCIADO PARA UM ANTIGO PRODUTO – A BOLSA _____ 298

Beatriz H. Kunihiro | Lilia Chou | Isabel C. Italiano

ESTUDOS E ANÁLISE DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE RÉPLICAS DE TRAJES HISTÓRICOS _____ 303

Camila de Sobral Ribeiro | Maria Sílvia Barros de Held | Isabel C. Italiano

EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS SOBRE SUSTENTABILIDADE E MODA NO CEFET/MG _____ 308

Cristiane Gontijo Victor | Monica Fischer

FRANS KRAJCBURG: A ESTÉTICA DA ÉTICA _____ 312

Elisabete Priedols | Norberto Stori | Petra Sanchez Sanchez

A TRIDIMENSIONALIDADE DO DESIGN FRANCÊS: 1950-2000 _____ 317

Gabriela N. M. dos Santos | Isabel C. Italiano | Maria Sílvia B. de Held

APLICAÇÕES DE FIBRAS TÊXTEIS VEGETAIS BRASILEIRAS _____ 320

Júlia Baruque Ramos | Regina Aparecida Sanches | Maria Silvia Barros de Held

UTILIZAÇÃO DE FIBRAS SUSTENTÁVEIS NA FABRICAÇÃO DE VESTUÁRIO	329	DESIGN E CONFORTO NO VESTUÁRIO ESPORTIVO: FIBRA DE VISCOSE E CELULOSE DE BAMBU	380
Karina M. Takamune Bárbara M. G. Guimarães Raquel S. Alonso		Raquel A. Seawright Bárbara Maria G. Guimarães Regina Aparecida Sanches	
OS MOVIMENTOS DE VOLTA NA CRIAÇÃO VISUAL CONTEMPORÂNEA: ABORDAGENS POÉTICAS NA FOTOGRAFIA E NO VÍDEO-CINEMA.	332	PLANEJAMENTO ESTATÍSTICO DE EXPERIMENTOS APLICADO AO DESENVOLVIMENTO DE TECIDOS DE MALHA	383
Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho		Regina Aparecida Sanches Maria Silvia de Barros Held Júlia Baruque-Ramos	
PROBLEMAS E SOLUÇÕES ERGONÔMICAS PARA FIGURINO TEATRAL: ESPARTILHO	336	PROTAGONISMO DE LAS MUJERES EN EL ARTE HOLOGRÁFICO	389
Ligia Aydar Luiza Lorenzetti Isabel C. Italiano		Rocio Garcia-Robles	
A CONSTRUÇÃO DA MINISSÉRIE "CAPITU"	341	ECONSCIOUSNESS: NOVAS TECNOLOGIAS E ATITUDES EM PROL DO MEIO AMBIENTE ANALISADAS NA ÁREA DE TÊXTIL E MODA	394
Luciana Selvaggio Isabel C. Italiano MariaSílvia B. de Held		Susana Maria da Silva Regina Aparecida Sanches	
A TECNOLOGIA APLICADA AOS VESTUÁRIOS ESPORTIVOS E SUA RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR.	349	MODA E NOVAS TECNOLOGIAS: ALGUMAS QUESTÕES CONTEMPORÂNEAS	397
Lys Yumi Sugano Bárbara Santos Aires Bruna Santos Aires		Suzana Avelar Mauricio de Campos Araújo Cláudia Regina Garcia Vicentini	
OS MOVIMENTOS SOCIAIS EXERCIDOS NA MODA: TRICKLE DOWN E BUBBLE UP	353		
Marcelo Nyilas Isabel C. Italiano Maria Sílvia B. de Held			
COLEÇÃO DE MODA: INFLUÊNCIAS DO FUNK CARIOCA	360		
Marcelo Nyilas			
MAIÔS NOS JOGOS OLÍMPICOS	365		
Maria Carolina Beltran C. Ribeiro Regina A. Sanches Claudia R. G. Vicentini			
FABRICAÇÃO DE ROUPAS ESPORTIVAS COM POLIAMIDA DE ALTA TECNOLOGIA	369		
Mariana de Melo Brites Paula Rindeika Acs de Oliveira Regina Aparecida Sanches			
PERDEDORES E POPULARES: GLEE E AS REPRESENTAÇÕES ESTEREOTIPADAS NA MÍDIA BRASILEIRA	373		
Patricia Bieging			
A TRIDIMENSIONALIDADE DO DESIGN ALEMÃO: 1950-2000	377		
Paula Rugie Isabel C. Italiano Maria Sílvia B. de Held			

Convidados

A Crítica como Incentivo e Mediação: “Não ter pressupostos”

Alecsandra Matias de Oliveira

PROFA. DRA. EM ARTES VISUAIS PELA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES – ECA USP

TEMOS DE TER UMA VISÃO PROSPECTIVA DE MARIO SCHENBERG. SUA CRÍTICA DE ARTE ERA UMA 'NÃO-CRÍTICA', POIS DESCARTAVA A POSSIBILIDADE DE UMA AXIOLOGIA, OU SEJA, ELE TENTAVA FAZER UMA CRÍTICA, MAS A SUA PAIXÃO PELA ARTE VINHA PRIMEIRO; TUDO ERA BELO, E NADA PODERIA SER FEIO, ELE NÃO TINHA CARACTERIZAÇÕES CATEGÓRICAS, CRITÉRIOS SIMPLEMENTE DE JULGAMENTO PARA MONTAR UMA ESCALA DE VALORES, E NÓS DO GRUPO CONCRETO DE SÃO PAULO, MUITO LIGADOS À ARTE CONCRETA, ÀS ARTES VISUAIS COMO WALDEMAR CORDEIRO, MAURÍCIO NOGUEIRA LIMA E OUTROS, CURIOSAMENTE MESMO DEPOIS DA POESIA CONCRETA, TENTÁVAMOS NOS VINCULAR A UMA ARTE DE ALTA DEFINIÇÃO LIGADA À GEOMETRIA. ENFIM, A QUESTÃO ERA COLOCAR PROBLEMAS DE NATUREZA VISUAL E TENTAR RESOLVÊ-LOS ELIMINANDO TANTO QUANTO POSSÍVEL A IDÉIA DO ARBITRÁRIO DA CHAMADA INTUIÇÃO.¹

A carreira como crítico de arte de Schenberg foi iniciada no ano

¹ PIGNATARI, Décio. Mario, Arte e Ciência. IN: AJZENBERG, Elza (coord.) Arte e Ciência., São Paulo, ECA USP, (Schenberg, 4) , p. 91.

de 1942, quando escreveu pela primeira vez sobre Arte, enfatizando o paganismo na poética visual de Bruno Giorgi na Revista Acadêmica. Ao longo da década de 1940 e 1950, passou a escrever sobre Alfredo Volpi, José Pancetti, Bruno Giorgi e Figueira Jr., sem exercer de forma sistemática e elaborada a crítica de arte. Estabeleceu também um relacionamento com a crítica paulistana, tornando-se amigo de Lourival Gomes Machado, de Sérgio Milliet, Maria Eugênia Franco, Ciro Mendes, Paulo Mendes de Almeida, Osório César, Jorge Amado e Oswald de Andrade.

Sua crítica seria diferenciada de seus contemporâneos? Como exemplo, é possível citar a opinião da artista plástica Alice Brill, que traçou uma comparação rápida e descompromissada entre Schenberg e Geraldo Ferraz:

GERALDO FERRAZ SEMPRE FOI UM CRÍTICO MUITO TEMIDO, ERA MUITO RIGOROSO E MUITO EXIGENTE. TAMBÉM USAVA UMA LINGUAGEM MAIS FLOREADA, MENOS DIRETA DO QUE A DE MÁRIO. SCHENBERG ESCREVEU (...) COM MUITA ELOQUÊNCIA E GENEROSIDADE.²

Por não ser um crítico de arte tradicional, parece que Schenberg possuía muito mais liberdade em sua escrita do que os literatos tradicionais. Sofreu hostilidades muitas vezes por possuir seu estilo próprio e despojado dos cânones acadêmicos. Observe o que diz Antônio Gonçalves Filho, na época do lançamento do livro Pensando a Arte, em 1988: “(...) como crítico de arte é figura controvertida que distribui elogios com incômoda facilidade, quase sempre errando em seu prognóstico (...)”.³

Porém, comentários dessa espécie não abalam a concepção de que Schenberg realizou mais do que análises estéticas. Fixou uma forma de divulgar a Arte e novos artistas. O crítico de arte, ao invés de julgar as obras plásticas, estabelecia relações pessoais com as obras e seus criadores e, através desse mecanismo pessoal, conseguia mediar sensações entre obra-artista-público. Logo, seu procedimento perante o ato crítico é diferente ao de Sérgio Milliet, que creditava o sucesso da boa crítica a ação de ponderar sobre as obras de arte.

² Alice Brill. In: AJZENBERG, Elza (coord.) Arte e Ciência, São Paulo: ECA, 1996 (Schenberg; 4), p. 40.

³ “(...) um falocrata, na expressão de alguns amigos mais íntimos - não foi, certamente, muito criterioso ao promover alguns medíocres artistas plásticos que hoje lotam as galerias com monstruosidades pictóricas (...)”. GONÇALVES FILHO, Antônio. Folha de S. Paulo, 19.mar.1988, Livros, p.D4.

Há outras opiniões que convergem para a postura crítica adotada por Mario Schenberg, como a de Amélia Toledo:

ACHO QUE É IMPORTANTE QUANDO O ARTISTA CONSEGUE TER COM O CRÍTICO UM CONTATO QUE FRUTIFICA, PORQUE, NA MAIOR PARTE DAS VEZES, O ARTISTA SE SENTE UM POUCO PERSEGUIDO, CASTIGADO, COMO SE FOSSE UM CRIMINOSO EM ESTAR ARRISCANDO A SUA CRIATIVIDADE, ARRISCANDO INVADIR UM CAMPO ONDE EXISTEM PRESSUPOSTOS. COM O MARIO, NÃO SINTO QUE ISSO TENHA OCORRIDO. 'A GRANDE RIQUEZA' DELE FOI JUSTAMENTE NÃO TER PRESSUPOSTOS NA SUA RELAÇÃO COM A PRODUÇÃO ARTÍSTICA.⁴"

A artista plástica Eva Fernandes vai um pouco além em suas conclusões sobre o modo de fazer crítica de Schenberg:

HAVIA - E PROVAVELMENTE AINDA HÁ - QUEM O JULGASSE 'PARCIAL' COMO CRÍTICO. SEM DÚVIDA, ERA PARCIAL, MAS SUA PARCIALIDADE ERA MUITO LARGA, ABRANGIA MUITO, NÃO ERA DOGMÁTICA E FIXADA NUMA CORRENTE SÓ. PROFESSOR QUE ERA - E PENSO QUE SE COMPREENDIA COMO INSTIGADOR, COMO PROPULSOR DE TALENTOS - PROCURAVA ENCORAJAR, ABRIR PERSPECTIVAS. NUMA ÉPOCA EM QUE ERA COMUM DISCUTIR ARTE EM TERMOS DE ESCOLAS E TÉCNICAS, ANALISANDO SUPERFÍCIES, PLANOS ESTRUTURADOS DESSA OU DAQUELA MANEIRA, MARIO VIA A PERSONALIDADE DO ARTISTA COMO PONTO NODAL. O SEU PRESTÍGIO DE INTELECTUAL DE LARGA VISÃO, O SEU PENSAMENTO UNIVERSAL, AO INTERESSAR-SE POR DETERMINADO ARTISTA, CONTRIBUÍA PARA A AUTOCONFIANÇA, ESTIMULANDO-O A PROSSEGUIR EM SEU CAMINHO.⁵

O incentivo à Arte é a questão central da proposta crítica schenberguiana, pois não é possível negar a importância de artistas como Alfredo Volpi, Teresa D'Amico, Mira Schendel, Cláudio Tozzi e muitos outros que tiveram seus talentos reconhecidos, primeiro, por Mario Schenberg. Será que esses artistas podem ser considerados como "erro de prognóstico"? As trajetórias artísticas e históricas desses artistas respondem que não. A atitude de apoio a todos os artistas que o procuraram não significa, de forma alguma, ausência de criticidade. Vários artistas testemu-

4 TOLEDO, Amélia. Schenberg e as Bienais. In: AJZENBERG, Elza (coord.) Arte e Ciência...op. cit., p. 35.

5 Depoimento de Eva Fernandes. In: AJZENBERG, Elza Maria. (coord.). Schenberg: Arte e Ciência ... op. cit., p. 84.

nam que Mario Schenberg sempre foi uma fonte inesgotável de trocas de experiências e elogios, pois Schenberg acreditava que qualquer um que conseguisse viver de arte num país como o Brasil seria um herói - digno de reconhecimento. Alguns físicos, amigos seus, dizem que Mario Schenberg era muito mais complacente com os artistas do que era com os cientistas.⁶

Ser comunista era outro fator que complicava a posição de Mario Schenberg como crítico de arte. Schenberg, militante do Partido Comunista, era líder de uma célula da qual participavam várias personalidades ligadas ao mundo intelectual e artístico, como: Maurício Nogueira Lima, Jorge Mautner, Dulce Maia, entre outros. Porém, as orientações do Partido com relação à arte politicamente engajada não convergiam com as opiniões do crítico de arte, que apoiava as correntes não-figurativas, contrariando, desse modo, a linha do realismo social recomendada pelo PC. A orientação oficial stalinista não influenciava, de forma alguma, a concepção estética do crítico e líder comunista. Como já foi visto, Schenberg discordava em muitos pontos das orientações do Partido e este era mais um deles.

Ao retomar as idéias de Décio Pignatari, é possível perceber o quanto o Grupo Concreto lutou para alijar a intuição do processo criativo em Arte, tendo este elemento como "arbitrário". Para Schenberg, este valor "arbitrário" chamado intuição é justamente o ponto central da criação artística. Por essa discordância, em alguns momentos, as posições de Schenberg bateram de frente com as defendidas pelo Grupo Concreto de São Paulo. Como já foi visto, Sérgio Milliet também discordava de outros pontos do Concretismo paulista, que possuía Waldemar Cordeiro como seu principal teórico e defensor. Os embates de Cordeiro não se deram somente com Milliet, mas também com Schenberg e outros críticos de arte.

Após os anos das primeiras experiências, os textos críticos multiplicaram-se e o contato com o mundo artístico também. Na década de 1950, a atividade de Schenberg como crítico conheceu uma pausa, cedendo a prioridade para tarefas científicas. Foi o momento, também, em que atuou como diretor do Departamento de Física na Faculdade de Filosofia da Universidade de São Paulo. Nota-se que a crítica de arte

6 Paulo de Tarso Muzi. In: GOLDFARB, José Luiz e GUINSBURG, Gita K. (org.). Mario Schenberg: Entre-vista ... op. cit., p. 23-28.

como função principal realmente tomou fôlego após seu afastamento da Universidade, em 1969.

Como propagador de idéias não se pode deixar de levar em consideração os contatos que Schenberg travou com várias personalidades de sua época. O universo das relações pessoais apresentado pelo crítico de arte foi imenso e ricamente povoado por experiências de vida. Todos os que conviveram com ele são marcados pelas longas e continuadas conversas, onde as trocas culturais eram intensas. Vários artistas reconhecem, em seus depoimentos, as saudades das reuniões no apartamento da rua São Vicente de Paula. Muitos ex-alunos - hoje cientistas ou profissionais de diversas áreas - admitem a importância das discussões compartilhadas com Schenberg para suas vidas. Ao refletir sobre a figura de Schenberg como comunicador, pode-se argumentar que seus contatos orais tiveram ressonância no universo cultural do país.

Lígia Clark forneceu um depoimento que ilustra bem a presença/influência de Schenberg sobre os novos artistas:

A INFLUÊNCIA QUE ELE TEVE NA MINHA PERSONALIDADE FOI ENORME. EU, SEM CULTURA NENHUMA, SUGAVA TODAS AS CONVERSAS QUE COM ELE TIVE, INCORPORANDO VIVÊNCIAS DE SEU SABER E, BRINCANDO, DIZIA: 'MEUS OUVIDOS FORAM FECUNDADOS POR DOIS SERES EXTRAORDINÁRIOS, MARIO SCHENBERG E MARIO PEDROSA.⁷

Schenberg integrou muitos artistas novatos aos meios culturais, pois sua rede de relações sociais era vasta. Agiu, também, como um mecenas, porque muitos desses artistas mencionam que vendiam suas produções ao Professor. A coleção de Mario Schenberg era acrescida, também, pelas doações - pois em troca das críticas os artistas doavam uma ou mais obras.

Como já visto, Schenberg possuía uma formação científica, porém não é possível descartar seus esforços nos estudos artísticos; no exercício de suas reflexões em Arte há análises com embasamento científico. Essa característica é um dos elementos que transformam a crítica schenberguiana singular durante o período de sua formulação. Porém, há outros fatores na composição das críticas de Schenberg que igualmente podem ser identificados como pontos de distinção, na trajetória da crítica

⁷ GOLDFARB, Voar também é com os homens ...op. cit., p. 74.

de arte brasileira. Como exemplo, pode-se citar o uso da intuição como conceito artístico e científico no processo de criação ou, ainda, a filosofia oriental como embasamento das questões teóricas e estéticas. Todos esses elementos podem ser identificados já no início de seu exercício crítico.

O próprio período de atuação da crítica schenberguiana, pelo menos no momento em que ela se torna mais freqüente, os anos 1950 a 1970, foi de transformação na Arte, pois coincide com a emergência das vanguardas brasileiras. Época em que velhos cânones da Arte, como o suporte, as técnicas clássicas e a forma eram características artísticas questionadas e reinventadas por artistas extremamente intelectualizados que procuraram um novo significado e uma nova postura diante do fazer artístico. Era o período do questionamento da Arte por ela mesma. A pergunta que norteava as produções era: Arte para quê?

Os artistas expunham suas propostas e muitos criavam teorias sobre suas obras e poéticas visuais, mas o papel do crítico de arte ainda era fundamental, pois o ambiente artístico, mais do que nunca, necessitava de um intermediário entre artista e público. A significação da obra não era totalmente clara aos espectadores. Muitas obras traziam propostas, mas era preciso a sua decodificação e legitimação. A Arte tornou-se, nesse instante, o meio e a mensagem - algo bastante hermético. Para o grande público, as rupturas foram enormes, pois acompanhar as inovações passou a ser assunto para pessoas especializadas ou iniciadas em Arte. O papel do crítico era, essencialmente, fornecer dados para essa iniciação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFIAS

- » AGUILAR, JOSÉ ROBERTO. *O MUNDO DE MARIO SCHENBERG*, SÃO PAULO, CASA DAS ROSAS, 1997.
- » AJZENBERG, ELZA (COORD.) *ARTE E CIÊNCIA.*, SÃO PAULO, ECA USP, (SCHENBERG, 4), 1996.
- » ARANTES, OTÍLIA (ORG.). *POLÍTICA DAS ARTES: MÁRIO PEDROSA*, SÃO PAULO: EDUSP, 1995.
- » ARANTES, OTÍLIA BEATRIZ FIORI. *MÁRIO PEDROSA: ITINERÁRIO CRÍTICO*, SÃO PAULO: PÁGINA ABERTA, 1991.
- » ARANTES, OTÍLIA BEATRIZ FIORI. *POLÍTICA DAS ARTES...OP. CIT.*, p 350 E SEQUINTES.
- » GOLDFARB, JOSÉ LUIZ E GUINSBURG, GITA K. (ORG.). *MARIO SCHENBERG: ENTRE-VISTAS*. SÃO PAULO, PERSPECTIVA, 1984.

- » GOLDFARB, JOSÉ LUIZ. *DIÁLOGOS COM MARIO SCHENBERG*. SÃO PAULO, NOVA STELLA, 1988.
- » GOLDFARB, JOSÉ LUIZ. *VOAR TAMBÉM É COM OS HOMENS: O PENSAMENTO DE MARIO SCHENBERG*. SÃO PAULO, EDUSP, 1994.
- » GOLDFARB, JOSÉ LUIZ. *VOAR TAMBÉM É COM OS HOMENS: O PENSAMENTO FILOSÓFICO DE MARIO SCHENBERG*. SÃO PAULO: EDUSP, 1994.
- » GONÇALVES, LISBETH REBOLLO. *SÉRGIO MILLIET, CRÍTICO DE ARTE*, SÃO PAULO: PERSPECTIVA, EDUSP, 1992, (ESTUDOS; 132).
- » PEDROSA, MÁRIO. ARTE CULTA E ARTE POPULAR. *ARTE EM REVISTA: QUESTÃO POPULAR*, SÃO PAULO, KAIROS, v 2, nº 3, 1980.
- » SEVCENKO, NICOLAU. *ORFEU EXTÁTICO NA METRÓPOLE: SÃO PAULO, SOCIEDADE E CULTURA NOS FEMEN- TES ANOS 20*. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS, 1992.
- » ZANINI, WALTER. *A ARTE NO BRASIL NAS DÉCADAS DE 1930-40: O GRUPO SANTA HELENA*, SÃO PAULO: NOBEL/EDUSP, 1990.

Desenvolvimento de método para a obtenção de réplicas de epígrafes arquitetônicas

Anna Paula Silva Gouveia | Priscila Lena Farias | Patricia Souza Gatto

IA-UNICAMP, BRASIL - DOUTORA EM ARQUITETURA E URBANISMO PELA FAU USP, PROFESSORA E PESQUISADORA DA UNICAMP. <ANNAGOUVEIA@IAR.UNICAMP.BR> | FAU-USP & Centro Universitário Senac, Brasil - Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, professora da FAUUSP, do Centro Universitário Senac-SP e da FAAP. | Centro Universitário Senac, Brasil - Mestre em Ciências Sociais pela PUC-SP, professora do Centro Universitário Senac.

RESUMO - Epígrafes arquitetônicas são inscrições, geralmente gravadas em rocha, encontradas em fachadas de prédios, próximas à entrada principal, contendo o nome do arquiteto ou engenheiro responsável. O estudo de tais inscrições permite inferir importantes aspectos culturais, políticos e sociais do período, e que servem como base para a história da tipografia e da arquitetura. A preservação deste aspecto da memória gráfica paulistana é o foco do projeto 'Paisagens tipográficas', que atualmente se ocupa da constituição de um acervo epigráfico das inscrições encontradas no centro histórico de São Paulo.

Decalque e fotografia são os métodos tradicionalmente adotados para a reprodução de inscrições. Tais métodos, juntamente com ilus-

trações vetoriais, são muito eficientes na definição dos contornos das letras, mas não capturam adequadamente o aspecto tridimensional das gravações. Técnicas contemporâneas adotadas em pesquisas arqueológicas, envolvendo modelagem com silicone e réplicas em resina acrílica, foram adaptadas para obter reproduções fidedignas destas inscrições.

Este artigo descreve as técnicas desenvolvidas, e mostra exemplos do processo de obtenção das réplicas.

PALAVRAS-CHAVE: EPÍGRAFES ARQUITETÔNICAS, ACERVO EPIGRÁFICO, MEMÓRIA GRÁFICA, RÉPLICAS, MOLDES.

ABSTRACT - Architectonic epigraphs are inscriptions, often carved in stone, found on façades, usually close to the main entrance, showing the name of the architect or engineer responsible for the building. From the examination of such inscriptions it is possible to infer important aspects of cultural, political and social life that inform graphic memory, and that may serve as a common base for a history of lettering and of architecture. The preservation of São Paulo city graphic memory is indeed at the core of the research project "Typographic landscapes", which is currently committed with gathering reproductions of architectonic epigraphs.

Frottage and photography are the traditional methods employed for reproducing carved inscriptions. Such methods, along with vector graphics illustrations, are very efficient for establishing the contours of the letterforms, but fail to capture the three-dimensional aspects of carvings. Contemporary techniques used in archaeological survey, such as silicone modeling and acrylic resin replicas, have been adapted by the research team, in order to obtain accurate duplications of these inscriptions, which have precisely the shape and size of the design of the original carvings.

This paper describes the techniques developed, and shows examples of the replication process.

KEYWORDS: ARCHITECTONIC EPIGRAPHS, EPIGRAPHIC ARCHIVE, GRAPHIC MEMORY, REPLICAS, MOLDS.

1. INTRODUÇÃO

O acervo epigráfico paulistano é um conjunto de representações

e reproduções de inscrições (letras gravadas) encontradas nas fachadas dos edifícios de uma área determinada do centro histórico da cidade de São Paulo, coletadas ou produzidas pela equipe de pesquisadores do Centro Universitário Senac e da UNICAMP responsáveis pelo projeto de pesquisa 'Paisagens tipográficas - A organização de um acervo das epígrafes arquitetônicas paulistanas'. Participam desta equipe professores e alunos de graduação bolsistas de iniciação científica. Entende-se como 'epígrafes arquitetônicas' inscrições contendo o nome dos arquitetos, engenheiros ou construtores responsáveis, gravadas na fachada de um edifício. O acervo é constituído por dois tipos de arquivos, um físico e outro digital. O primeiro inclui decalques, moldes em silicone e réplicas em resina das inscrições. O arquivo digital se constitui em um banco de dados, contendo fotos, desenhos vetoriais e mapas, além de fichas e planilhas que organizam as informações.

Os limites temporais da pesquisa foram estabelecidos levando-se em conta o processo de ocupação do centro da cidade de São Paulo. Raros edifícios do período colonial (1554-1821) e imperial (1822-1889) sobreviveram. A área da pesquisa, tal como a conhecemos hoje, foi configurada, principalmente, a partir do final século XIX e até a metade da década de 1970. Os limites físicos compreendem o centro velho expandido, que consiste do triângulo histórico (Largo de São Bento, Largo de São Francisco e Pátio do Colégio) com a incorporação da Catedral da Sé. Compreende também parte do centro novo, para além do vale do Anhangabaú, delimitada pelas avenidas São João, Ipiranga e São Luis. Esta área contém cerca de 670 edifícios. Deste total, cerca de 300 edifícios, construídos em sua grande maioria na primeira metade do século XX, foram catalogados e ganharam números de identificação, considerando para isto sua relevância arquitetônica e tipográfica. Destes 300 edifícios, apenas 118 apresentam epígrafes em suas fachadas.

O trabalho de elaboração deste acervo se baseia na premissa de que a expressão estética de uma época contém matrizes culturais comuns tanto no que se refere aos desenhos de letras quanto à linguagem arquitetônica e à estrutura da paisagem urbana. Isso se torna mais evidente quando o elemento tipográfico é apropriado como elemento paisagístico e, portanto, integrado à própria linguagem da cidade.

O estudo das epígrafes arquitetônicas proporciona, por um lado,

uma melhor compreensão da forma tipográfica e das técnicas de gravação, bem como de sua relação com a linguagem arquitetônica. Por outro, contribui para a construção de uma história da cidade, a partir dos dados sobre a atuação de arquitetos, engenheiros e construtores, alguns deles totalmente desconhecidos ou pouco estudados.

Acreditamos assim, que importância do acervo epigráfico reside principalmente na preservação do patrimônio histórico, cultural e artístico dos grandes centros, preocupação, bastante contemporânea, e de âmbito mundial. Estima-se que os resultados, além do impacto acadêmico, possam contribuir com os setores da sociedade envolvidos na valorização e recuperação deste patrimônio em nosso país.

2. DESCRREVENDO AS EPÍGRAFES ARQUITETÔNICAS

As epígrafes arquitetônicas funcionam como assinaturas, registros públicos e perenes de autoria da obra ou daqueles que de alguma forma contribuíram para a história da construção do centro da cidade de São Paulo ao encomendar ou realizar tais obras, e geralmente estão localizadas próximas da entrada principal do edifício. No contexto dos estudos sobre tipografia na paisagem urbana, ou 'paisagens tipográficas', as epígrafes arquitetônicas são uma sub-categoria de tipografia arquitetônica. Dentro da área delimitada para o projeto, foram encontradas 132 epígrafes, pois alguns dos 118 edifícios tem mais que uma inscrição.

Tais inscrições possuem um grande valor para a história da cidade por conterem informações, normalmente ignoradas por historiadores, específicas sobre o período em que a região passou a se transformar em uma metrópole, o que acontece principalmente nas primeiras cinco décadas do século XX. Embora muitos dos edifícios que apresentam epígrafes tenham sido tombados como patrimônio histórico, os arquivos públicos raramente registram a presença destas inscrições, e, portanto, não incorporam as informações nelas contidas. Isto pode ter ocorrido talvez pelo tamanho reduzido destas discretas inscrições, que, colocadas abaixo da linha de visão do pedestre, permanecem, muitas vezes, imperceptíveis.

3. OS ITENS DO ACERVO

O acervo epigráfico é constituído por diferentes tipos de registro, além das réplicas e moldes que são o foco deste artigo. Mais especificamente, estes registros dividem-se em:

- 1- Fichas e planilhas
- 2- Mapas
- 3- Fotografias em baixa e em alta resolução
- 4- Decalques
- 5- Ilustrações vetoriais
- 6- Registros tridimensionais (moldes em silicone e réplicas em resina)

4. MOLDES EM BORRACHA DE SILICONE

A modelagem utiliza como material o silicone, resultando em uma cópia negativa da epígrafe. O processo se inicia com a limpeza da superfície. Em seguida, a área adjacente é coberta com papel, formando uma moldura ao redor da epígrafe, sobre a qual se aplica um líquido desmoldante. O silicone é preparado e aplicado com a ajuda de espátulas. Para obter um bom resultado são necessárias várias camadas.

Cerca de 30 minutos após a última aplicação, é possível retirar o molde (figura 1). A secagem total demora 24 horas. Após este período, os moldes são protegidos com papel e guardados em pastas devidamente identificadas.



Figura 1. Retirada de um molde, por Fernanda Indicatti, foto por Patrícia Gatto.

5. RÉPLICAS EM RESINA

A produção das réplicas é uma tentativa de reproduzir, da maneira mais fiel possível, a forma física das epígrafes arquitetônicas. Elas são produzidas com resina acrílica, a partir dos moldes de silicone. Em uma etapa experimental anterior, foram realizados vários testes com pigmentos, e concluiu-se que as réplicas realizadas com pigmento branco eram as que propiciavam uma melhor visualização dos aspectos tridimensionais da gravação.

A confecção das réplicas (figura 2) se inicia com a fixação do molde de silicone em uma placa base de MDF com fita adesiva. À sua volta, são parafusadas as paredes laterais da estrutura, também de MDF, formando uma caixa. Os lados internos das paredes são revestidos com filme de PVC transparente, para vedação. Em seguida, o desmoldante PVA é aplicado em toda a superfície interna da caixa e no molde, para garantir que a réplica se solte com mais facilidade na desmontagem. A resina líquida é misturada a um catalisador e pigmento branco, e uma primeira camada é despejada na caixa. Sobre esta camada, coloca-se uma manta de fibra de vidro, que garante uma maior resistência para a peça. Uma segunda camada de resina é então aplicada sobre a manta. Após 48 horas, a caixa pode ser desmontada, e a réplica retirada recebe acabamento de corte e polimento, resultando em uma cópia fiel dos aspectos volumétricos da inscrição (figura 3).



Figura 2. Aplicação de resina líquida na caixa vedada, por Rafael Ferreira, foto por Silvio Luiz Pereira.

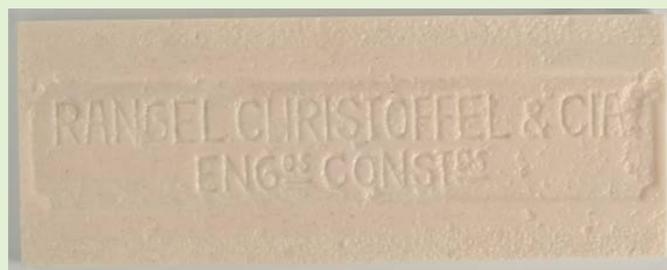


Figura 3. Réplica em resina finalizada, por Fernanda Indicatti e Rafael Ferreira, foto por Silvio Luiz Pereira.

6. CONCLUSÃO

Decalque e fotografia são os métodos tradicionalmente adotados para a reprodução de letras gravadas em rocha. Das 132 epígrafes arquitetônicas inicialmente catalogadas, duas desapareceram, tendo sido retiradas ou cobertas com novo reboco da fachada. A epígrafe que acreditamos ter sido rebocada pertence a um edifício cuja fachada foi alterada em decorrência da lei Cidade Limpa. A epígrafe que acreditamos ter sido retirada era confeccionada em placa de metal, e pode ter sido roubada ou simplesmente retirada devido à reforma da fachada. Ainda assim, todas as 132 epígrafes foram fotografadas.

Os decalques das 130 epígrafes arquitetônicas ainda existentes foram concluídos, com exceção de uma inscrição de difícil acesso, localizada a cerca de 3 metros de altura. Todos os decalques foram fotografados. Atualmente temos cerca de 90 ilustrações vetoriais e até a conclusão do projeto, no final de 2010, esperamos contar com ao menos 100.

As fotografias e decalques, juntamente com ilustrações vetoriais, são muito eficientes na definição dos contornos das letras, mas não capturam adequadamente o aspecto tridimensional das gravações. Técnicas contemporâneas adotadas em pesquisas arqueológicas, envolvendo modelagem com silicone e réplicas em resina acrílica, foram adaptadas pelos pesquisadores para obter reproduções fidedignas destas epígrafes. Tais reproduções mostram-se indispensáveis para a preservação e o estudo detalhado das inscrições, incluindo investigação sobre as técnicas de gravação em diferentes tipos de rocha utilizadas no início do século XX na cidade de São Paulo.

Os moldes e réplicas dependem de material de consumo de alto custo, e apresentaram dificuldades técnicas em sua execução, como a demora na secagem e complexidade na realização de formas. Ainda as-

sim, revelaram ser o método mais preciso de preservar as características físicas das inscrições. Devido às dificuldades encontradas, foi necessário selecionar um número menor de epígrafes a serem modeladas e replicadas. Acreditamos que a quantidade de 15 peças, cuidadosamente escolhidas, será suficiente para representar, no acervo, a diversidade de modelos encontrados no centro da cidade de São Paulo.

AGRADECIMENTOS

A todos os pesquisadores —professores e bolsistas de iniciação científica— que participaram e participam da equipe de pesquisa. Ao Senac, UNICAMP, CNPq, CAPES e FAPESP pelo apoio financeiro concedido aos pesquisadores ligados a este projeto.

BIBLIOGRAFIA

- » FARIAS, P. L., GOUVEIA, A. P. S., PEREIRA, A. L. T., GALLO, H., FERNANDES, L. A. ON CONVERGING TYPEFACE AND ARCHITECTURAL STYLE CLASSIFICATIONS IN: DESIGN HISTORY SOCIETY - ANNUAL CONFERENCE 2006 - DESIGN AND EVOLUTION. DELFT- NETHERLANDS, 2007. v.1. p.1 - 20.
- » FARIAS, P. L., GOUVEIA, A. P. S., PEREIRA, A. L. T., GALLO, H., GATTO, P. S. TÉCNICAS DE MAPEAMENTO APLICADAS AO ESTUDO DA EPIGRAFIA ARQUITETÔNICA PAULISTANA. INFODESIGN, v.5, p.1 - 21, 2008.
- » GOUVEIA, A. P. S., FARIAS, P. L., GATTO, P. S. LETTERS AND CITIES: READING THE URBAN ENVIRONMENT WITH THE HELP OF PERCEPTION THEORIES. VISUAL COMMUNICATION. v.5, p.339 - 348, 2009.
- » GOUVEIA, A. P. S., FARIAS, P. L., GATTO, P. S. VETORIZAÇÃO DIGITAL DAS EPÍGRAFES ARQUITETÔNICAS PAULISTANAS. ANAIS DO GRAPHICA2009 - VIII INTERNATIONAL CONFERENCE ON GRAPHICS ENGINEERING OF ARTS AND DESIGN. BAURU: UNESP, 2009.
- » GOUVEIA, A. P. S., FARIAS, P. L., PEREIRA, A. L. T., GALLO, H. EPÍGRAFES ARQUITETÔNICAS: ASSINATURAS DOS ARQUITETOS E CONSTRUTORES DA CIDADE DE SÃO PAULO. OCULUM ENSAIOS (PUCCAMP). , v.7 e 8, p.1 - 10, 2009.

A Eletroescritura como um campo de pesquisa em desenvolvimento

Artur Matuck

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, BRASIL, 2010 <ARTURMATUCK@GMAIL.COM>

A Eletroescritura constitui-se em um campo de pesquisa em crescente desenvolvimento gerando teorias e aplicativos para sistemas computacionais que têm mudado e continuamente mudarão nossa perspectiva diante do processo escritural.

Definitivamente, os computadores estão transformando a escrita. Originariamente, quando foram criados, computadores não eram apreendidos como tendo qualquer relação com a linguagem, mas tão somente com o cálculo. Eram vistos como ferramentas puramente matemáticas.

No entanto, ao longo dos anos, essa percepção mudou radicalmente, muito embora o processo de re-percepção talvez ainda não esteja completamente finalizado, tal como muitos de nós, escritores e pesquisadores, desejaria ou imaginaria.

Dessa forma, a escrita de base computacional não pôde ainda atingir seu potencial máximo, pois os computadores são ainda concebidos em oposição a determinadas qualidades e habilidades humanas. Isto é, são vistos como sendo intrinsecamente anti-humanos, enquanto que a escrita é vista, majoritariamente, como sendo essencialmente humana, uma atividade na qual os seres humanos conectam-se consigo mesmos,

uma atividade essencialmente humanizadora que nunca deverá ser corrompida, como, por exemplo, por uma interação mais intensa entre o homem e as máquinas.

FERRAMENTAS LINGÜÍSTICAS TELECOMPUTACIONAIS

Uma vez que atualmente a computação não pode ser isolada das redes telemáticas, é, na realidade, a sua conjugação que proporcionará uma tecnologia apropriada para a Eletroescritura. Na realidade, a escrita e portanto o próprio pensamento já estão adquirindo novos instrumentais lingüísticos telecomputacionais.

Deste modo, a Eletroescritura está se tornando uma atividade multividual, mesmo que autores individuais ainda não reconheçam tal fato. Atualmente, escrita pode ser vista como uma atividade na qual o individual e o social estão fortemente entrelaçados, visto que a escrita, atualizada através de um sistema teclado-monitor-computador-rede, frequentemente tem quase imediata ressonância em redes mais amplas. (1)

Pode-se certamente constatar que uma genealogia da escrita está sendo agora pensada, construída e produzida considerando-se que os sistemas telemáticos são os mais recentes instrumentos de escrita disponíveis.

Atualmente o eletroescritor está ou poderia estar em contato intermitente com uma rede social, com uma diversidade de aplicativos de escrita e com outros recursos escriturais distribuídos através da internet.

Os projetos de software para a Eletroescritura devem portanto proporcionar aos escritores uma interação alternada ou simultânea com processadores de texto, com bases de dados, com agentes de escrita máquina, e com co-escritores locais ou distantes. Estes projetos devem permitir interação automática ou opcional, filtragem de textos, desconstrução e reconstrução textual, possibilitando assim constantes diálogos entre o agenciador humano e os sistemas maquínicos.

Textos serão cada vez mais analisados através de instrumentais de leitura - assistida por computador - que vão oferecer ao escritor análises textuais baseadas na estatística e na matemática. A funcionalidade aprimorada desta instrumentação e o diálogo entre o homem e a máquina vão promover e intensificar uma cultura da textualidade híbrida. A Ele-

troescritura emerge portanto como um processo, uma ferramenta, uma terminologia, um fenômeno contemporâneo abrangente.

A HÍBRIDAÇÃO HOMEM-MÁQUINA COMO EXPANSÃO DA MENTE HUMANA

Estamos entrando numa dimensão híbrida, cada um de nós se tornando um multi-indivíduo pluridimensional vivendo simultaneamente, trabalhando, escrevendo e se estruturando nos domínios do físico, do virtual e do digital.

Na medida em que nos aproximamos do conceito de Eletroescritura - tal como entendemos o potencial das ferramentas escriturais impulsionadas por tecnologias - teremos que, inevitavelmente, encarar o prospecto da transformação de nossas identidades vistas como 'humanas' em consequência do contínuo processo de co-evolução híbrida homem-máquina.

Na medida em que o pensamento humano interconecta-se a ferramentas computacionais, estaremos gradualmente integrando uma identidade híbrida.

Desta maneira, a mente humana, enquanto entidade autoral, estará adquirindo uma natureza diversa daquela que conhecemos. Estará se tornando translocal e trans-individual, na medida em que a escrita e a co-escrita preenchem o ciberespaço permitindo uma disseminação quase instantânea do pensamento e um intermitente contato com outros enquanto entidades virtuais.

Poderia ser argumentado que, neste processo, os aplicativos estariam desempenhando funções tradicionalmente humanas - tais como ler, observar, avaliar, interpretar, escrever - e que portanto, estaríamos perdendo uma batalha e até mesmo sendo suplantados enquanto criadores de textos, inventores de ferramentas e perceptores de significados.

Bruce Mazlish, professor emérito de História do MIT, afirma que uma importante discontinuidade ou dicotomia existe em nossa época: a discontinuidade entre o humano e o maquínico causada pela "... necessidade humana de ser especial, de se sentir especial, em relação à máquina." (2) Ele percebe, no entanto, uma possibilidade de reintegração, desde que o próprio humano se reconceitue:

"Nós estamos, atualmente, percebendo que os seres humanos e as máquinas que eles criaram são interrelacionadas e que os mesmos esquemas conceituais que permitem explicar o funcionamento do cérebro, também explicam o funcionamento das máquinas. O orgulho humano e a sua conseqüente recusa ou hesitação em reconhecer uma continuidade formam um substrato que sustenta muito da desconfiança da tecnologia. Em última análise esta desconfiança é sustentada pela recusa dos homens em compreender e aceitar sua própria natureza, como seres interrelacionados com os instrumentos e máquinas que eles constroem. No momento em que esta discontinuidade for superada nós estaremos numa posição melhor para decidir mais conscientemente como desejamos tratar nossas máquinas e nossa civilização mecânica." (3)

Podemos portanto também considerar e argumentar que o processo de hibridação homem-máquina é resultado não de uma capitulação mas sim de uma expansão da mente humana. James Pulizzi, doutorando em Literatura Inglesa da Universidade da Califórnia em Los Angeles, considera esta possibilidade quando afirma que:

"Os computadores têm sido programados para desvendar mensagens cifradas, para converter textos em fala, para conduzir análises gramaticais e parseamentos de enunciados humanos, para gerar tipologias e inclusive para desenhar circuitos eletrônicos patenteáveis. Existem ainda muitas coisas que os computadores não podem fazer e talvez nunca estejam aptos a fazer sem um corpo. Apesar de tais limitações, o computador é uma excelente extensão de algumas áreas deficientes da cognição humana, tais como classificar listas extensas, realizar cálculos matemáticos, armazenar e recuperar dados e corrigir erros. Se esses recursos puderem ser combinados com a superioridade humana no reconhecimento de padrões, na adaptabilidade, no processamento natural da linguagem e na habilidade de distinguir informações relevantes das irrelevantes, o computador e o humano podem assim adquirir uma relação simbiótica potencialmente poderosa." (4)

Pode-se concluir portanto que a crescente interação ou mesmo integração homem-máquina está proporcionando à mente humana habilidades excepcionais, preparando nossa espécie para desafios de ampla escala que teremos que enfrentar no futuro imediato. No entanto, estaremos descentralizados. A mente humana não estará mais localizada

no centro simbólico da criação e da invenção. Teremos deste modo que reconstruir nossas identidades a partir destes novos parâmetros.

A ELETROESCRITURA COMO FERRAMENTA HÍBRIDA PARA O PENSAMENTO E A INVENÇÃO

As ferramentas da Eletroescritura necessariamente desafiarão atitudes e hábitos presentes em nossas linguagens e processos de pensamento e enraizados em instituições. Naturalmente se desenvolverá um foco intenso na linguagem enquanto ferramenta para o pensamento e a invenção, assim como surgirão novas formas para o processamento de textos.

A Eletroescritura será aprimorada através de pesquisas em inteligência artificial. Algumas tendências buscam desenvolver máquinas que mimetizem a expressão humana enquanto outras almejam um processamento inteligente que marque uma diferença na natureza da linguagem construída. Este segundo projeto escritural tentará criar formas de expressão escrita geradas pelo computador que se diferenciem da expressão humana.

A pesquisa que venho realizando em CGW (Computer-Generated Writing) indica a possibilidade desta escrita maquínica divergente. O conceito de "máquina de escrever virtual", concebido em meados dos anos 90, gerou um projeto no qual textos de escrita humana são desordenados por subprogramas operados por computador.

A desordenação, ou desescritura, é um processo de desconstrução linguística, conduzida com uma direção específica, cuidadosamente planejada - não aleatória - de modo que um ruído semio-produtivo seja introduzido no texto original gerado por agente humano. O dispositivo produz ilimitadas versões desescritas de palavras, parágrafos ou textos do original. Estas versões provocam uma perturbação cognitiva, um estranhamento linguístico na mente do escritor, o que, eventualmente, o leva a reinventar os enunciados originais.

"O processo maquínico desencadeado foi intitulado "des-escritura", enquanto o processo final, realizado por agente humano, completando a co-autoria, foi intitulado 're-escritura'. O conjunto destes dois processos constitui uma neolinguagem de natureza híbrida, um possível exemplo de Eletroescritura. Este dispositivo experimental partiu do

pressuposto de que erros ou alterações involuntárias ou aleatórias de um texto podem se tornar signos de invenção, de renovação do código linguístico. Por esta razão, a criação deste programa computacional buscou, num primeiro momento, simular a operação de uma máquina de escrever avariada, que foi induzida a "errar" de determinadas maneiras, seguindo determinados parâmetros, realizando operações combinatórias com as letras do alfabeto. Deste modo, a des-escritura busca desestruturar a matéria significativa própria de uma língua escrita, na medida em que introduz "erros" ortográficos. Os processos semi-aleatórios destes instrumentos virtuais interferem nos textos, transformando a grafia e inevitavelmente o sentido das palavras e das frases. A programação objetiva fornecer instrumentos que possibilitem esta renovação lexicográfica e terminológica, resultando na exibição ecrânica de inúmeras combinações de letras a partir da sequência inicial das letras de uma palavra. O objetivo é trazer o significante para o primeiro plano da criação, utilizá-lo como matéria prima do pensamento. Elementos formativos, tais como letras ou morfemas, são recombinações, formando termos inéditos, de modo que novos significados possam ser introduzidos, identificados, determinados e eventualmente estabilizados num novo léxico." (5)

O poema Hpistemology, de minha autoria, resultou do uso dos dispositivos da Eletroescritura. Seu título, representa a re-escritura, o corpo do texto, indicam as principais combinações que resultaram do uso do dispositivo, as palavras desescritas a partir da palavra original citada ao final: 'Epistemology'.

Hpistemology
epistmobogy
epistemologt
epistpmoloyy
epistemoqogy
epistemtlogr
epistxmology
episvcmohogy
ebhstvmology
episteqolqgy
hpistemology

Epistemology [6]

"Neste primeiro experimento ciborgiano instituído no sitio Landsript, a primeira "máquina de escrever virtual", o primeiro espaço geogramatical, foi programado segundo noções de linguística computacional e teoria da informação. As consoantes, mais numerosas no alfabeto e isoladamente menos frequentes que as vogais no discurso escrito comum, carregam em cada uma de suas ocorrências mais informação do que as vogais. Esta "máquina virtual", este espaço gramatical intitulado Theoretical Wind foi então, programado para retirar consoantes e vogais e inserir apenas consoantes, trazendo assim maior complexidade ao texto. A teoria que sustenta esta programação correlaciona informação e significado com ocorrências probabilísticas de letras em discursos escritos." (7)

A AUTORIA ENQUANTO UM PROCESSO SÓCIO-MAQUÍNICO PLANETÁRIO

A Eletroescritura reconceitua a autoria individual a partir de sua inserção no processo sócio-maquínico e multividual planetário. Além da Eletroescritura, também a escrita coletiva interconectada por redes e a escrita puramente maquínica, gerada por sistemas computacionais, serão investigadas enquanto ferramentas para o desenvolvimento linguístico humano.

As formas tradicionais de autoria serão cada vez mais contestadas visto que novos sistemas permitirão ao escritor estar em contato contínuo com programas de reprocessamento de texto, com extensas bases de dados, com textos gerados por sistemas não-humanos como também com escritores geograficamente distantes e dispersos.

Num cenário previsível, a escrita procederá da interação mente-rede, de forma que sequências de palavras ou frases recém concebidas imediatamente reverberariam através de sistemas em rede provocando, assim, respostas em formatos variados que refluiriam para a mente do agente humano.

A escrita não mais será um esforço solitário no qual a mente, a memória, a experiência e a competência linguística de um único indivíduo convergem para conceber novas sequências de letras, palavras, frases e parágrafos. A escrita, e por extensão o pensamento - seja desenho,

expressão, arte, arquitetura, computação, economia ou filosofia - serão cada vez mais entendidos como processos dialógicos conjugando habilidades humanas e processos maquínicos.

Novas formas de autoria, envolvendo a integração de agentes escriturais, a atuação especializada, a intervenção significativa de máquinas e diferentes níveis de envolvimento de autores criativos, exemplificarão e influenciarão as teorias emergentes sobre a autoria crescentemente híbrida.

A realidade e a potencialidade da escrita maquínica, promovendo aplicativos que poderão ser usados para atuar como digitextores, ou para colaborar no processo de escrita, terão que ser levados em conta, sempre que as saberes sobre a autoria, a criatividade e a invenção forem discutidos.

Em um novo ambiente escritural nossas palavras, frases, parágrafos vão instantaneamente reverberar através de massivas estruturas informacionais que proveriam retro-alimentação imediata. Além disso, agentes inteligentes poderiam interagir com nossas proposições textuais propondo-nos questões, alterando nossa sintaxe e disponibilizando conteúdo complementar.

As manifestações textuais de nossos pensamentos lançadas em redes globais suscitarão respostas - humanas ou maquínicas, imediatas ou retardadas - integrando-se num processo multividual de construção do pensamento.

A aceitação gradual do conceito de re-informação vai impulsionar nossos instrumentos, nossas práticas e culturas escriturais, conduzindo-nos a um novo paradigma. Teremos que nos readaptar, teremos que descrever e reescrever nossas certezas e hábitos, nossos instrumentos, instituições e sistemas de pensamento.

Tais processos de produção discursiva híbrida homem-máquina desestabilizarão os conceitos que informam as nossas atuais tecnologias de linguagem e os nossos instrumentos de pesquisa. Novos processos de linguagem serão constantemente reinventados, favorecendo continuamente a interação homem-máquina (8).

NOTAS

[1] Algumas pessoas escrevem para publicar imediatamente, combinando os dois pólos, privado e público, de uma atividade que, durante

séculos, tem sido realizada em processos subsequentes que procedem do individual para as massas, do ato individual da criação para um ato público de ler. Alguns outros, tentam preservar a intimidade e a reclusão de si. Apesar de serem praticantes da Eletroescritura, permanecem invisíveis para as redes, cautelosamente se esquivando das ferramentas de integração, cuidadosamente se furtando de inter-relações. Correntemente, a escrita computacional implica numa escolha entre estar naturalmente em conexão ou estar propositadamente não conectado.

[2] Bruce Mazlish, *The fourth discontinuity : the co-evolution of humans and machines*, New Haven : Yale University Press, 1993.

[3] Mazlish, 1993.

[4] James J. Pulizzi, *Machine Intelligence and Electronic Literature*, in: *About Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, <http://newhorizons.eliterature.org/essay.php?id=9>, accessed April 12, 2009.

[5] Artur Matuck, *Desescritura: uma escrita ciborgiana*, inédito, Sao Paulo, 1999.

[6] - (3) *Hpistemology*, um poema concebido para e produzido pelo autor através de uma máquina de escrever virtual, um subprograma para decifrar palavras em inglês; citado na *De-scripting Conference*. *The Well* [online community] February 1996.

[7] Matuck, 1999.

[8] O processo terá consequências muito além de nossos processos de escrita e de pensamento. Afetará nossa formação identitária, uma vez que não mais podemos nos ver como autores, mas sempre como planejadores, coordenadores e implementadores de processos expressivos complexos. Ele pode igualmente afetar nossas afiliações institucionais, uma vez que começaremos a nos considerar como pertencentes a uma variedade de instituições e não mais a uma instituição acadêmica isolada (separada ?), ou a um local ou a uma língua isolados; nossas afiliações tenderiam a se multiplicar.

[9] Na realidade, o software poderia ser desenvolvido dentro dessa estrutura, concebido para projetar ferramentas de computador que atualizariam os conceitos de meta-autoria em um e-projeto (projeto de escrita digital?).

Cultura de visualidades: aproximações da linguagem artístico-visual⁸

Carmen S. G. Aranha | Amaury C. Brito | Alex Rosato
MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA - USP <SARANHA@USP.BR> | INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE - USP | INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE - USP

RESUMO - O presente artigo procura tecer algumas considerações sobre certas dispersões que o conhecimento artístico vem sofrendo em sua definição essencial de linguagem expressiva. Essas dispersões culturais são situadas por meio de reflexão sobre a "suspensão do sentido do trabalho marcado pelo homem" e a "importância excessiva atribuída à linguagem e veiculação de imagens" na construção do conhecimento de mundo. Nessa reflexão, situamos algumas motivações elaboradas por pensadores como Beatriz Sarlo, Edgard Morin, Fredric Jameson e Merleau-Ponty.

A fim de propor saídas para subsidiar a organização das peças de um conhecimento fragmentado, apontaremos para os indícios motivadores de um olhar à procura da criação na organização da cultura de visualidades.

PALAVRAS CHAVES: CONHECIMENTO ARTÍSTICO, LINGUAGEM, VISUALIDADE, OLHAR CRIADOR.

⁸ O presente artigo é uma ampliação da reflexão apresentada em "Cultura artística e visual", texto publicado nos anais do III Congresso Internacional de Arte, Novas Tecnologias e Comunicação. Universidade de Aveiro. Aveiro, Portugal. 2009. P. 32-34.

ABSTRACT - The aim of the present article is to establish some meaning for cultural dispersions suffered by the visual artistic knowledge in its essential definition as expressive language. Those dispersions are based on some concepts discussed by philosophers such as Beatriz Sarlo, Edgard Morin, Fredric Jameson and Merleau-Ponty. It focus on cultural dispersions suffered by society nowadays through some aspects such as the simplification of artistic work and the exacerbation of the importance given to language and images to describe the present experiences.

The article also brings some concepts of the stare which looks for creative relationships in the organization of a visual cultural knowledge.

KEY WORDS: ARTISTIC KNOWLEDGE, LANGUAGE, VISUALITY, CREATIVE STARE.

I. DIVISÃO SER E MUNDO

Arte visual e linguagem artística

"A arte mantém relações intersubjetivas entre os indivíduos o que, obviamente, exige linguagem".⁹ Sabemos que qualquer campo de interação comunicativa reclama essa construção. Referindo-nos à escrita, um sistema formal estabelece o enunciado. Já na obra de arte, sem o mesmo sistema de símbolos, regras e leis, sua representação é expressão, não escrita, mas inscrita em uma matéria, de uma visão de mundo, ou seja, da construção de um conhecimento tornado visível nas formas, matérias¹⁰ e nos procedimentos das artes visuais. Considerar a linguagem artística como um sistema formal nos exigiria determinadas transposições, ponto por ponto, como, por exemplo, nas traduções e versões da literatura. Isso não nos é permitido, já que a compreensão dessa linguagem está, também, na interpretação de uma ordem com a qual é possível ter a experiência da cultura de visualidades e, assim, situar o "lugar visual" de um cogito tácito. Que lugar é esse? Podemos dizer que é apenas uma aproximação da construção de linguagem que, em si mesma, é ordenada por uma subjetividade silenciosa que, segundo o filósofo Merleau-Ponty, celebra o papel do corpo cultural¹¹ como uma

⁹ Entrevista com o artista Gabriel Borba. 18/02/2010. MAC USP. São Paulo.

¹⁰ Consideramos "matéria" as apropriações do artista na procura de dar visualidade à sua linguagem.

¹¹ Merleau-Ponty refere-se a esse corpo como "corpo reflexivo" ou "corpo operante". O

condição de apreensão articulada do mundo (Carman, T. et al & Hansen, M.B.N., 2006, p. 151). Esse modo de interpretar a obra nos leva a conhecer o mundo da arte como manifestação codificada da própria vivência do artista. A obra pode nos oferecer o acesso à expressão de aspectos da experiência alojada no ser artista, ou seja, de um olhar e um pensamento sem fim quando nos aproximamos das suas codificações visuais. Ao lado das inúmeras compreensões e interpretações que podemos tecer com as obras, objetos da história da arte que discute aspectos sociológicos e antropológicos dos grupos sociais nos quais o artista se insere, seria interessante vermos a obra de arte como presença em si da linguagem artística, com estrutura e repertório constituintes desse tipo de comunicação e como acesso aos sentidos da cultura visual que refletem, nos códigos inscritos na matéria, um estar no mundo. Recorrendo ao que apontamos anteriormente, o campo da linguagem artístico-visual busca estabelecer horizontes da dimensão do conhecimento de mundo, codificado visualmente. Por sua vez, esses horizontes refletem aspectos da nossa própria construção de significado visual de mundo: é sobre esse ponto, sobre a visualidade da linguagem artístico-visual que esse breve ensaio se debruça.

RECORTES DA LINGUAGEM ARTÍSTICO-VISUAL

A cultura de visualidades é apresentada, inúmeras vezes, por meio de obras de arte. Certas propostas, no entanto, não assimilam a presença da linguagem artístico-visual espargida na forma e na intencionalidade das obras, pelo contrário, essas mesmas obras são transformadas em representações verbais, conceituais ou temáticas. Textos de discursos já disponíveis justificam ou sublinham correspondências, muitas vezes, difíceis de serem visualizadas nos trabalhos artísticos ali diante de nossos olhos.

REINCIDE-SE NAS SIGNIFICAÇÕES ADQUIRIDAS, TALVEZ PELA INCAPACIDADE OU AUSÊNCIA DE ESFORÇO EM VISTA DA OBTENÇÃO DE UM SENTIDO NOVO. (CÂMARA, 2005, p. 182)

A motivação para um "sentido novo" não se refere à ideia de "forma nova", como encontrado no modernismo. Talvez aqui possamos citar termo "corpo cultural" é usado pelos autores do presente artigo.

Merleau-Ponty: o pensador diferencia linguagem enquanto reprodução de sentido, ou "a palavra segunda", e linguagem enquanto criação, ou "a palavra primeira" (ibidem, p. 128). "O esforço na obtenção de um sentido novo" pode se dar com a compreensão interpretativa de discursos que absorvam a linguagem artística enquanto linguagem criadora, perscrutem sua estrutura e repertório se esquivando das relações da linguagem como reprodução de sentido e permitindo, com isso, a existência de "um silêncio de fundo" necessário para que a linguagem em si mesma torne-se clara ou compreensível (ibidem). Nesse "silêncio", a própria cultura é uma presença da criação, a busca da lacuna a ser preenchida e a expressão do que ainda não havia sido dito completamente, independente de formas já usadas ou não (ibidem, p. 127-142).

NA PALAVRA É NECESSÁRIO PROCEDER COMO QUE A UMA EXUMACÃO QUE LHE EVIDENCIA A MESMA DIMENSÃO EXPERIMENTADA PELO ARTISTA NA CONTINGÊNCIA DO ATO DE CRIAR. (IBIDEM, P. 129)

Grande parte das concepções de mostras de artes visuais não oferece uma aproximação com a própria arte visual e, portanto, com a cultura que a anima. Apesar dos sistemas criados, o horizonte de sentidos fica disperso no conjunto das obras e nos discursos que as situam: "o olhar" é substituído pela "palavra dita".

Seria importante construir uma compreensão significativa dos aspectos da cultura, mas, frente aos possíveis recortes de imagens com objetos estéticos, a algaravia de um sem número de relações submerge as proposições essenciais da linguagem criadora fazendo emergir, por outro lado, uma síntese geral da cultura de visualidades deslocada do "olhar", uma impressão geral de uma cultura de simulacros que se transforma em instrumento efetivo para guiarmos nossos estudantes, agora expostos às obras, sem sequer serem lembrados das palavras do pensador Foucault sobre as representações verbais, conceituais ou temáticas, fadadas a uma eterna não adequação à visualidade de mundo. Diz o filósofo que todos os textos e explanações dessa natureza jamais poderão ser habitados pela linguagem do visível. Completamos: a não ser que façam parte, na sua construção, do chão que toda expressão artística oferece.

ESSES NOMES PRÓPRIOS CONSTITUIRIAM INDÍCIOS ÚTEIS,

EVITARIAM DESIGNAÇÕES AMBÍGUAS; ELES NOS DIRIAM, EM TODO CASO, O QUE O PINTOR OLHA E, COM ELE, A MAIORIA DAS PERSONAGENS DO QUADRO. MAS A RELAÇÃO DA LINGUAGEM COM A PINTURA É UMA RELAÇÃO INFINITA. NÃO QUE A PALAVRA SEJA IMPERFEITA E ESTEJA, EM FACE DO VISÍVEL, NUM DÉFICIT QUE EM VÃO SE ESFORÇARIA POR RECUPERAR. SÃO IRREDUTÍVEIS UMA AO OUTRO: POR MAIS QUE SE DIGA O QUE SE VÊ, O QUE SE VÊ NÃO SE ALOJA JAMAIS NO QUE SE DIZ, E POR MAIS QUE SE FAÇA VER O QUE SE ESTÁ DIZENDO POR IMAGENS, METÁFORAS, COMPARAÇÕES, O LUGAR ONDE ESTAS RESPLANDECEM NÃO É AQUELE QUE OS OLHOS DESCORTINAM, MAS AQUELE QUE AS SUCESSÕES DA SINTAXE DEFINEM. (FOUCAULT. 1981, P. 25)

O presente artigo procura discutir a linguagem artístico-visual como expressão de um conhecimento de mundo, como um contexto da cultura que cifra visualmente experiências essenciais, ou seja, princípios que regem apropriações significativas do ser na sua vivência no mundo e que formam a matéria-prima dessa produção simbólica. As reflexões a seguir procuram discutir essas ideias, inclusive vinculando-as a certos aspectos que pensadores como Beatriz Sarlo, Jameson e Morin imputam como dispersões da cultura atual, ou seja, a suspensão de certos contextos para a compreensão do texto, a importância exagerada dada à palavra, o enfraquecimento da percepção visual da "imagem de primeira geração" e a assimilação de "imagens de segunda geração".¹²

II. UMA FRAÇÃO DO SABER: ABS-TRAIR

As dispersões da cultura: arte e contexto

A impressão geral de uma cultura de visualidades, muitas vezes evasiva na sua proposição, reflete também aquilo que não podemos deixar de apontar nesse momento: certas dispersões sofridas pela sociedade atual que sublinham os modos de compreensão dessa mesma cultura.

¹² O termo "imagem de primeira geração" é usado aqui em paralelo à definição do artista Joseph Beuys em relação à linguagem do desenho: "desenho é a primeira visualidade do pensamento, transformado no ponto de forças invisíveis para coisas visíveis" (Adriani. P. 10-12). Há uma estrutura de pensamento para ser reconhecida na imagem. Por outro lado, as "imagens de segunda geração" são aquelas cuja estrutura de "primeira visualidade do pensamento" se perde por meio das inúmeras vezes que são redesenhadas.

Edgard Morin cita Claude Bastien sobre a ideia que "a evolução cognitiva não caminha para o estabelecimento de conhecimentos cada vez mais abstratos mas, ao contrário, para sua contextualização" (Morin, 2000, p.36).

O conhecimento das informações ou dos dados isolados é insuficiente. É preciso situar as informações e os dados em seu contexto para que adquiram sentido. Para ter sentido, a palavra necessita do texto, que é o próprio contexto, e o texto necessita do contexto no qual se enuncia. (ibidem)

É próprio da arte situar o contexto das visualidades culturais. Diferentemente de estabelecer um conceito central, a arte estabelece o motivo central de um pensar,

... COMO NUMA TAPEÇARIA, NUMA RENDA, NUM QUADRO OU NUMA FUGA, NOS QUAIS O MOTIVO PUXA, SEPARA, UNE, ENLAÇA E CRUZA OS FIOS, TRAÇOS E SONS, CONFIGURA UM DESENHO OU TEMA A CUJA VOLTA SE DISTRIBUEM OS OUTROS FIOS, TRAÇOS OU SONS, E ORIENTA O TRABALHO DO ARTESÃO E DO ARTISTA. (CHAUI, 2002, P.22)

Na realidade, o "contexto" pode ser compreendido como um tecido no qual as coisas surgem em nosso horizonte de significados, à medida que nossa vivência vai escolhendo sentidos nos objetos estéticos para se enredarem à nossa volta. Podemos criar uma metáfora ao dizer que o conhecimento visual de mundo se forma em um tecido de tensões, algumas codificadas visualmente, outras apenas oferecendo certos indícios de codificação. Dentro desse contexto, podemos também falar em um panorama do pensar, marcado com sentidos de experiências vividas ou com "forças invisíveis no ponto de se transformar em coisas visíveis", como coloca Beuys.

Arriscando, talvez em demasia, com descrições sobre fenômenos percebidos, poderíamos ir adiante e dizer que, alojado no corpo cultural, esse panorama é uma "matéria" que, no seu tecer, se nutre da linguagem criadora embebida no "silêncio de fundo" como busca de uma lacuna a ser preenchida, da expressão do que ainda não havia sido dito e quem sabe nem pudesse ser e que, no entanto, é "esse nada que é tudo" ou "esse tudo que é nada".¹³

¹³ ... Por sobre o verde turvo do amplo rio
Os circunflexos brancos das gaivotas...
Por sobre a alma o adejar inútil
Do que não foi, nem pôde ser, e é tudo...

A contextualização do conhecimento, ao nos aproximar de um recorte da cultura de visualidades apresentada por meio de obras de arte, não se dirige aqui à explicação de relações, ponto por ponto, entre obras e linguagem de significado. Ao contrário, o que busca é um "campo para desenvolver todos os nossos pensamentos e nossas percepções" (Merleau-Ponty, 1967, p.166-9) e não um mundo de objetos do qual simplesmente nos apropriamos no decorrer de nossa existência com explicações diretas que, inclusive, não oferecem nenhuma interrogação.

O FENÔMENO DA VIDA APARECE QUANDO A EXTENSÃO DE UM CORPO, PELA DISPOSIÇÃO DE SEUS MOVIMENTOS, E PELA ALUSÃO QUE CADA UM FAZ A TODOS OS OUTROS, VOLTA-SE SOBRE SI MESMO E COMEÇA A EXPRESSAR ALGUMA COISA, A MANIFESTAR UM INTERIOR SENDO EXTERIORIZADO. (IBIDEM, P.162)

AS DISPERSÕES DA CULTURA: ARTE E RECONHECIMENTO DA IMAGEM ARTÍSTICA¹⁴

O conhecimento formal, arduamente aprendido na militância intelectual, nos aprisiona de certa forma, penetra em nossa essência e comanda nossas percepções: só vemos o que a razão nos permite ver. E é aí mesmo que a arte pode interferir como um ponto de fuga na cadeia de conhecimento, não por uma "desrazão", mas pelo assombro que provoca. A função da arte na cultura sempre foi dar vazão e voz àquele "nada" que, entretanto, é "tudo" e não encontra, por isso, expressão na racionalidade vigente, nessa sintaxe da ordem prática que, às vezes, inutilmente se propõe a explicá-la.

Segundo Morin, "os sistemas de ideias que embasam nosso saber, com sua linguagem de significados lógicos, são resistências à informação" (Morin, 2005, p. 22). Por nos proteger, de certo modo, com eles conhecemos o que nos convém e "nos afastamos dos saberes que nos refutam com argumentos contrários" (ibidem, p. 23). O pensador nomeia esse modo de se aproximar do mundo como,

... Dá-me mais vinho, porque a vida é nada. (Pessoa, 1972, p. 186)

14 ... Os metafísicos de Tlön não buscam a verdade nem sequer a verossimilhança: buscam o assombro. Julgam que a metafísica é um ramo da literatura fantástica (Borges, 1976, p. 9).

... A "RACIONALIDADE" QUE SE TRANSFORMA EM "RACIONALIZAÇÃO", QUE VERIFICA O CARÁTER LÓGICO DA ORGANIZAÇÃO DAS TEORIAS, A COMPATIBILIDADE ENTRE IDÉIAS QUE A COMPÕEM, SUAS ASSERÇÕES E DADOS EMPÍRICOS AOS QUAIS SE APLICA. "COMO É PERFEITA, OPERA EM UM IR E VIR ENTRE O REAL E A LÓGICA, FUNDAMENTADA NA DEDUÇÃO OU NA INDUÇÃO, COM BASES DUVIDOSAS, ÀS VEZES, COM PARTES SUPRIMIDAS". (MORIN, 2005, P. 23)

Mas qual é o sistema de ideias, quando nos referimos ao caso específico da cultura artístico-visual?

Um dos caminhos é reconhecer como a imagem, ela mesma fundamento de nossa visão de mundo, tem sido propagada na sociedade atual, quer seja pelo seu ensino, quer seja pela facilidade de sua apropriação e aplicação em campos profissionalizantes, quer seja pelos recortes criados com seus objetos.

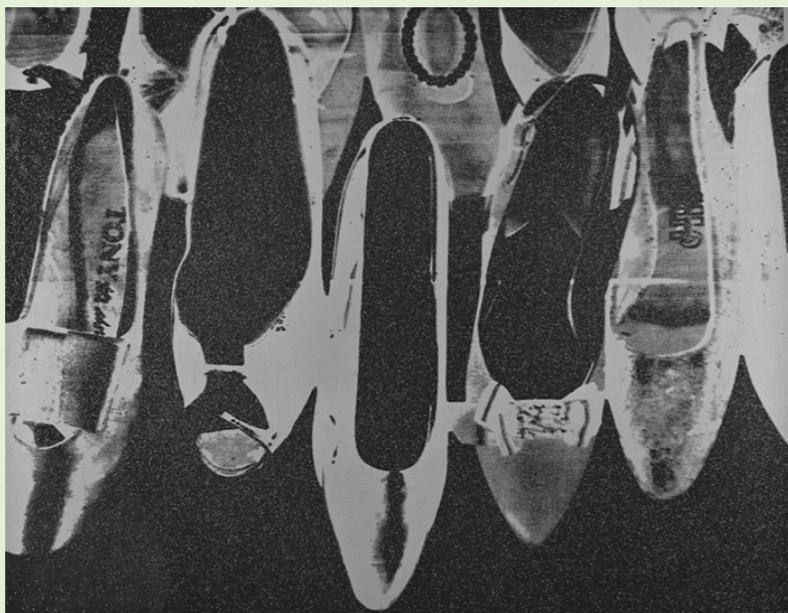
Duas obras representativas da nossa historicidade, *Boots with laces*, de Van Gogh, e *Diamond dust shoes*, de Andy Warhol, fazem Fredric Jameson situar um "novo tipo de achatamento ou falta de profundidade, um novo tipo de superficialidade no sentido mais literal" que imperam na pós-modernidade (Jameson, 2004, p. 35). O pensador aponta para o desinteresse do artista contemporâneo pelo gesto que deixa "cicatrices culturais" ou pelo "gesto hermenêutico, ausente de seu contexto original" (ibidem, p. 35).

Em *Boots with laces*, os sapatos são marcados pelo uso: o couro é gasto e deformado. Já em *Diamond dust shoes*, os vários pares de sapatos, "uma coleção aleatória de objetos sem vida", segundo o pensador, nos leva a vê-los como um amontoado de formas em um depósito sem identidade, sem "cicatrices" dos toques humanos.

... NÃO HÁ, ENTÃO, EM WARHOL, NENHUM MODO DE COMPLETAR O GESTO HERMENÊUTICO E REINTEGRAR ESSA MISCELÂNEA AO CONTEXTO VIVIDO MAIS AMPLO DO SALÃO, OU DO BAILE, DO MUNDO DA ALTA MODA OU DAS REVISTAS GLAMOUROSAS... (IBIDEM)



Van Gogh.
Boots with laces (1886)



Andy Warhol.
Diamond dust shoes (1980-81)

Jameson discute outras faces da cultura atual e talvez a mais interessante seja a incorporação do "esmaecimento do afeto" (ibidem, p. 37), nos levando a compreender a crítica ao trabalho de Warhol: "essas imagens fazem parte de uma estranha animação decorativa compensatória..." (ibidem)

A partir dos anos 1980, além da suspensão de certos significados,

"as forças culturais mais coesas também se dispersaram pela importância dada às impressões transformadas em linguagem significativa", ou seja, a construção social tornou-se um discurso de linguagens histórica, sociológica ou antropológica, muito mais do que uma construção gerada em um mundo vivido (Bezerra de Menezes, 2006). Nesse mesmo momento, surge a "Imagem por excelência" (Morin, 2000) que, aos poucos, visa substituir a significação lingüística pela visual sem, entretanto, decompor os mesmos vazios: jornais, televisão, a própria cidade e outros meios veiculam imagens, a cultura atual se define, como num passe de mágica, como "cultura de imagens". Sem que tenhamos temporalidade para refletir sobre essas afirmativas, as transformamos em apreensões imediatas e, recorrendo ao que já dissemos anteriormente, "a algargava de um sem número de relações submerge proposições essenciais da imagem que a linguagem artística traz em si mesma fazendo emergir, por outro lado, uma síntese geral da cultura de visualidade deslocada do 'olhar'".¹⁵

As cifras da vida diagramadas no corpo operante (Merleau-Ponty, 2004, p.132) são, apenas, colagens de seus próprios pedaços. Nas sucessões vertiginosas, como diz Sarlo, "a compreensão não está aparelhada para essa veloz e dupla decodificação simultânea de áudio e vídeo". Segundo a autora, nossa sociedade veicula imagens, mas imagens sem intensidade, sem intenções.

A IMAGEM NÃO PROVOCA ESPANTO NEM INTERESSE, NÃO RESULTA MISTERIOSA NEM PARTICULARMENTE TRANSPARENTE. (SARLO, 2004, P.53-68)

II. A PROPÓSITO

Linguagem artístico-visual: o olhar e o contexto da cultura

Lembremos que nossa reflexão focaliza as possibilidades de organização do conhecimento artístico-visual em motivações que apontem

¹⁵ Citado à p. 4.

para questões mais essenciais da cultura visual, ou seja, para princípios que regem apropriações significativas deflagradas pelos recortes da arte visual com as obras de arte. Uma vez que a obra guarda um amálgama que o próprio artista agregou durante a organização da sua concepção de realidade, a possibilidade de nos aproximarmos desse fenômeno cultural ali materializado pode situar essa experiência como uma "enzima, instrumento dinamizador de trocas e circulação de pensamento e ampliação de consciência dentro de um organismo maior ou de um tecido de relações culturais e sociais" (Vergara, 2003).

A linguagem escrita é uma tradução de contextos da cultura. Sem a mesma facilidade, pois, como já citado, não podemos vertê-la para outra manifestação artística ponto por ponto, a expressão artística está atrelada a uma transposição de contextos culturais por meio de um sistema de codificações próprio. Ao criar trocas "dentro de um organismo maior", é necessário situar o fenômeno da criatividade artística nas relações do tecido cultural compreendendo-o e interpretando-o na estrutura e repertório próprios das artes visuais (Aranha, 2008, p.10): só o olhar, síntese da cultura, poderia tornar visível essa etérea linha decisiva. O exercício fundamental é o exercício do olhar que tece o conhecimento criador e objetiva trazê-lo à luz no seu sistema de correlações (idem, p.11-12). Ao compreender visualmente o mundo e interpretá-lo com as materialidades das artes visuais, ordena-se um processo de conhecimento, certamente mais orgânico que a leitura da imagem, ou seja, que sua adequação a um texto: para além de qualquer enunciado, há o cogito tácito que a arte pode, em uma espiral de aproximação, resgatar sua ordem de visualidades.

Parte da investigação sobre o olhar criador funda-se na procura de correlações que contribuam para a formação do conhecimento visual e possam ser vistas nos processos do fazer artístico. Esse trabalho foi desenvolvido em recente pesquisa sobre instrumentais reflexivos que pudessem oferecer um modo de escrita sobre a visualidade do fenômeno da criatividade, fenômeno esse interrogado ao longo da história da arte por meio de artistas e obras, com o intuito primordial de torná-lo visível nas artes plásticas (Aranha, 2008). Não querendo incorrer no erro da repetição, deixamos para o leitor, quem sabe, a busca da atmosfera que envolveu nossa pesquisa sobre o fenômeno da criatividade humana (ibi-

dem), uma busca que talvez seja mais instigante que o fim porventura por ela almejado.

No presente artigo apontamos agora para o olhar que se aproxima dos códigos da visão, com eles, tece correlações e se aproxima da cultura de visualidades. Chamamos também a atenção para o olhar que tem múltiplas dimensões, que se situa longe dos sistemas e próximo a um pensar (Merleau-Ponty, 2004, p.16) que, por sua vez, sacode as falsas evidências abstratas de qualquer observador absoluto (Chauí, 2002, p.7) porque, se os conceitos podem facilmente virar simulacros e esconder a motivação que desvela a dimensão da idéia, o olhar pode esconder as cifras que recortam o mundo e que dão nascimento às formas criativas da cultura, transsubstanciadas na matéria plástico-visual.

A escritura da linguagem artística

E, assim... seria importante reconhecer nos trabalhos artísticos a expressão de uma visão humana... Como reter o fundamental?

ESTA VIBRAÇÃO DA CONTINGÊNCIA, QUE É APANÁGIO DA LIBERDADE, TOCA O PRÓPRIO SER FÍSICO DO HOMEM: EMOÇÕES, INSTINTOS, O CORPO NA SUA DIMENSÃO OBJETIVA, NÃO SÃO COMPLETAMENTE EXTERIORES À CONSCIÊNCIA E À LIBERDADE, QUE O PENETRAM DE TODAS AS SUAS FISSURAS ÍNTIMAS. (CÂMARA, 2005, p. 131)

O filósofo Merleau-Ponty situa o Ser16 como aquele que nos exige a criação para que Dele tenhamos experiência de nós mesmos, dessa consciência que somos. Nos dirá que no entendimento da nossa consciência (ibidem, p. 116), "importa reter a identidade geral da existência humana que, sendo no mundo, é para o mundo" (ibidem). "Intencionalidade operante", conceito advindo de Husserl e a "transcendência" heideggeriana, ambas noções articuladas por Merleau-Ponty em "corpo operante" (ibidem, p.117-118), são os termos usados pelos pensadores para a experiência desse encontro, o qual nos oferecerá, assim, a possibilidade da linguagem, ou seja, "a vibração da contingência a faz obra de um corpo operante" (ibidem, p. 192). Apesar da idéia de "dar voz à

obra" ser fundada na arte moderna, estamos destacando aqui a noção pontyana: "na compreensão de qualquer linguagem o que conta é o seu valor heurístico, a sua função conquistadora, que é a do homem no esforço para dizer-se e dizer o mundo, a capacidade desbravadora da expressão" (ibidem, p. 181).

A GRANDE PROSA É A ARTE DE CAPTAR UM SENTIDO QUE ATÉ ENTÃO JAMAIS FORA OBJETIVIDADE E O DE TORNAR ACESSÍVEL A TODOS AQUELES QUE FALAM A MESMA LÍNGUA. (IBIDEM, P. 181)

Apropriando-nos das movimentações, tanto do encontro do ser no mundo com o mundo, quanto das vibrações dessa contingência, nesse momento, dizemos que a linguagem da arte abre a via de acesso para a presença da criação como uma apreensão articulada do mundo, um silêncio de fundo do corpo no trabalho, uma linguagem tácita, cujo sistema de visualidade é a própria imagem de todo o processo e, segundo Merleau-Ponty, o contato perceptivo com o mundo e o solo do conhecimento que oferece o contexto cultural do ser artista.

Trazemos, nesse momento, um passeio do olhar com as obras de arte.

... O SENTIDO DAS GRANDES OBRAS ARTÍSTICAS SAI DELAS MESMO, VAGA PELO MUNDO E, MUITAS VEZES, QUEREM OUTRAS INTERPRETAÇÕES COMO SEQÜÊNCIAS DA CULTURA ALI DEPOSITADA. (MERLEAU-PONTY, 2004, P.20-3)

"A obra não é espetáculo de alguma coisa, a não ser espetáculo de um nada, de uma invisibilidade. Arrebenta a pele das coisas para mostrar como as coisas se fazem" (ibidem), como se ligam aos elementos da arte para situar uma localidade onde tudo isso está a um só tempo. Ao propor um passeio com sentidos estéticos, Foucault aponta que, em *Las meninas*, Velásquez convoca-nos a fazer parte da representação do quadro através de um jogo de olhares e reflexos: somos olhados pelos personagens da obra e, por esses olhares, somos resgatados como um ponto invisível fora da tela - nós mesmos, juntos ao rei e à rainha, modelos da obra, refletidos num espelho ao fundo. Metáforas de imagens se

sucedem para sugerir o jogo das formas da invisibilidade transposto aos lugares da visibilidade (Foucault, 1981, p.19-31): uma pintura dentro da pintura.



Diego Velásquez. *Las meninas* (1656-57) Pablo Picasso. *Las meninas* (1957)

Picasso retoma a visualidade clássica e, como para o artista a arte é um problema que precisa ser abarcado, problematiza Velásquez como seu objeto de estudo estético. Revê *Las meninas*. Os elementos são semelhantes, mas a troca constante dos olhares é substituída por um foco no pintor, com a mesma altura da tela à sua frente, facetado e quase diluído em um prenúncio de abstração. Outro foco na Infanta Margarida, na luz da janela à direita do quadro e no transeunte que irrompe pela porta ao fundo: suas formas são iluminadas para sublinhar o reflexo claro dos reis no espelho. Linhas duras, planos sólidos, engastamento de formas trazem a síntese da rítmica compositiva moderna e o novo espaço.

Olhar-pensar

Precisamos, na verdade, de um olhar que pode tudo ver e desmanchar os pensamentos tecidos somente com a razão (Chauí, 2002, p. 5). Um olhar-pensar puxando seus fios com argumentos sobre não-coincidências e irrazões (ibidem, p. 4) para podermos olhar as coisas

do mundo ao invés de lê-las. Um olhar que tece um pensamento visual.

Invisível sou eu mesmo e visível é o mundo. Aqui os papéis se invertem incessantemente para oferecer a dimensão da criação enquanto reflexo do Ser.

EU TERIA MUITA DIFICULDADE DE DIZER ONDE ESTÁ O QUADRO QUE OLHO. POIS NÃO O VEJO COMO SE OLHA UMA COISA, NÃO O FIXO EM SEU LUGAR, MEU OLHAR VAGUEIA COMO NOS NIMBOS DO SER, VEJO SEGUNDO ELE OU COM ELE MAIS DO QUE O VEJO". (MERLEAU-PONTY, 2004, P.18)

III. COMEÇO, MEIO E FIM

O fim é o começo

Chegamos ao ponto de partida: entre todas as somas e restos do esvaziamento da cultura e sua dispersão em inúmeras forças surge a experiência do conhecer visual a partir de movimentações de um pensar que situa o mundo como um campo para desenvolver e relacionar pensamentos, percepções e vivências.

Mesmo com todas as dissoluções citadas, juntar as peças do saber que se originam no contexto do mundo-vida e buscam as ordens dos fenômenos cifrados em visualidades pode ser uma possibilidade.

Resta-nos sintetizar algumas idéias-guias que auxiliam a compreensão de um olhar que se constrói também em processos da educação e arte. Sob as asas de motivações que acreditamos essenciais, apontamos para algumas orientações baseadas em nossa própria experiência em relação às movimentações da apreensão da criação artística, objetivando um "sentido novo" para descrever a obra, o qual procura "absorver a linguagem artística criadora", "apagar relações da linguagem como reprodução de sentido" e possibilitar a "existência do silêncio de fundo" necessário para que a "linguagem em si mesma mostre-se clara ou compreensível".

Habitar as experiências, perceber, cifrar e correlacionar códigos da linguagem artística: dialogar com a criação

O corpo operante se movimenta no espaço da experiência vivida e

o ver se move no movimento do corpo. Deslocamentos tensionam e inquietam o ser. Como uma decisão, penetram na atmosfera da consciência projetando traçados essenciais ou cifras visuais da vivência própria. É nesse movimento tensionado e inquietante que a ordem vicária vai se dissolvendo, que um princípio de desordem se instala para logo adiante se recompor em nova ordem, mais pessoal, reflexo de uma experiência visual genuína. Nessa formação, a percepção carrega-se de sentidos visuais, ou seja, as tensões e inquietações codificam-se em elementos formais das artes visuais: linhas, formas, cores-luzes, materiais e técnicas. Essa codificação em cifras visuais são os próprios indícios para que um sistema de correlações se estabeleça como possibilidade de construção da linguagem, ou seja, ordene as linhas para engendrar as formas, ordene as formas e cores-luzes para engendrar os espaços, os espaços para engendrar as espacialidades, voluminosidades e profundidades; os materiais e as técnicas para engendrar as materialidades e as novas técnicas, as novas expressividades, as novas linhas, novas formas, novas cores-luzes, novos espaços, novas espacialidades... Outras trocas se dão, outras movimentações situam, por aproximação somente, a expressão visual-plástica: refletimo-nos em muitos diálogos, nas linguagens artísticas, nas mais diversas formas e nos mais variados conteúdos da arte. E assim visão e corpo operante se movimentam na procura de origens da linguagem artística; nesse passeio, codificam seus encontros: são exercícios do olhar, são inquietações visuais...

Por fim, olhar a expressão criadora é ver, em uma atmosfera de movimentações e tensões, a razão construtiva, a razão conceitual, a expressividade perceptiva, a expressividade simbólica. São aproximações possíveis que podem ser vistas não apenas nas obras, mas, sobretudo, entre elas e, desse modo, situam os horizontes de significados visuais pertencentes à linguagem artística.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » ADRIANI, GOTZ. JOSEPH BEUYS: DRAWINGS, OBJECTS AND PRINTS. STUTTGART: INSTITUTE FOR FOREIGN CULTURAL RELATIONS. P. 10-12.
- » ARANHA, CARMEN S.G., BRITO, AMAURI COSTA & ROSATO, ALEX. "CULTURA ARTÍSTICA E VISUAL". ANAIS DO III CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO.

- UNIVERSIDADE DE AVEIRO. AVEIRO, PORTUGAL. 2009.
- » _____. BRITO, AMAURI C., ROSATO, ALEX & NICOLAU, EVANDRO C. (ASSISTENTES DE PESQUISA). EXERCÍCIOS DO OLHAR. CONHECIMENTO E VISUALIDADE. SÃO PAULO: EDITORA UNESP / FUNARTE. 2008.
 - » BEZERRA DE MENEZES, ULPIANO. IMAGEM E HISTÓRIA. AULA MAGNA. PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE. SÃO PAULO: MAC USP. 07/03/2006.
 - » BORGES, JORGE LUIS. FICÇÕES. PORTO ALEGRE: EDITORA GLOBO. 1976.
 - » CÂMARA, JOSÉ BETTENCOURT DA. EXPRESSÃO E CONTEMPORANEIDADE. A ARTE MODERNA SEGUNDO MERLEAU-PONTY. LISBOA: IMPRENSA NACIONAL – CASA DA MOEDA. 2005.
 - » CARMAN, TAYLOR & HANSEN, MARK B. N. (EDITORS). THE CAMBRIDGE COMPANION TO MERLEAU-PONTY. CAMBRIDGE, NEW YORK: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS. 2006.
 - » CHAUI, MARILENA. EXPERIÊNCIA DO PENSAMENTO. ENSAIOS SOBRE A OBRA DE MERLEAU-PONTY. SÃO PAULO: MARTINS FONTES. 2002.
 - » FOUCAULT, MICHEL. AS PALAVRAS E AS COISAS. UMA ARQUEOLOGIA DAS CIÊNCIAS HUMANAS. SÃO PAULO: MARTINS FONTES. 1981.
 - » JAMESON, FREDRIC. PÓS-MODERNISMO. A LÓGICA CULTURAL DO CAPITALISMO TARDIO. SÃO PAULO: EDITORA ÁTICA. 2004.
 - » MORIN, EDGAR. OS SETE SABERES NECESSÁRIOS À EDUCAÇÃO DO FUTURO. SÃO PAULO: CORTEZ EDITORA. 2000.
 - » MERLEAU-PONTY, M. O OLHO E O ESPÍRITO. SÃO PAULO: COSAC & NAIF. 2004.
 - » _____. PHENOMENOLOGY OF PERCEPTION. LONDON, ROUTLEDGE & KEGAN PAUL LTD. 1978.
 - » _____. THE STRUCTURE OF BEHAVIOR. BOSTON: BEACON PRESS. 1967.
 - » PESSOA, FERNANDO. OBRA POÉTICA (EM UM VOLUME). RIO DE JANEIRO: COMPANHIA JOSÉ AGUILAR EDITORA. 1972.
 - » SARLO, BEATRIZ. CENAS DA VIDA PÓS-MODERNA. INTELECTUAIS, ARTE E VIDEOCULTURA NA ARGENTINA. RIO DE JANEIRO: EDITORA UFRJ. 2004.
 - » VERGARA, LUIS GUILHERME. CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. PROGRAMA EDUCATIVO 2003. ARTE, CULTURA E CIDADANIA. CADERNO IV.

HACIA LA CIENCIA 2.0 EN AMÉRICA LATINA. EL CASO DEL CENTRO VIRTUAL DE ALTOS ESTUDIOS EN ALTAS ENERGÍAS.

Elias Said Hung

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL NORTE - SOCIÓLOGO DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA Y DOCTOR POR LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID EN TECNOLOGÍA, ESTRUCTURA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN. ACTUALMENTE SE DESEMPEÑA COMO DOCENTE/ INVESTIGADOR DEL DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO, Y DIRECTOR DEL OBSERVATORIO DE EDUCACIÓN DEL CARIBE COLOMBIANO DE LA UNIVERSIDAD DEL NORTE EN BARRANQUILLA, COLOMBIA. SAIDE@UNINORTE.EDU.CO

Resumen - El presente artículo lo que intenta es establecer las reflexiones iniciales alrededor del proyecto de ejecución del Centro de Altos Estudios en Altas Energías (CEVALE2), aprobado por la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada de Colombia (RENATA) en 2009. En especial, el todo aquello relacionado con los distintos factores vinculados a la aplicación comunicativa al interior de CEVALE2, como estrategia para el cambio de modelo de investigación, más afín al concepto de e-investigación o ciencia 2.0.

PALABRAS CLAVES: CEVALE2, E-CIENCIA, CIENCIA 2.0, COMUNICACIÓN, TIC

ABSTRACT - The present article will try to establish the initial reflections around the the Virtual Center for High Energies (CEVALE2) for Colombia, approved by the Colombia Academic Advanced Technology National Net (RENATA) in 2009. Especially, the whole that one related to the different communicative factors into this project, as strategy for the change of model of research, more compatible to the concept of e-research or science 2.0.

KEYWORDS: CEVALE2, E-SCIENCE, SCIENCE 2.0, COMMUNICATION, ICT

INTRODUCCIÓN.

Tal como lo manifiesta Westera (2004, p. 501) "New technologies hold many promises to improve the quality and efficiency of educational service". Alrededor de los escenarios de enseñanza formales y superiores, se han venido desarrollando e implementando acciones con el objetivo de mejorar el sistema educativo, administración, investigación, y el desarrollo y difusión de contenidos, propios de estos contextos.

El aumento de la complejidad alrededor de la experiencia humana, la cual está cada vez más mediada por una mayor diversidad de entramados de recorridos múltiples, ha traído consigo que nos encontremos, actualmente, sin caminos previamente establecidos, para el acceso al conocimiento y contacto con otros pares al interior de las sociedades (Piscitelli, 2002). Ello, hace que nos tengamos que ubicar en un contexto donde el cambio de referentes alrededor de las relaciones constituidas entre los profesores y alumnos, así como en la transformación del modo en que el saber es adquirido, clasificado, facilitado y explotado (Landow, 2008).

Las repercusiones en la circulación de los saberes, como consecuencia del auge de las TIC, (Lyotard, 1989), además del cambio que ello está generando en los modelos pedagógicos clásicos, basados en la enseñanza literaria únicamente, se están topando con un nuevo contexto donde los estudiantes son cada vez más auto-dirigidos y con prerrogativas, producto de la creciente inclusión de las TIC en todos los contextos de acción social.

El surgimiento de una nueva generación de individuos multimediales e hipertextuales, así como de alternar roles de lectura y autoría en

escenarios virtuales (redes sociales, blogs, salas de chats, foros, entre otros); hace que los avances TIC en los EES estén delineando un nuevo modelo de cumplimiento de las funciones de servicio público vinculado con la academia y el desarrollo investigativo en ella.

El escenario actual, no sólo, depende de la dotación de mecanismos de enseñanza alrededor de la tecnología; sino también, habilitar y apropiar simbólicamente, a todos los actores vinculados con la academia, para la innovación tecnológica de la enseñanza, de forma que puedan explorar el complejo paisaje que se dibuja ante nosotros, producto de la SIC. Donde el horizonte puede ser trascendido desde vías diversas no estructuradas únicamente bajo patrones lineales, provenientes de los modelos de acceso al conocimiento tradicional (libros o clases magistrales), sino por aquellos generados por la creciente consolidación de los espacios virtuales e interactivos.

EL CENTRO VIRTUAL DE ALTOS ESTUDIOS EN ALTAS ENERGÍAS (CEVALE2).

Las tecnologías de información y conocimiento (TIC) se constituyen en el eje central de la e-investigación al permitir la generación, el registro, la acumulación y el acceso a datos experimentales, facilitar el modelaje y la simulación de escenarios posibles pero, sobre todo, por promover dentro de la comunidad académica una nueva manera de relacionarse para la producción y diseminación del conocimiento científico. Surgen entonces, los términos ciber-infraestructura, e-ciencia, y más recientemente uno más amplio, e-investigación, para describir estas nuevas formas de producción y diseminación del conocimiento.

La apertura de acceso a la información y las comunicaciones en las ciencias, representa un cambio de especial relevancia al interior de esta área de conocimiento, sino además significa un escenario idóneo para la promoción de contextos investigativos y profesionales cada vez más interdisciplinarios que contribuyen al desarrollo social, a partir de la formación de una nueva generación de profesionales y la diseminación de resultados investigativos entre los diferentes grupos que hacen parte de las sociedades en la actualidad, como resultado del incremento del ciclo de generación de nuevos conocimientos, ante el aumento y fle-

xibilidad de acceso en línea de los datos y de literatura científica, la cual no está determinada por los patrones editoriales tradicionales, donde los elevados costes limitan la promoción de escenarios comunicativos científicos/académicos.

Es en este contexto de transformación científica de la investigación y la comunicación aplicada en ella que, a mediados de 2009, la Red Nacional Académica de Tecnología Avanzada de Colombia (Renata) aprobó la creación del Centro Virtual de Altas Energías (CEVALE2), cuyo objetivo es: desarrollar e-investigación/acción en física de altas energías y sus disciplinas asociadas, con la utilización intensiva de redes avanzadas; en alianza con instituciones provenientes de países como por ejemplo Venezuela, Ecuador y Perú; a partir de la articulación de acciones que estarán vinculadas a tres dimensiones de actuación de dicho centro: la difusión, el seguimiento y la investigación, alrededor de proyectos como BABAR, ATLAS y LAGO, así como el abordaje de perspectivas provenientes de las ciencias sociales para desarrollo interdisciplinar de dicha propuesta.

LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA DESDE CEVALE2.

El trabajo adelantado desde CEVALE2, parte de la perspectiva expuesta por Waldrop (2008), en la que el creciente desarrollo de las Web 2.0, ha contribuido, no solo, a la rápida expansión de habilidades personales y al consumo de información en línea; sino también a la constitución de escenarios de colaboración, los cuales pueden ser empleados a nivel científico para la producción transversal y en redes del conocimiento, en el que periodistas, sociólogos, antropólogos, físicos, y químicos, entre otros, se prestan a interactuar desde la ejecución de experimentos, así como desde la discusión de estos en escenarios virtuales.

Como señala Russell (2001), tanto las comunicaciones formales como informales están experimentando alteraciones radicales, de tal modo que la distinción entre ambas se vuelve cada vez más borrosa. Este desdibujarse de las divisiones establecidas es un elemento clave en el cambio de los medios impresos a los electrónicos, lo cual incide también en la construcción y difusión de las ideas científicas, que se

apoyan en una cada vez más densa red de telecomunicaciones, donde los emails, conferencias, pre-prints, acceso libre de documentos, entre otros recursos se integran al interior de las diversas actividades vinculadas a estas área de conocimiento.

Este nuevo escenario de comunicación científica, mediado por la búsqueda del máximo aprovechamiento de las TIC, ha demostrado: un nuevo campo de comunicación competitiva y de alta calidad editorial y científica desde revistas de libre acceso; así como la creación de un contexto donde los editores y miembros de comités editoriales juegan un rol más activo en los aspectos económicos a nivel editorial; el estímulo de promoción de nuevas capacidades de publicación de entidades académicas; el impulso de nuevos actores al escenario editorial científico/académico; y el traslado de metodologías y experiencias generadas desde depositarios internacionales que han venido asumiendo este nuevo modelo de comunicación como base para su actividad editorial y principio de difusión del conocimiento.

Es en torno a este contexto donde CEVALE2, trata de tomar un modelo de articulación en el que se fundamenta el intento por la generación de un máximo mecanismo de inter-conexión de los grupos de trabajos que lo conforman, desde la aplicación de estrategias colaborativas, coordinadas y mediadas desde el uso de las Web 2.0, las cuales serán empleadas para el trabajo investigativo, de seguimiento, y de divulgación, tanto dentro como fuera de CEVALE2.

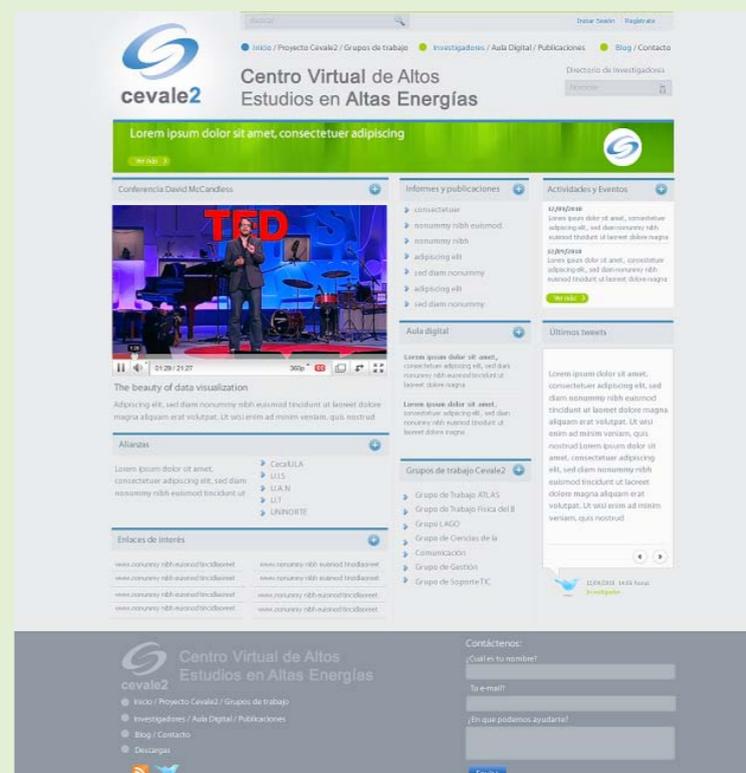
Lo antes expuesto se logrará desde el desarrollo de un portal web dirigido a la articulación de acciones de difusión y divulgación científica, así como desarrollo de escenarios de colaboración dirigido al desarrollo de la labor de los diferentes grupos de trabajos vinculados a este proyecto (Gráfico 1).

Cada uno de estos recursos web en desarrollo actual para el proyecto Cevale2, permitirá:

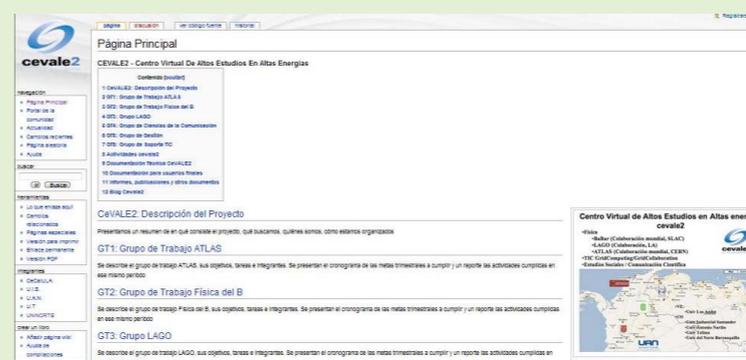
- » Fomentar escenarios interdisciplinarios y trans-disciplinarios para el diseño de modelos de ciencia 2.0 para América Latina.
- » Fortalecer la interdisciplinariedad de saberes a su interior y exterior.
- » Preparar a las generaciones futuras de profesionales e investigadores vinculados con las Ciencias relacionadas con el proyecto y

Ciencias Sociales de forma interdisciplinaria.

Gráfico 1: Recursos web desarrollados para el proyecto Cevale2



Portal web de Cevale2



Wiki de Cevale2

Fuente: http://ciencias.uis.edu.co/~cevale2/index.php/P%C3%A1gina_Principal y proyecto de portal web en ejecución por el GT4.

Ello, a través de:

- » La divulgación de avances e informes de investigación.
- » El desarrollo y aplicación de servicios especializados de comunica-

ción e información académica y no académica, como por ejemplo:

- Blogs.
 - Aulas virtuales.
 - Foros.
 - Chats.
 - Noticias.
 - Mediateca.
 - Servicios de participación.
- » El aprovechamiento de canales de comunicación ya existentes en otros escenarios institucionales.
- » La construcción de un escenario y aprovechamiento de recursos humanos y estructurales más eficiente, al momento de identificar, desarrollar, distribuir y recibir información relacionada con CEVALE2.

La promoción desde Cevale2 de un nuevo modelo de la labor investigativa científica, en el que se aproveche los escenarios colaborativos relacionados con los proyectos troncales en los que se fundamenta este proyecto, desde los nuevos contextos colaborativos que están comenzándose a generar alrededor de las web 2.0 y la cultura asociativa en ella, abre un nuevo horizonte, marcado por la posibilidad de establecimiento de un contacto real directo e inmediato a bajo coste, por medio de las TIC y los escenarios virtuales que hoy se consolidan en todos los ámbitos sociales.

EL CAPITAL INTELECTUAL DESDE LA CIENCIA 2.0 EN CEVALE2.

Con el desarrollo de CEVALE2, no solo se está trabajando contará con un escenario idóneo para la inter-conexión de saberes, alrededor de los grupos de trabajo vinculados con este proyecto; sino también, se contará con la posibilidad de brindar un aporte al mundo académico latinoamericano, a favor de la creación del capital intelectual (humano, estructural y relacional), al interior de estos y a nivel social, en general.

El diseño dinámico de construcción del capital intelectual desde este centro, por medio de los recursos web en actual ejecución, permitirá la generación de un banco, tanto individual como colectivo, de recursos dispuestos desde él, a favor de la gestión de: la formación, la

definición y difusión de competencias alrededor de un objetivo, la diversidad, la colaboración, la iniciativa y la creatividad, el aprendizaje, el cambio, la participación, la localización y capacidad de atención de los canales, la arquitectura de la información generada, y el despliegue tecnológico puesto a disposición desde este centro, así como la formación de alianzas estratégicas y las diversas relaciones con la sociedad, entre otros aspectos; las cuales permitirán optimizar y hacer más eficiente la labor de socialización de la ciencia y el conocimiento académico generado en y desde él.

El sistema de gestión del conocimiento, por medio del empleo de los recursos TIC y aprovechamiento de las web 2.0, permitirá, como bien destacan Martínez, Peñalver y Salamanca (s.f.), al momento de hacer referencia de la función de servicio público de la universidad:

- » La creación, desarrollo, transmisión y crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura.
- » La preparación para el ejercicio de actividades profesionales que exijan la aplicación de conocimientos y métodos científicos y para la creación artística.
- » La difusión, la valoración y la transferencia del conocimiento al servicio de la cultura, de la calidad de vida, y del desarrollo económico.
- » La difusión del conocimiento y la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de la vida.

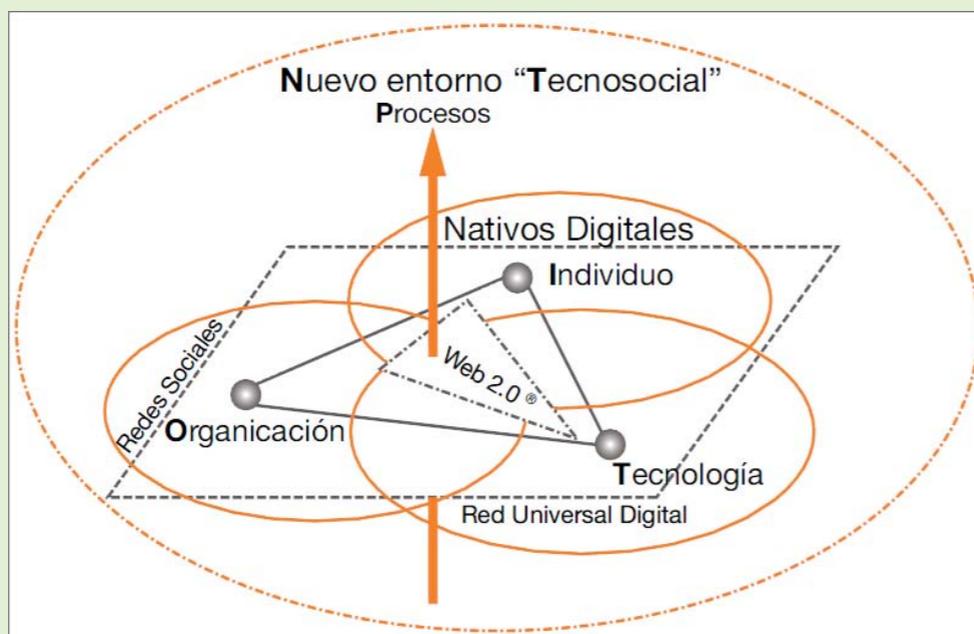
EL NUEVO ENTORNO TECNOSOCIAL Y EL DESARROLLO ACADÉMICO DESDE LA CIENCIA 2.0. A MODO DE CONCLUSIÓN.

Si bien, no ubicamos ante un cambio de civilización en el que el posicionamiento y la reputación digital en Internet terminarán jugando un papel clave en la Sociedad de la Información y el Conocimiento en el siglo XXI, el auge y penetración de la cultura blog a nivel social, caracterizada por: la importancia por saber lo que otros piensan, la ayuda mutua y a otros, la necesidad de información de una gran cantidad de fuentes, la búsqueda de controles alrededor de la forma como se lee la información accedida, la presencia del principio del "código comparti-

do", la cultura de la velocidad, y la necesidad del reconocimiento, entre otros aspectos; han traído consigo que se trascienda actualmente la denominación 2.0 a otros ámbitos de la sociedad, incluyendo a la ciencia y los escenarios de enseñanza superiores.

Con los avances TIC, hoy nos encontramos en presencia, no solo, de la web 2.0; también estamos siendo parte de una profunda transformación de cómo se investiga, y cómo se llevan a cabo las funciones de servicio público de las universidades en las sociedades contemporáneas.

Nos debemos ubicar en un nuevo entorno Tecnosocial (Ver gráfico 2), en el las estructuras de poder y circuitos de decisión, así como los individuos, los objetos tecnológicos, y los procesos vinculados con las actividades de producción, en nuestro caso la académica, se complejiza cada vez más, como resultado de las web 2.0 y nueva generación de servicios y las oportunidades sustentadas por la red universal, de la que la Internet y la web, son las partes más visibles del nuevo marco de referencia contemporánea.



Fuente: Fumero y Roca (2007). Web 2.0.

Ello, hasta el punto de ejercer presión a favor de, tal como menciona Sáez Vacas (2004), la adquisición de un conjunto de transformacio-

nes en la representación, captación y manejo de la información (digitalidad, potencialidad, entre otros).

El nuevo entorno tecnosocial trae consigo el auge de un nuevo horizonte de desarrollo académico, en el que la sinergia de saberes y procedimientos provenientes de áreas de conocimiento hasta ahora no relacionados directamente, comienzan a imbricarse y aprender mutuamente, desde las perspectivas propias de abordaje de las TIC y el aprovechamiento de los recursos web 2.0 para el desarrollo investigativo y la formación de nuevos diálogos, más enriquecidos y críticos. Así como, para el abordaje de estudios, en el que se analice el impacto de las TIC y las comunicaciones aplicadas en ellas, a favor del cambio cultural al interior de los grupos de investigación no familiarizados aun con dichos avances, como en la difusión de los saberes al resto de actores de la sociedad, para la visibilidad y comprensión más rápida de la utilidad y beneficios generados, por medio de la investigación desde disciplinas provenientes de las ciencias naturales, y aquellas provenientes de las ciencias sociales. Ambas, unidas por un mismo hilo conductor: el deseo y reconocimiento de los avances tecnológicos como herramientas para hacer más y mejor investigación, desde el nuevo contexto de colaboración y libre flujo de información, para el desarrollo social en nuestros países.

CEVALE2, aspira a contribuir a lo mencionado en este artículo, convirtiéndose así en un centro virtual de altos estudios, no solo, interesado en investigar proyectos relacionados con la física y disciplinas afines, desde BABAR, Atlas y Lago; sino también, generando conocimiento alrededor del impacto de las TIC en la consolidación del modelo de ciencia 2.0 que está en debate y estudio, y en la promoción de nuevos puntos de encuentros entre ciencias, mediadas por el interés que genera la comunicación científica desde el aprovechamiento de las webs 2.0, y el uso y apropiación de los avances tecnológicos a favor de nuevos contextos de enseñanza e investigativos desde la academia.

BIBLIOGRAFÍA

- » FUMERO, A. & ROCA G. (2007). WEB 2.0. FUNDACIÓN ORANGE. [EN LÍNEA] [HTTP://WWW.FUNDACIONORANGE.ES/AREAS/00_MAPA/CONTACTO.ASP](http://www.fundacionorange.es/AREAS/00_MAPA/CONTACTO.ASP). [06/05/08]

- » ICS - INNOVATIONS IN COMMUNICATION OF SCIENCE. [EN LÍNEA] [HTTP://ICS.SISSA.IT/INDEX.PHP?PG=1](http://ics.sissa.it/index.php?pg=1) [01/11/09]
- » LANDOW, G. (2008). HIPERTEXTO 3.0. BARCELONA: PAIDÓS, 1ª EDICIÓN.
- » LYOTARD, J.F. (1989). THE POSTMODERN CONDITION: A REPORT ON KNOWLEDGE. MINNEAPOLIS, INDIANÁPOLIS: UNIVERSITY OF MINNESOTA PRESS.
- » MARTÍNEZ, F.; PEÑALVER, A. & SALAMANCA, J. (S.F). GESTIÓN ESTRATÉGICA DEL CONOCIMIENTO. [EN LÍNEA] [WWW.AUIP.ORG/ARCHIVOS/GESTIONCONOCIMIENTO.PDF](http://www.aui.org/archivos/gestionconocimiento.pdf). [20/11/09]
- » PISCITELLI, A. (2002). CIBERCULTURA 2.0. BUENOS AIRES: PAIDÓS, 1ª EDICIÓN.
- » RUSSELL J. (2001). LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA A COMIENZOS DEL SIGLO XXI. [EN LÍNEA] [HTTP://WWW.OEL.ES/SALACTSI/RUSELL.PDF](http://www.oel.es/salactsi/rusell.pdf). [23/05/09]
- » SÁEZ VACAS, F. (2004). MÁS ALLÁ DE INTERNET: LA RED UNIVERSAL DIGITAL. MADRID: ED. RAMÓN ARECES, 1ª EDICIÓN.
- » WALDROP, M. (2008). SCIENCE 2.0. IS OPEN ACCESS SCIENCE THE FUTURE? IS POSTING RAW RESULTS ONLINE, FOR ALL TO SEE, A GREAT TOOL OR A GREAT RISK? [EN LÍNEA] [HTTP://WWW.SCIAMDIGITAL.COM/INDEX.CFM?FA=PRODUCTS.VIEWISSUEPREVIEW&ARTICLEID_CHAR=3E5A5FD7-3048-8A5E-106A58838CAF9BF7](http://www.sciamedigital.com/index.cfm?fa=products.viewissuepreview&articleid_char=3E5A5FD7-3048-8A5E-106A58838CAF9BF7). [01/11/09]
- » WESTERA, TIM. (2004). "ON STRATEGIES OF EDUCATIONAL INNOVATION: BETWEEN SUBSTITUTION AND TRANSFORMATION". HIGHER EDUCATION. 47 (4): 501-517.

Schenberg – Caminhos da Crítica de Arte

Elza Ajzenberg

COORDENADORA DO CENTRO MARIO SCHENBERG DE DOCUMENTAÇÃO DA PESQUISA EM ARTES – ECA USP

É impossível separar a vida de Mario Schenberg tanto do desenvolvimento científico quanto do Instituto de Física da Universidade de São Paulo, bem como de discussões dos problemas emergentes do país. Participa com frequência dos debates científicos, políticos, econômicos e educacionais. Entretanto, outra vertente fundamental em sua vida é o permanente interesse pela arte. Desde cedo a Europa, principalmente a França, aguça-lhe o olhar pelos monumentos artísticos. Mais tarde, nos Estados Unidos, desenvolve conhecimentos sobre História da Arte, fotografia e museus. Expõe trabalhos fotográficos no Observatório de Yerkes, na Universidade de Chicago. Tempos depois, viaja várias vezes ao Oriente, estudando e estabelecendo paralelos entre a filosofia, as propostas científicas e artísticas.

Desse modo, surge o pensador original. Schenberg alarga os horizontes da Ciência e da Arte, tornado-as uma aventura viva e atraente. Lembrando um pensador clássico, de raciocínio denso, aberto – curiosamente falando ou meditando com os olhos quase sempre fechados -, fomenta a atenção dos estudiosos sobre conceitos fundamentais da Física, passando pelas idéias de Newton, Maxwell, Leibniz e o pensamento oriental. Nunca perde de vista a questão central: "O grande problema que está diante da Física é o problema da vida".¹⁷ As suas explicações

17 HAMBURGER, Amélia império. Nota biográfica e entrevista com Mario Schenberg.

conceituais motivam os conhecimentos a fluírem – em ziguezagues ou em espiral-, passando com desembaraço do científico ao artístico, ganhando novos caminhos e correlações.

A sua trajetória histórica e científica perpassa o "zero árabe" ao "nada hindu"; do Ocidente ao Oriente; da matemática de Newton ao hermetismo dos egípcios; da racionalidade da dedução à mística da magia natural. A História da Ciência de Schenberg é ao mesmo tempo uma Filosofia. "A relação da ciência pura com a ciência aplicada e com a tecnologia não é percebida como uma questão filosófica-formal independente da própria História da Ciência em que esta relação é refletida".¹⁸ Esse modo de pensar abre caminhos para as indagações sobre a Natureza, o Homem e a Arte.

Nessas correlações, a intuição desempenha papel fundamental. Para ele a criação científica está relacionada com a intuição e esta com a atividade artística: "...assim como o artista que olha para o rosto de uma pessoa e vê coisas que os outros não veem, e mostra através de um retrato que faz – podem existir coisas tão misteriosas que ele revela, que às vezes não sabe, ou vem a saber depois – assim são esses grandes físicos que têm a capacidade de descobrir coisas que os outros não veem".¹⁹ Nesse caminho, ao comentar as fronteiras entre o conhecido e o desconhecido, enfatiza que o grande matemático não raciocina como "uma calculadora ou computador" – o grande matemático, usando a sabedoria oriental, é "antes uma espécie de poeta. Ele cria teorias matemáticas como se fossem criações poéticas".²⁰ Percorrendo essas diretrizes, Schenberg, ao longo de sua vida, lança um olhar penetrante na descoberta de artistas e nas conexões de suas obras com um universo maior.

Como físico, Schenberg dedica-se mais às reflexões da física teórica. Interessa-se em ver as teorias colocadas nas experiências de laboratório, mas pessoalmente não se aplica a tais atividades. A reflexão do intelectual está voltada para uma busca de compreensão do processo evolutivo. Esse eixo perpassa a totalidade de suas preocupações sociais, existências ou cósmicas. Como professor, não se detém em atitudes que estagnam e corroem a vida universitária. Pelo contrário, dedica-se a um

São Paulo, Instituto de Física/USP, 1984, p.24.

18 GOLDFARB, José Luiz. Introdução. In: SCHENBERG, Mario. Pensando a física. São Paulo, Nova Stela, 1990, p. 12 e 13.

19 SCHENBERG, Mario. Pensando a física. São Paulo, Brasiliense, 1984, p.51

20 Idem, p.97 e 98.

contexto maior, demonstrado em suas lutas e compromissos culturais e políticos. Além de cientista conhecido internacionalmente, é eleito, por duas vezes, deputado estadual (1947 e 1962), sendo compulsoriamente aposentado e afastado de suas funções universitárias, em decorrência do AI-5 (1969).

Na esfera artística, observa-se que, ao lado das análises sobre os artistas, surgem paralelamente elaborações conceituais e a preocupação em compreender as várias frentes, os vários grupos e tendências da arte brasileira. Nos anos de 1960, por exemplo, enfatiza as transformações tecnológicas e como essas podem afetar o trabalho mental, a cultura e as novas necessidades de comunicação artística: "(...) A tecnologia cibernética se distingue da anterior pela utilização de aparelhos que permitem a substituição parcial do trabalho mental humano (...). É importante observar que o emprego de novos recursos tecnológicos em arte corresponde às novas necessidades de comunicação artística (...)".²¹ De modo geral, na leitura crítica que realiza sobre a obra de arte, procura sinais que manifestem o enraizamento dos processos de uma "realidade abrangente cósmica".

Schenberg comenta com frequência, nos seus depoimentos que o teórico e o crítico de arte têm que ter um domínio grande de filosofia, explicando não ser este o seu caso, pela "maneira esporádica" como "estudou textos específicos". Apesar de todas as suas ponderações, detecta-se, no conjunto de suas reflexões, principalmente nos anos de 1960 e 1970,²² um contexto contínuo de análise sobre a arte, envolvendo artistas que se afirmam no período de desdobramento do modernismo e estudos sobre as vanguardas brasileiras.²³ Outro fato relevante é a acolhida calorosa por parte dos artistas, que o elegem como membro do júri das Bienais da década de 60. Esse encontro do cientista com o artista é definitivo. Tudo o que assimila, até o período das vanguardas leva-o à expressiva atuação na área artística.

21 SCHENBERG, Mario. Pensando a arte. São Paulo, Nova Stella, 1988, p. 203 e 204.

22 O Arquivo de Arte Schenberg, doado pelo professor Mario Schenberg e que pertence ao Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes – ECA/USP, contém cerca de 408 documentos originais de reflexão teórica de arte, escritos e assinados por Schenberg. Os estudos que estão sendo realizados anualmente pelos Seminários Schenberg e os depoimentos e pesquisas colhidos pelo Centro Mario Schenberg dão conta da riqueza e profundidade das questões estéticas e enfatizam as contribuições da crítica de arte de Schenberg.

23 Estudo detalhado. In: AJZENBERG, Elza, Exercícios estéticos de liberdade. São Paulo, ECA/ USP. Tese de livre-docência, 1989, e Coleção Arte em Revista – CEAC – Centro de Estudos de Arte Contemporânea.

Tais preocupações levam-no a aprofundar as leituras sobre a História da Cultura, História da Arte e Crítica de Arte, inseridas numa perspectiva universal. Observando as obras e os textos que compõem parte de sua biblioteca e de seu Arquivo de Arte, atualmente situadas no Centro Mario Schenberg de Documentação da Pesquisa em Artes – ECA/ USP, é possível aquilatar a abrangência teórica de seus estudos: livros de filosofia, religião, arquitetura, literatura e vários momentos da crítica e história da arte.

Na arte, o envolvimento social e cósmico do indivíduo é estabelecido sempre de modo muito profundo. Ao comentar esse envolvimento, Schenberg parte de observações concentradas sobre o artista – enquanto autor, indivíduo dotado de criatividade original – e depois as suas reflexões atingem um todo complexo, repleto de significados. Aqui percebe que está mais à vontade. Afastado de certos rigores da sistematização científica, pode pensar mais "livremente" no caminho estético e propor "um pensar criativo", conectando Arte e Ciência. Dessas reflexões nascem críticas abertas, repletas de desdobramentos e possibilidades.

Dessa maneira, surgem críticas com o prazer e o olhar da descoberta. (Seus textos são datilografados por ele mesmo, numa posição incomum – "de pé" – como para se libertar de qualquer "amarras".) Ao mesmo tempo, a obsessão pela procura do "pleno significado" leva-o a traçar o que denomina de "Novo Humanismo", envolvendo um novo estágio da arte (e do artista) – resultante de observação atenta do sentido da obra de arte e da inserção da mesma na vida contemporânea, dentro de uma "cosmovisão".

O vocabulário de Schenberg como crítico assinala os propósitos da fusão "cosmo" e "arte", ao mesmo tempo em que acentua ainda a idéia de tempo (de vários tempos). Ao comentar Anatol Wladyslaw, por exemplo, acentua os termos "cosmos", "cosmovisão": "(...) desde 1965, o sentido de tempo de Wladyslaw tornou-se poderoso e multiforme (...). Em alguns quadros, há um tempo cosmogônico de criação, em que, de um caos, começa a emergir um Cosmos. Noutros, predomina um tempo escatológico, de fim de um mundo ou de uma era. Por vezes, associa na mesma tela imagens sugerindo épocas diversas, criando um tempo multidimensional, comunicado pelo apartamento espacial das imagens (...)".²⁴

24 SCHENBERG, Mario. Pensando a arte. op. cit., p. 36.

Na visão crítica da obra, Schenberg não se prende a estilos propriamente ditos ou à leitura de determinados movimentos artísticos. O enfoque recai nas interações e versatilidade. No exemplo citado, o tempo pode se articular com outros tipos de espaço, onde a cor não se prende ao espaço físico ou à extensão: o espaço (artístico) tem carne, tem dor. Nesse contexto, recupera-se autor-obra-humanidade (não propriamente a equação conhecida: autor-obra-público). Todos os seres estão integrados: é o que decorre de seu "Novo Humanismo". Insere-se nessa visão a colocação social que dá ao artista. Amplia a dimensão existencial do artista, na medida em que coloca como função da obra o "despertar da criatividade na sociedade". De modo geral, esse é também no rumo do intelectual e do cientista. "(...) essa criatividade se exprimirá no vivido. Dessa forma, o artista fica sendo uma espécie de fermento, de catalisador da criatividade que existe em todos. Essa criatividade não tende a se manifestar basicamente na produção de obras, mas sim na própria maneira de viver".²⁵

25 Idem, p.79.

Antecedentes e influências na Arte Contemporânea: o caso da Internet art, a partir da utilização de meios de comunicação na criação artística

Inês Albuquerque | Rosa Maria Oliveira

DECA – DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL - INESALBUQUERQUE@UA.PT | ID+ INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MEDIA E CULTURA, PORTUGAL - ROSA-OLIV@UA.PT

RESUMO - Este artigo foca-se nas questões que se referem às influências e antecedentes da Arte Contemporânea. Em particular analisa o caso da arte de Internet, a partir de experiências anteriores, que despertaram o interesse pela utilização artística dos meios de comunicação, como o trabalho de Sherrie Rabinowitz e Kit Galloway ou Roy Ascott.

PALAVRAS-CHAVE: ARTE, INTERNET, COMUNICAÇÃO

ABSTRACT - This article focuses on issues that relate the influences and antecedents of Contemporary Art. In particular analyzes the case of Internet art, from past experience which aroused interest in the artistic use of media, as the work of Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz and Roy Ascott.

KEYWORDS: ART, INTERNET, COMMUNICATION

REFLEXÕES INICIAIS

A arte contemporânea vive de expressões artísticas variadas e que afirmam a necessidade de reflexão e de um olhar abrangente. A realidade da arte actual confirma o encanto dos artistas por uma relação próxima com a ciência e a tecnologia, não só enquanto ferramenta, mas claramente enquanto fonte de inspiração e assunto. Podemos afirmar que o momento actual reflecte uma realidade transdisciplinar, em que ideias e saberes se cruzam e se valorizam mutuamente.

THERE IS FOR EXAMPLE CONSIDERABLE CONFUSION BETWEEN INTER-DISCIPLINARY AND TRANS-DISCIPLINARY METHODOLOGY; THE ONE SYNTHETIC, THE OTHER SYNCRETIC. [...] SYNCRETISM [...] CALLS FOR NEW LANGUAGE, NEW STRUCTURES, AND NEW BEHAVIOURS. (ASCOTT, 2010)

Mas no cruzamento destes saberes, no seio de novidades e inovações que pautam o nosso dia-a-dia, perde-se, por vezes, a noção de que a História da Arte se desenvolve num fluxo contínuo, no qual, mesmo os movimentos vanguardistas de ruptura, são um reflexo de um percurso evolutivo e de um contexto social e cultural específico. Assim, e embora a arte contemporânea tenha a capacidade de nos surpreender e encantar com obras que exploram temas como a realidade virtual, a inteligência artificial, a participação e a imersão, a existência em rede, a biologia, a neurociência e a nanotecnologia, entre muitos outros, e nos traga a sensação de novidade permanente, facto é que a arte do século XXI não seria possível se um conjunto de experiências anteriores não tivessem sido realizadas por artistas pioneiros, que estiveram na vanguarda de ideias e conceitos.

A Internet art (ou arte de Internet, ou net art) é um exemplo a ser considerado no âmbito das expressões artísticas contemporâneas. Se, aparentemente, sofre ainda alguma desconfiança quanto ao seu estudo, por outro lado tem sido objecto de projectos teóricos, como "netpioneers 1.0" (www.netzpioniere.at), desenvolvido no Ludwig Boltzmann Institu-

te Media.Art.Research, em Linz, entre 2007 e 2009.

THE LUDWIG BOLZMANN INSTITUTE MEDIA.ART.RESEARCH "NETPIONEERS 1.0" RESEARCH PROJECT BRINGS TOGETHER SOURCE-CRITICAL METHODOLOGICAL ISSUES OF ART SCHOLARSHIP AND THE MEDIA CATEGORY OF NET ART AS A GENRE-SPECIFIC CASE STUDY. (DANIELS, REISINGER, 2009: 9)

Dependendo da perspectiva através da qual a net art é entendida, assim as suas influências e características são fundamentadas. Neste artigo vamos reflectir sobre as principais influências para a arte de Internet a partir de experiências artísticas anteriores com meios de comunicação colaborativos.

ANTECEDENTES E INFLUÊNCIAS NA ARTE DE INTERNET

O que se define aqui como arte de Internet, ou net art, vai além do conceito de arte em rede. Por arte em rede entende-se aquela forma de arte que conecta uma teia de elementos, que se desenvolve através de vários pontos que partilham o mesmo ambiente. Mas a net art define-se, também, como a expressão artística que é especificamente criada em e para a rede de Internet, e que só pode ser acedida através desta.

UMA REDE É UM CONJUNTO DE NÓS INTERLIGADOS. AS REDES SÃO FORMAS MUITO ANTIGAS DA ACTIVIDADE HUMANA, MAS ACTUALMENTE ESSAS REDES GANHARAM UMA NOVA VIDA, AO CONVERTEREM-SE EM REDES DE INFORMAÇÃO, IMPULSIONADAS PELA INTERNET. (CASTELLS, 2007: 16)

A arte de Internet tem motivado uma série de questões que giram em torno da sua legitimidade artística. Se é um facto que parece encontrar alguma resistência a ser entendida neste contexto, tem motivado algumas considerações pertinentes sobre assuntos fundamentais como a preservação e exibição das obras, a sua relação com as instituições e com o mercado, ou ainda a reconfiguração do papel do público, elemento relevante quando se entende a interactividade como uma das características de destaque da net art.

Quando a Internet se tornou acessível de uma forma global, por

volta de 1995, iniciou-se uma transformação profunda no nosso quotidiano, cujo alcance ainda procuramos compreender. Sobre esta transformação, Lev Manovich diz-nos que "[...] hoy nos encontramos en medio de una revolución mediática, que supone el desplazamiento de toda la cultura hacia formas de producción, distribución y comunicación mediatizadas por el ordenador. Es casi indiscutible que esta nueva revolución es más profunda que las anteriores, y que solo nos estamos empezando a dar cuenta de sus efectos iniciales" (Manovich, 2005: 64).

Estas transformações também se fizeram, e fazem, sentir no campo das artes. A apropriação inicial da rede de Internet para a produção artística deu-se com a intervenção de artistas de outras áreas que reconheceram neste meio uma forma económica e abrangente de criar e divulgar o seu trabalho. Mas a relação entre arte e meios de comunicação, entre arte e equipamentos informáticos, a procura da arte pela colaboração do público e pela criação de redes deslocalizadas de colaboradores, o fascínio pela desconstrução da linguagem dos media, não é fruto do advento da Internet, mas encontra o seu fundamento em experiências artísticas que, nas suas formas mais recentes, datam de meados do século passado.

As primeiras experiências artísticas com a utilização de meios de comunicação incluem a Video Art, Radio Art, Mail Art, Telephone Art e também Fax Art. A Mail Art, com antecedentes no Dadaísmo e nas experiências de Marcel Duchamp, teve como principal impulsionador o artista Ray Johnson, e posteriormente foi uma das expressões características do grupo Fluxus, através de Yves Klein ou George Maciunas. É particularmente relevante pois aplica-se em simultâneo ao contexto da arte em rede e da participação do público, mas algumas das experiências mais marcantes foram desenvolvidas após o lançamento dos primeiros satélites, pela União Soviética e pelos Estados Unidos da América, no final da década de 1950. Esta inovação na comunicação concedeu aos artistas uma nova fonte de inspiração, baseada na possibilidade de comunicação em tempo real e da participação múltipla, colaborativa e deslocalizada dos seus intervenientes.

Em 1977 a NASA, nos EUA, permitiu a utilização, sem fins lucrativos, do seu satélite. A dupla de artistas Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz fez uso deste novo equipamento para desenvolver o seu projec-

to Satellite Arts. Este projecto pretendia demonstrar as possibilidades criativas e performativas de um novo espaço virtual, interactivo e sem fronteiras, passível de existência no momento em que a comunicação se efectuava através do satélite. Encontra-se aqui um paralelismo claro com o que se passa no mundo virtual da Internet, onde a comunicação e a obra de arte só são efectivas a partir do momento em que o usuário se conecta no sistema. As origens do ciberespaço e da criação artística no ambiente mediático podem ser traçadas desde este período, através da ideia de não-lugar que identifica um espaço que não pode ser definido como identitário, relacional ou histórico (Augé, 2005: 67) mas que, enquanto referência da época actual, inclui "[...] a meada complexa, enfim, das redes de cabos ou sem fios que mobilizam o espaço extra-terrestre em benefício de uma comunicação tão estranha que muitas vezes mais não faz que pôr o indivíduo em contacto com outra imagem de si próprio." (Augé, 2005: 69)

Na década de 80 estes artistas continuaram as suas experiências com o projecto Hole-in-Space: "In Hole-in-Space, live satellite communications were used over three days to link unsuspecting publics in Los Angeles and New York. Screens erected in windows at a department store in Los Angeles's Century City and the Lincoln Center in New York created a networked space in which people in each city could encounter and converse with one another." (Chandler, Neumark, 2005: 164)

Electronic Cafe-84 é outro projecto que, neste caso, utilizou as então emergentes redes de comunicação acessíveis através de sistemas informáticos como o computador. Este projecto, apoiado pelo Los Angeles Museum of Contemporary Art, incluía, no mesmo meio, a possibilidade de interacção entre o público participante através de áudio, vídeo, ou texto, em tempo real ou em diferido.

No trabalho destes artistas encontramos algumas das características dos trabalhos de arte de Internet, como interactividade e participação do público; criação e difusão da obra de uma forma global e através de vários pontos de acesso; obra aberta, efémera e em processo; questionamento do próprio meio, que além de ferramenta se assume enquanto temática destes trabalhos, permitindo uma reflexão sobre as particularidades da comunicação através da rede. Em particular no projecto Electronic Cafe é de notar as múltiplas possibilidades de comunicação ofe-

recidas pelas redes, no mesmo meio – áudio, vídeo e texto. A Internet, tal como a conhecemos hoje, é fruto de um desenvolvimento das redes de comunicação desde 1969, e afirma-se hoje como um dos meios estruturantes do nosso quotidiano, e o único que reúne, simultaneamente, as várias dimensões da comunicação humana.

O trabalho de Roy Ascott conta-se também enquanto pioneiro no desenvolvimento da arte telemática, ou seja, de uma forma de expressão artística baseada na comunicação à distancia com o suporte de meios informáticos e de uma rede de telecomunicações.

THE TERM TELEMATICS HAS ITS ORIGINS IN THE 1978 REPORT TO THE FRENCH PRESIDENT BY ALAIN MINC AND SIMON NORA CONCERNING THE CONVERGENCE OF TELECOMMUNICATIONS AND COMPUTERS [...]. (CHANDLER, NEUMARK, 2005: 283)

Um dos seus trabalhos mais divulgados neste contexto é provavelmente La Plissure du Texte, criado em 1983 como parte da exposição Electra: Electricity and Electronics in the Art of the XXth Century, no Musée de Art Moderne de la Ville de Paris. Actualmente com uma nova versão desenvolvida na plataforma Second Life, este projecto tinha como objectivo criar uma obra aberta, sem conclusão definida, com uma narrativa não linear através da interacção de vários participantes geograficamente dispersos. O projecto esteve no ar durante 12 dias, entre 11 e 23 de Dezembro de 1983 com participantes na Europa e nos EUA/ Canadá, em Paris, Viena, Bristol, Amesterdão e Honolulu, Pittsburg, São Francisco, Vancouver, Toronto e Alma respectivamente e ainda em Sydney, na Austrália.

A construção de uma narrativa não linear aproxima-se do hipertexto actual, e a participação de vários elementos, independentemente da sua localização geográfica, confirma o que se passa hoje na Internet, e encontra paralelismo em obras como La esfera de las relaciones, 2004, Santiago Ortiz, acessível em <http://moebio.com/esfera/>. Esta obra, parte da colecção do MEIAC – Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporâneo, solicita a participação do público na sua criação. O artista disponibiliza uma esfera, composta por várias palavras/conceitos, relacionados entre si. Cada relação que o público estabelece entre os

vários conceitos permite-lhe registar a sua participação, escrevendo a sua definição para a relação estabelecida.

REFLEXÕES FINAIS

Os antecedentes e influências na arte de Internet podem ser identificados de acordo com a perspectiva através da qual esta forma de arte é abordada. Neste contexto, decidimos analisar algumas das obras precedentes que, no seu interesse pelos meios de comunicação, permitem traçar um paralelismo com o que se passa hoje na Internet e em particular na net art. Em conjunto com a importância que essas mesmas obras tiveram no contexto da História da Arte, foram escolhidas algumas das experiências realizadas pela dupla Sherrie Rabinowitz e Kit Galloway e por Roy Ascott.

No que respeita às obras de net art, podemos encontrar outros exemplos pertinentes no que se refere às experiências artísticas analisadas. Wordtoys, 2006, de Belén Gache, é um outro exemplo no que se refere à existência através de hiperligações. Esta obra, acessível em www.findelmundo.com.ar/wordtoys, é um livro virtual, visual e sonoro de poesia, e que por isso demonstra claramente as possibilidades da Internet enquanto meio que reúne as várias dimensões da comunicação. Através do índice o público acede às histórias disponíveis, e através das várias hiperligações define o seu percurso, entre as possibilidades pré-determinadas pela artista. Esta obra só se torna completa quando o público se assume como um leitor activo, sendo determinante a colaboração do público.

Novas reflexões sobre a arte actual e as suas influências e antecedentes estão em aberto a partir desta breve abordagem às influências da arte de Internet através de experiências artísticas com meios de comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » AUGÉ, M. 2005. NÃO-LUGARES, LISBOA, 90 GRAUS EDITORA.
- » CASTELLS, M. 2007. A GALÁXIA INTERNET - REFLEXÕES SOBRE INTERNET, NEGÓCIOS E SOCIEDADE, LISBOA, FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN.

- » CHANDLER, A. & NEUMARK, N. 2005. AT A DISTANCE - PRECURSORS TO ART AND ACTIVISM ON THE INTERNET, CAMBRIDGE, THE MIT PRESS.
- » DANIELS, D. & REISINGER, G. 2009. NET PIONEERS 1.0 CONTEXTUALIZING EARLY NET-BASED ART, BERLIM, STERNBERG PRESS.
- » MANOVICH, L. 2005. EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: LA IMAGEN EN LA ERA DIGITAL, BARCELONA, PAIDÓS COMUNICACIÓN.

HARDWARE HACKING IN THE CZECH WIRELESS COMMUNITY - USER INNOVATION, ENTREPRENEURSHIP AND ACTIVISM

Johan Söderberg

SCIENCE AND TECHNOLOGY STUDIES/SOCIOLOGY, GÖTEBORG UNIVERSITY

This conference paper is based on a 6 month long case study that I conducted in the Czech Republic in 2008. It has resulted in two articles which are about to be published in a forthcoming issue of Science, Technology and Human Values and in Social Epistemology. Furthermore, it will be the centre-piece of my PhD thesis which is scheduled to be handed in beginning of 2011. In my research I look at the embryo of a future movement around free hardware which has started to develop in the hacker scene. The project I studied in the Czech Republic, called Ronja, provides an interesting cursor because it sprung up, and withered away, about ten years before the current surge of free hardware development.

"Ronja" is a piece of hardware used for sending data by means of visible light. The technology was developed by users in the Czech wireless network community. The philosophy behind the project states that anyone lacking previous knowledge of electronics should be able

to build the device by themselves. In order to realise this vision, the mechanics and electronics have been designed with generally available, off-the-shelf components. The instructions for building the device are published on the Internet under a free license. These principles have been summarised under the label "user-controlled technology". The idea of user-control makes the Ronja project interesting to look at in the context of on-going debates about user-initiated innovation. The concept has attracted much interest in both Innovation Studies (IS) (Urban & Hippel, 1988, Hippel, 1988, Hippel & Krogh 2003; Franke & Shah 2003; Lüthje, Herstatt & Hippel 2005; Shah 2006) and in Science and Technology Studies (STS) (Oudshoorn & Pinch 2003; Eglash, Croissant, & Chiro, 2004; Rohracher, 2005). I want to problematise the role of entrepreneurship and market forces in relation to the optimistic claims about how user involvement might lead to a democratisation of innovation processes (Hippel, 2005).

At the centre of my study is a schism in the Czech wireless community over the commercialisation of Ronja. Although there were many attempts to develop commercially viable products from the invention, I focus on one of them called "Crusader". The architect behind Crusader, Lada Myslik, had political aspirations with his endeavour. He wanted to challenge monopolistic business practices in the Czech Telecom sector. By equipping small businesses with Crusader links he hoped to contribute to a decentralised community network resistant to state censorship and surveillance. In contrast, the inventor of Ronja, Karel Kulhavy, was convinced that he could not further his political vision by devising an alternative business model. If he chose to finance the development of Ronja through the market and the patent system, he feared that the ills of commercial development would only be reproduced in his project. In this paper I will argue that the physical outlay of the device changed when the device was being produced for a market.

This can be seen in how the Ronja technology was changed in response to a growing market demand. The original design of Ronja was dictated by the goal of having a technology controlled by its users. Consequently, the device had been tailored for amateurs who were short of money but had plenty of spare time. If a choice had to be made between an expensive, special-purpose component and a cheap, general-

-purpose component, the latter would win, even though it often required extra work to tweak the thing into doing something it was not meant to do. This bias became an obstacle to the attempt to start serial production of the device. A case in point is the electronics. Early versions of Ronja used electronics which had to be soldered manually from discrete components. The airwired construction of electronic components was commonly spoken of as a 'bird's nest'. Members of the extended Ronja community soon began to experiment with Printed Circuit Boards (PCBs) instead. The shift from hand-made, airwired constructions to PCBs made the user less self-reliant, as the component had to be ordered from a firm. Another consequence following from the use of PCBs was that it reinforced the logic of economies-of-scale in the project. It became more costly to produce a few units for personal use, and, conversely, easier to make many units for sale. The adoption of PCBs was just one out of numerous modifications to the original Ronja design which were made by people who produced the item for an emerging, small market. The inventor of Crusader, Lada, attests that the all-important benchmark was to minimise the amount of manual labour required for building the machine:

"[...] I know at some point I have to get rid of this work. So I give it to some other guy, or, to a machine, which is the cheapest. So, I am aiming for complete machine controlled manufacture where only this part of aiming is done by people. Even though I am preparing for automatic alignment on these units." (interview, 2009-01-09).

The attempt to automate not only the production process but also the aiming of Crusader lends additional support to the case I am trying to make: that the design of the technology changed as a result of its adoption for a market. Ronja had been designed with simple electronic parts which were easy to find and could be assembled by amateurs. The trade-off was that it required much more work to aim the device. A Ronja link must be aimed during the hours of darkness. By holding up a car reflex at the opposite end of the link, it is possible to see when the transmitter is pointing in the right direction. Then the receiver has to be placed in line-of-sight with the light. A volt meter is connected to the head and gives notice of incoming signal strength. Thereafter the whole procedure is repeated to position the second transmitter and receiver. If

the optical link is mounted on a tilting roof the operation can be quite a challenge. Since the metal is compressed after it has been mounted, the aiming needs to be fine-tuned during the following two weeks. It is a time-consuming task but it works reasonably well for cash-strapped hobbyists (Zajicek, 2008-12-14). Lada's intended customers were not hobbyists, however, but small Internet Service Providers. He quickly realised that the overhead costs for installing a free space optical link sky-rocketed for a company which had to pay two employees for every hour they spent on the roof aiming the equipment. For Crusader to become competitive, Lada had no option but to automatise the alignment process too.

Summing up the argument, in my study I look at how the growing market demand for free space optics in the Czech wireless community called forth a redesign of the product in line with the requirements of mass production. It meant, on the upside, that less time and skills were demanded of the user/builder. The technology could thus spread much further afield than had otherwise been possible. On the downside, the philosophy of user control, meaning that the workings of the machine should be transparent to the user, had to be abandoned in order for the device to be massproduced efficiently. This suggests that the relation between a "democratisation of innovation" and the entrepreneurship which flourishes around the product in question is one marked by internal tensions and strife.

DESDE LOS TERRITORIOS DE LA VIOLENCIA A LOS TERRITORIOS DEL OLVIDO: Los caminantes en situación de desplazamiento forzado por violencia, como constructores de ciudad

Magdalena Peñuela Uricoechea

ANTROPÓLOGA – MSc. PLANEACIÓN URBANA Y REGIONAL - DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA - PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA - MMPENUELA@JAVERIANA.EDU.CO

QUE NO SON AUNQUE SEAN
 QUE NO SON SERES HUMANOS, SINO RECURSOS HUMANOS...
 LOS NADIE,
 QUE CUESTAN MENOS QUE LA BALA QUE LOS MATA
 EDUARDO GALEANO

RESUMEN - Esta ponencia recoge mi experiencia de 6 años en el taller vertical UBICAR- Componente Social- (facultad de Arquitectura P.U.J.), con grupos de desplazados por violencia, tanto en Bogotá como en diferentes ciudades receptoras del país.

Es innegable que bajo los dramas del conflicto armado y del des-

plazamiento forzado se esconden problemas de posesión, manejo y usufructo de la tierra. De esta forma, se ha modificado drásticamente el uso de suelo en muchas zonas del país, mientras que ambos factores se han constituido en formadores de paisaje de primera magnitud.

A nivel humano, si se toma en consideración a las poblaciones afectadas por el desplazamiento forzado, les significa romper de improviso con sus construcciones de territorio en todas las esferas posibles: geográfica, social, productiva, estética y simbólica, entre otras: una transición entre el ser y el no-ser, que no se resuelve en el corto plazo. En esta ponencia se analizarán los efectos de deconstrucción y reconstrucción, de sus territorios y lugares, que afrontan las víctimas de la súbita e inesperada transición que causa la violencia.

PALABRAS CLAVE: territorio, desplazamiento forzado, ciudad.

HACER Y VIVIR TERRITORIO:

La forma como los humanos nos ubicamos en el espacio, lo apropiamos, lo nombramos y las diversas formas de uso que puede tener, han sido objeto de estudio e inquietud para la Antropología desde los albores de la disciplina. Sin embargo, con el transcurrir de décadas sus prioridades de conocimiento nos han conducido a analizar los diversos matices de la identidad y su relación con las expresiones de pertenencia espaciales. Así, la noción de territorio está concebida como un espacio semantizado, expresión y reflejo a la vez de las identidades de sus ocupantes en diferentes escalas y niveles: nacional, regional o local; pública o privada, entre otras.

Para García (1976), la construcción de territorio por parte del humano comienza con los sentidos. En efecto, las identificaciones están marcadas por olores: 'el olor de la guayaba', fue ensalzado en su momento por García Márquez, como evocador de ser colombiano, durante su estancia en México; sabores que recuerdan la estrategia mercantil de ofrecer almuerzo ejecutivo con 'sabor casero', para incentivar el apetito de la clientela y ni que mencionar los marcadores visuales que permiten reconocer y apropiar espacios y personas, lo mismo puede decirse del oído, del tacto y de las estrategias adaptativas a las temperaturas calientes o frías en un país tan diverso como Colombia.

A mi entender la construcción de territorio es un proceso intenso que compromete los órganos de los sentidos combinados con todas las capacidades intelectuales y mentales, al servicio de comprender para ser. Por lo cual, el vínculo entre territorio e identidad es tan fuerte. El territorio, conjuga elementos tanto de los ecosistemas naturales, como de los sistemas simbólicos producto de largos periodos temporales y de experiencias específicas de las personas dentro de los espacios. Así, el territorio, está signado por un proceso que se construye y consolida en la cotidianidad de la vida de las personas, que desde Bachelard conocemos como 'topofilia' o el apego al lugar (Yori, 2001) y por lo tanto, el nivel de arraigo que suscita no es mensurable a simple vista, ni homogéneo para todas las personas.

HUIR DE LA VIOLENCIA, LLEGAR AL OLVIDO O A LA NEGACIÓN DE SER

En relación con el desplazamiento forzado por violencia en Colombia, que nos ubica en el deshonroso segundo lugar a nivel mundial, el problema real que confrontan las personas en esta situación –cerca de 4'200.000, aunque las cifras varían según los diferentes organismos oficiales- es un cambio brusco y total de su escenario de desempeño habitual, que los conduce en la mayoría de los casos del campo a la ciudad. Su primer y más evidente significado es la pérdida de sus territorios físicos, sociales y simbólicos. Así, inesperadamente, pasan de su medio nativo o cotidiano –frecuentemente rural- a uno ajeno, desconocido y amenazante -frecuentemente urbano-, caracterizado para ellos, por la precariedad de toda índole.

En la nueva condición urbana, las expectativas de supervivencia están determinadas por un mayor nivel de escolaridad que el que ellos poseen, alto nivel de especialización, la indiferencia y el estigma por su condición de desplazados (Castillejo, 2000 y Cuchumbe-Holguin, 2007), que se expresa en la dificultad para que puedan insertarse en un tejido social hasta ahora desconocido para ellos.

Al dolor y desconcierto iniciales por la violencia y el horror de los hechos, deben sumarse persecuciones políticas que continúan a pesar del desplazamiento, así como a pérdidas afectivas y económicas de

gran magnitud. Paradójicamente, a este estado de 'shock', se suman los atractivos consumistas que se muestran en los lugares receptores, donde se ofrecen bienes y servicios que terminan en vanas ilusiones ante la incapacidad de poder adquisitivo de los recién llegados. Sin embargo, sirven de incentivo para la permanencia de los recién llegados. Claramente, el sentimiento de desarraigo –desterritorialización- es el más intenso en esta etapa y está clasificado por los organismos oficiales y no oficiales, encargados como Acción Social, CODHES y ONG's entre otros, como "fase de emergencia".

La siguiente etapa, convoca toda la fortaleza y recursos de las personas en situación de desplazamiento forzado, para lograr ¿territorializar? los nuevos espacios a los que logren acceso. De nuevo, el proceso convoca a los órganos de los sentidos: nuevas combinaciones de color; de sonidos desconocidos versus el silencio rural de sus lugares de origen; de aromas y olores – muchas veces nauseabundos-; nuevas formas de expresión de lo privado y de lo público otra tierra, otro clima, otra gente, otras formas de concebir los usos de los espacios, otros patrones de habitar y de ser. Esta etapa de adaptación, esta signada por procesos de transculturación en los cuales la memoria de lo que fue y la nueva realidad social y vivencial, de estas personas – en constante tensión- forjan las concepciones sobre territorio e identidad, e incluso determinan criterios estéticos para estos nuevos y recientes habitantes urbanos. Esta fase, se ha denominado institucionalmente emplazamiento, porque otra de las dolorosas realidades del desplazamiento forzado es que a pesar de las dramáticas circunstancias a las que se ven sometidos el 62% de los ellos, por diversas razones, prefiere permanecer en la ciudad receptora (cifras CODHES, 2005).

Durante el proceso de emplazamiento las personas en situación de desplazamiento forzado, se ven afectadas por el estigma con que son representados en las ciudades receptoras, que los mantiene en una situación de 'liminalidad' o de umbral, reconocida por autores ya mencionados como Castillejo y Cuchumbé- Holguin y que claramente les dificulta la apropiación y territorialización de los espacios urbanos. Aunque vienen huyendo de la violencia que asola sus lugares de origen, se encuentran abocados a la invisibilización en los sitios de recepción donde no se les reconoce efectivamente, ni tan siquiera los más mínimos derechos

ciudadanos y donde 'estorban' a la ciudad y a sus habitantes: de un territorio original teñido de violencia y muerte, arriban a territorios de marginalidad y olvido.

DESPLAZAMIENTO FORZADO Y ¿CIUDADES RECEPTORAS?

Arribar a la urbe: Distrito Capital, capitales departamentales o ciudades intermedias, supone un logro de la vida en su intento por permanecer, por darse una segunda o tercera o... oportunidad de vida. Sin embargo, las ciudades colombianas que no han conocido hasta de Ley 388 de 1998, un ordenamiento territorial (P.O.T.), ni una planificación urbana de largo plazo, que contemple las dimensiones del crecimiento poblacional urbano. Tampoco, poseen bancos de tierras y están conformadas por amplios sectores de crecimiento informal, y bordeadas de cinturones periféricos de subnormalidad y hacinamiento (Peñuela,2005). Estas urbes, no los están esperando, ni han contemplado seriamente como alojarlos, educarlos –el mayor porcentaje de población desplazada está compuesto de mujeres y niños con muy baja escolaridad- ni ofrecerles la cobertura de salud, entre otros requerimientos mínimos para su implantación urbana.

Pensar en oportunidades laborales se constituye en otro quebradero de cabeza, porque la mayoría de la población adulta no alcanza un nivel de escolaridad superior a la primaria y aunque poseen destrezas en diversos oficios –en su mayoría asociados a labores de campo, artesanales y domésticas- estas son insuficientes para las especializadas expectativas laborales urbanas. Adicionalmente, por efectos del desplazamiento todo lo relacionado con formas de identificación como cédulas y tarjetas del servicio militar obligatorio, recomendaciones de desempeño laboral o crediticias, no están a disposición de posibles empleadores en la ciudad y a quienes solicitan trabajo, les impide alcanzar las soluciones laborales –así sean cortoplacistas- que requieren para subsistir dignamente en la ciudad.

Sobre la representación negativa y estigma social de las personas en situación de desplazamiento forzado, se ha escrito desde la academia, haciendo brillantes y agudos análisis (Jaramillo 2007,). Sin em-

bargo, esto no contribuido ha con un alivio efectivo de la situación, en particular desde la oferta urbana para acogerlos y brindarles los beneficios que la ciudad puede ofrecer. En efecto, a su arribo a las ciudades ¿cuál es el panorama que encuentran? ¿Qué dice y qué ofrece la ciudad?

Sin desestimar en ningún momento las problemáticas psicosociales que afectan a las personas en situación de desplazamiento forzado, adicionalmente su arribo a la ciudad los confronta con los diferentes escenarios urbanos versus las propias y particulares representaciones de ciudad, que ellos traen de sus lugares de origen. Además, con la urgencia de adaptarse a las nuevas circunstancias, pues lo que sigue estando en juego es su propia sobrevivencia.

La ciudad entonces muestra al menos tres diferentes facetas:

La ciudad de arribo, también denominada receptora, que bien entenderse como 'ciudad oficial' (Delgado.2002:93). Esta esconde y mimetiza al recién llegado en el anonimato, pero bajo sus imposiciones espaciales y sociales, de forma que condiciona a los recién llegados y los somete a las formas particulares de vida urbana.

La ciudad imaginada, idealizada a partir de representaciones y expectativas de la persona en situación de desplazamiento forzado, muchas veces asociadas a metas personales de logro o a experiencias reales o ficticias de amigos y relacionados.

La ciudad -más bien los retazos de ella- que refuerza la memoria, porque le permite al recién llegado identificarse con recuerdos espaciales de su lugar de origen, que posteriormente intentará recrear –al menos en técnicas constructivas o usos del espacio- si tiene la oportunidad plasmarlas físicamente.

De estas 3 imágenes de ciudad, la tercera es donde los remanentes espaciales del territorio construido de origen pueden plasmarse físicamente en nuevas construcciones o mejoramientos. De esta forma, aparecen en edificaciones apenas consolidadas en zonas periféricas: balcones, porches, formas de las cubiertas, o concepciones de patios interiores que expresan claramente que aún en los nuevas circunstancias, sus concepciones de territorios construidos no se han desvanecido y los adaptan para sentirse más a gusto en la nueva situación. Puede entonces pensarse que el primer escalón de 'apropiar' el escenario urbano es físico-espacial, y se expresa en las características estético-espaciales de

los habitáculos que albergan a estas personas.

Las personas en situación de desplazamiento forzado ¿constructores de ciudad?

Recientemente, la propuesta es comenzar a dejar de nombrar a estas personas como sujetos en desplazamiento forzado, para denominarlos 'migrantes', así se minimiza más aún su tragedia personal y las ciudades receptoras se consolidan cada vez más como 'ciudades transeúntes', cada vez están menos obligadas a hacer una oferta específica tanto espacial como ciudadana. Así, la incorporación urbana de estas personas, queda sujeta a la informalidad: el alto riesgo geológico –Cabe citar el caso de Cazucá, en Soacha– la ilegalidad de las invasiones y de las urbanizaciones –si así pueden denominarse– piratas, con sus secuelas de amenaza de desalojo y carencia de títulos de alguna validez; al sueño largoplacista –a veces superior a 20 años– de la vivienda progresiva en opciones espaciales mínimas de 35m² (Valencia, 2009) e incompletas. Claramente, estas opciones no aportan ni a la calidad de vida de sus ocupantes ni a la calidad de vida urbana en general. De esta manera, se conforman asentamientos subnormales, que se convierten en focos de todas las formas de contaminación: visual, auditiva, olfativa, y de riesgos ambientales y sociales de toda índole. Sin embargo, estas penosas circunstancias, evidenciados hasta la saciedad, entre otros, por los medios de comunicación masiva, que propagan una imagen vergonzante y amenazante de la manera como se vive en estos lugares, tampoco aportan al proceso de adaptación, de quienes allí logran asentarse a su llegada.

Con respecto, a la relación y entre la ciudad y los nuevos habitantes, surgen ángulos convergentes en las posiciones de los especialistas: planteamientos como los del arquitecto Jorge Valencia: La ciudad se impone a los desplazados, estos como población no intervienen en las decisiones de su forma física, solo pueden acercarse a ella desde la informalidad, y su aporte en la espacialidad de la misma solo es anecdótico (Valencia, 2005). Estos se refuerzan con otros como: en los espacios céntricos y periféricos, que no son contemplados por las estrategias urbanísticas se teje la ciudad informal, producida...de manera ilegal, clandestina y marginal (Nieves, 2006:32).

Caben entonces interrogantes sobre la coexistencia entre las dife-

rentes opciones de ciudad formal e informal y el análisis sobre el efecto del constante flujo de personas en situación de desplazamiento forzado, que arriba diariamente como 'formadores de ciudad' y constructores de territorios.

En primer lugar, no puede desconocerse que los desplazados aportan a la construcción de ciudad: una primera forma es como mano de obra barata, en su mayoría no calificada. Sin embargo, será importante indagar el impacto real que ejercen en los lugares donde logran instalarse en términos de reconfiguraciones espaciales no previstas en los planes de expansión o densificación urbanos. Toda vez que por efectos de la coyuntura de arribo, no se les permite parafraseando un conocido texto 'Pensar Ciudad', sino establecerse sin que este proceso sea posible.

En el aspecto social específicamente, no puede desconocerse que la ciudad tiene territorializado cada cm² de su superficie, de diferentes formas y por diferentes actores sociales. De esta forma, para los recién llegados otro factor a considerar en su intento de consolidar nuevos desarrollos, es la lucha que deben librar para poder ubicarse en una esquina, un separador o escalón de puente peatonal, donde vender o intercambiar algún producto o ejercer la mendicidad. De igual forma, ocurre con andenes o espacios públicos que pueden ser utilizados para dormir o permanecer. Aún las alcantarillas están apropiadas por duración en la permanencia y frecuencia de ocupación y el acceso de 'nuevos' ocupantes es difícilmente negociable. Esta etapa para quien fue desplazado por violencia, supone el esfuerzo de imponerse para permanecer en el espacio urbano y el sentimiento de desterritorialización; de no-ser y de no pertenecer puede ser muy intenso. El estado de liminalidad en su máxima expresión que impide el mínimo atisbo de apropiación de nuevos espacios y convertirlos en territorios. Si logra superarlo tendrá que avanzar al nivel denominado 'emplazamiento', donde la primera tarea es comenzar a identificar y construir territorios posibles para continuar su trayectoria vital.

Pero, surgen interrogantes ¿Qué insumos ambientales, espaciales y humanos se les ofrecen para llevar a cabo el proceso? y ¿cuáles son las posibilidades reales de construir nuevos territorios urbanos y de integrarse a la ciudad como nuevos habitantes y ciudadanos reconocidos?

Las tierras abandonadas marcadas por la violencia y el terror

En la primera parte de este trabajo, las personas en situación de desplazamiento fueron protagonistas, pero la suerte de sus tierras abandonadas también merece una reflexión al respecto.

Desde el sector rural campesino o desde áreas habitadas por indígenas la pregunta siempre se relaciona con lo ocurrido a las personas, si se fueron, si podrán regresar, para quienes permanecen si podrán retomar su antigua vida y bajo qué condiciones. Sin embargo, el devenir mismo de las tierras abandonadas se pierde en el transcurrir de la cotidianidad urbana o en las primicias noticiosas de orden político nacional o internacional, que poco o nada dicen al respecto. De esta manera silenciosa pero permanente al compás de masacres y desplazamientos, la geografía del país se va modificando de manera irreversible ante la total indiferencia y desconocimiento de los nacionales de estos procesos.

Desde la delimitación hecha entre 50' y 60', de la hacienda 'Marquetalia' por la entonces guerrillas que dieron nacimiento a lo que hoy conocemos como FARC, pasando por las delimitaciones de 'zonas rojas' en diferentes puntos de la geografía del país por efecto del control territorial, por parte de los grupos alzados en armas, hasta las reclamaciones territoriales para la 'zona de despeje', durante el gobierno Andrés Pastrana, a lo largo de más de 50 años, claramente se evidencia que el sustrato del conflicto armado en Colombia es de orden territorial y que la posesión de tierras es el eje que direcciona los movimientos de los diferentes actores del conflicto. Los civiles y los pequeños propietarios poco tienen que decir al respecto.

Los efectos de esta realidad tienen fuertes repercusiones de orden ambiental, económico y social en tierras y habitantes, con efectos en toda la geografía nacional. En efecto, durante el lapso de tiempo mencionado, cabe destacar:

Perdida de la identidad y cultura rural-campesina, en amplias zonas del país.

Cambios en el uso del suelo, cuyas consecuencias ambientales no han sido analizadas con la seriedad y responsabilidad que merecen, en términos de secuelas como el agotamiento de suelos, entre otros.

Para las poblaciones afectadas por la violencia y el terror del con-

flicto, la desaparición de los referentes culturales compartidos es tremendamente lesiva: adicionalmente a la disolución de los lazos comunitarios íntimamente relacionados con los procesos de apropiación, usos del suelo y usufructo de los mismos, los interrogantes que les surgen son: ¿permanecer? ¿volver? ¿Para encontrarse con qué? ¿con quién?. Tales cuestionamientos tienen efecto en el destino de las tierras y justifican actos como las invasiones y apropiaciones de los predios abandonados por parte de 'extraños', que denuncian repetidamente las víctimas sobrevivientes de diferentes masacres (El Salado, 2009), en diferentes puntos de la geografía nacional.

Como secuela de lo anterior, los efectos psicosociales, en las poblaciones afectadas tanto para los que deben marcharse como para quienes permanecen en los escenarios de violencia armada, no han sido dimensionados en toda su magnitud. Recientemente, con la idea de recuperar la memoria de los hechos acaecidos y de visibilizar a los caídos, se hacen intentos de que estas poblaciones retomen sus proyectos tanto de desarrollo como vitales (CNR, 2009). Sin embargo, al menos en esta primera fase, los organismos especializados reconocen dificultades de logro al respecto.

Finalmente, la atención a personas en situación de desplazamiento forzado, no contempla ningún aspecto relacionado con la añoranza del lugar de origen y las opciones de habitabilidad urbana. Esto contribuye a la dificultad para ellas de conciliar pasado y presente. También, contribuye a inhibir procesos de superación de los eventos traumáticos que han padecido.

REFLEXIONES DE CIERRE:

Es evidente que la relación que los humanos establecemos con nuestros territorios, comenzando por el cuerpo y extendiéndola a los diferentes espacios físicos y simbólicos que vamos aprehendiendo a lo largo del proceso vital es determinante en todos nuestros procesos y desarrollos espaciales, simbólicos y estéticos.

La violencia y el terror que expulsan súbitamente a las personas de los lugares donde transcurre su cotidianidad en Colombia, marca una enorme diferencia con la condición generalizada de desarraigo

(Said,1979:18), que caracteriza a las poblaciones en el momento actual a nivel global. La otrora conexión natural y esencial entre cultura y lugar (Gupta y Ferguson, 2008:140), se rompe no solo de manera abrupta y muchas veces definitiva, sino que no considera ni ofrece nuevas posibilidades tangibles de arraigo para la mayoría de afectados.

Así, la pérdida de los territorios de origen, están signadas por el ingreso a ese estado bien definido por Castillejo de liminalidad, que también puede entenderse como de indefinición, de ocultamiento y de invisibilización, donde la construcción de nuevas opciones de habitabilidad, entendida en términos de buena calidad de vida –espacial, y social-, se convierte en una quimera irrealizable para la gran mayoría. El intento que algunos logran de afianzarse y existir en los lugares de arribo, tiene como primeras manifestaciones las físico-espaciales y como constante la posibilidad de perderlo todo en un instante y recomenzar de nuevo, tal vez en otro lugar más propicio.

Provenientes de lugares donde impera la violencia y el terror que no dan valor a la vida humana, ahora solo les quedan sus recuerdos y el patrimonio de la imaginación (Arfuch. 2007) para crear nuevos proyectos de vida e imaginar territorios posibles en su nueva realidad.

En cuanto a las tierras y terrenos abandonados que tuvieron que ser abandonados, por efectos del mismo conflicto, tarde será cuando se evalúen las verdaderas dimensiones ambientales de los efectos de estos procesos.

Finalmente, como ya se ha remarcado la pérdida de la cultura rural, de las construcciones colectivas de pueblos y veredas en los campos de Colombia, también debería ser motivo de reflexión y análisis, en un país que habla de post-conflicto, sin haberlo finiquitado de manera definitiva.

BIBLIOGRAFÍA

- » ARFUCH, LEONOR.(2007). CRÍTICA CULTURAL: ENTRE POLÍTICA Y POÉTICA. ARGENTINA: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA.
- » CASTILLEJO, A. (2000). POÉTICA DEL OTRO: ANTROPOLOGÍA DE LA GUERRA, SOLEDAD Y EXILIO INTERIOR EN COLOMBIA. BOGOTÁ: ICANH.
- » CUCHUMBÉ-HOLGUÍN, N.J. & VARGAS, J.C.(2008). "REFLEXIONES SOBRE EL SENTIDO Y GÉNESIS DEL

DESPLAZAMIENTO FORZADO EN COLOMBIA". EN: REVISTA UNIVERSITAS HUMANISTICA(65). BOGOTÁ: JAVEGRAF. Pp. 174-196.

- » DELGADO, MANUEL(1999).EL ANIMAL PUBLICO. BARCELONA: ANAGRAMA.
- » DOCUMENTOS CODHES. 2005 A 2008.
- » GARCÍA, J.L.(1976). ANTROPOLOGÍA DEL TERRITORIO. MADRID: TALLER EDICIONES JOSEFINA BETANCUR.
- » FEDES. (2007). EL PAÍS QUE LLEVAMOS EN LA PIEL: LA EXPRESIÓN DE LAS MUJERES ANTE EL CONFLICTO, EL PODER Y LA CULTURA. BOGOTÁ:EDICIONES ANTROPOS LTDA.
- » GALEANO, EDUARDO. LOS NADIE.
- » GUPTA, A & FERGUSON, J.[1992]. MÁS ALLÁ DE LA CULTURA. ESPACIO, IDENTIDAD Y LAS POLÍTICAS DE LA DIFERENCIA. EN: ANTIPODA (7). BOGOTÁ: UNIANDES. PP 233-256
- » JARAMILLO, JEFFERSON.2008. "REPRESENTACIONES PRÁCTICAS Y DISCURSIVAS SOBRE LA POLÍTICA DE ATENCIÓN A POBLACIÓN EN SITUACIÓN DE DESPLAZAMIENTO. ESTUDIO DE CASO EN BOGOTÁ". EN: REVISTA UNIVERSITAS HUMANISTICA(65). BOGOTÁ: JAVEGRAF.
- » LEY 388 DE 1998.
- » NIEVES A. 2006. DISOLUCIONES URBANAS. PROCESOS IDENTITARIAS Y ESPACIO PÚBLICO. MEDELLÍN: UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA.
- » PENUELA, MAGDALENA. 2005. APUNTES TALLER UBICAR. INÉDITO. BOGOTÁ. MIMEO.
- » SAID, EDWARD. 1979. ZIONISM FROM THE STANDPOINT OF ITS VICTIMS. SOCIAL TEXT 1: 7-58.
- » VALENCIA, JORGE. 2005 Y 2006. COMPONENTE URBANO-AMBIENTAL: TALLER UBICAR. INÉDITO. BOGOTÁ: MIMEO.
- » YORI, CARLOS MARIO. 1998. TOPOFILIA O LA DIMENSIÓN POÉTICA DEL HABITAR. CEJA. BOGOTÁ

OS PIXELS COM QUE SIGNAC SONHOU

Marcos Rizolli

DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA: ARTES E PROFESSOR NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. - MARCOSRIZOLLI@MACKENZIE.BR

INTRODUÇÃO

Refletindo sobre as possibilidades de apresentação da imagem, a percepção do olhar vai encontrar, em nosso estudo, duas fontes imagéticas: pintura e televisão

Pretende-se uma discussão analógica.

A pintura que nos causa interesse é a divisionista - proposta e experienciada na interseção entre o nosso século e o anterior.

Portanto, uma produção pictórica animada pela industrialização e urbanização emergentes.

E, exatamente, na metade de nosso século (na instância do pós-guerra, do pós-industrial e, nas artes; do pós-moderno) se estabelece nosso outro objeto de estudo: a televisão a cores.

Penso que Monet, Cézanne e Signac são seres anunciadores de toda nova plasticidade que a arte iria conhecer em seu tempo moderno. E, quero crer que, na contemporaneidade, a televisão pode ser entendida como o meio tradutor de todas as inquietudes artísticas técnico-eletrônicas

Mas, é pela realização técnica de aquisição da imagem que queremos problematizar.

Assim, o percurso imposto pelo texto aponta três eixos:

1) Percepção do olhar; 2) Caracterização dos meios de significação - objetos da pesquisa; 3) Tendo a imagem como núcleo definidor, por fim, assenta-se - numa pretensa abordagem semiótica - a comparação entre a pintura divisionista de Signac e a televisão a cores.

"DIFERENTES PESSOAS VEEM SEMELHANÇAS DIFERENTEMENTE E DIFERENÇAS SEMELHANTEMENTE".- NABOKOV

1. OLHAR

O olho é, anatomicamente, o órgão da visão.

Ver (olhar) é perceber e sentir - descobrir leis fundamentais ocultas na realidade.

Ver e compreender: contemplar.

Como isso acontece: estamos no âmbito do espectro visível, a faixa de frequências às quais o olho humano é sensível.

Vemos cores: vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, anil e violeta.

O olho varre o espaço visual. Desencadeia uma leitura no tempo.

O olho humano percebe a luz. Neste momento do percurso do olhar a entidade e a pupila: por esse orifício situado no centro da íris, passam os raios luminosos. Pura gestação. Consequente, a função da retina e fixar a imagem por fotossensibilidade. São agentes os bastonetes e os cones. Convertem energia eletromagnética em informação para o cérebro. Os bastonetes captam a intensidade da luz. Os cones apreendem a cor.

Assim, a luz atinge três áreas definidas e classificatórias:

A fóvea determina o foco - a alta definição do olhar. É sensível às cores primárias do espectro-luz e, ainda, traduz a plasticidade e relevo dos objetos; 2) A área central (mácula) atende o claro-escuro, no sentido de saturação-intensidade-luminosidade, além de registrar a figura; 3) A região periférica é sensível ao movimento, insensível à forma e cor,"mesmo traduzindo as sensações de claro-escuro.

O olho é instrumento de associação triádica. Associação aditiva da irradiação das três luzes primárias: vermelho verde e azul.

Nos limites da organicidade, o ângulo visual e abstrato.

Porém, fala-se da recepção e produção sônica: os sentidos da visão.

O olho nos especializa: 1) Organiza o mundo; 2) Lineariza a percepção (ao menos no Ocidente); 3) Permite o isolamento das categorias de tempo e espaço.

As relações entre olho e signo perpassam os sentidos e constroem o olhar.

Olhar, aqui, é um código. A estrutura ocular pode, agora, se expor aos diversos meios de comunicação.

2. LUZ

Cor é sensação o recebida pelo cérebro no instante em que a retina do olho é estimulada por longitudes de ondas luminosas

A cor-luz é somente uma sensação. Não é dotada de entidade própria. Tende à virtualidade

A adição de luzes coloridas recebe a nomeação de Mistura Aditiva. Pois, a aquisição da cor branca se dá pela somatória de luz vermelha, verde e azul - cores primárias da síntese aditiva,

A tensão cromática da luz é energia.

A cor-luz ou luz colorida tem como maior expressão a luz solar: ela equilibra todos os matizes existentes na natureza.

Por não ter existência material, seu aparecimento está condicionado existência de dois elementos: 1) Objeto físico agindo como estímulo; 2) Aparelho receptor, funcionando como decifrador do fluxo luminoso.

Estabelecer a relação luz-olho é a função seletora da retina.

Contudo, em linguagem corrente, a palavra cor designa tanto a percepção do fenômeno luminoso como a coloração dos corpos.

3. PIGMENTO

Quando ampliamos e alteramos a aquisição de cor para além das possibilidades da natureza, podemos manipular pigmentos.

A cor-pigmento compreende certa materialidade. Está, sempre, encarnada em algum corpo. É essa a condição das tintas. É nomeada Mistura Subtrativa porque o pigmento subtrai a luz branca. Pigmentos superpostos não são fontes luminosas. Amarelo, vermelho (magenta) e azul (turquesa) são os pigmentos primários da síntese subtrativa.

A tensão cromática do pigmento esta em sua fisicalidade.

Substância material, absorve, refrata e reflete os raios luminosos componentes da luz. É a qualidade aparente da luz que determina a sua definição.

Comumente, chamamos cores-pigmento as substâncias corantes: cores químicas. Segundo Goethe, cores químicas incorporam características divergentes da luz: 1) São criadas; 2) Podem ser fixadas; 3) Capacidade de exaltação objetual; 4) Capacidade de persistência.

4. PINCEL

Acerca de pintura, reporto-me a Paul Signac.

Pintor francês (Paris 1863-1935), na juventude admirou Claude Monet e se encantou com o Impressionismo - e sua utilização de tons puros', aplicados diretamente sobre a tela, em pequenos toques: estudo direto e empírico das variações da luz; E, a busca da sensação pura, da notação pura e exata ainda era prestígio da ciência.

Signac se envolve com a metamorfose cromática, experimenta o tempo transformado em espaço, vislumbra a abstração.

Conheceu Georges Seurat: juntos criaram o Neo-impressionismo, sendo fiel a essa doutrina durante toda sua vida. Defendendo suas ideias, foi um grande teórico.

Em seu atelier surgiam grandes telas, serialmente elaboradas. Um independente. Sua pintura percebe evolução sensível e regular.

Indicam-se fases: 1) A emoção pessoal é evidente enquanto se assemelha com a obra de Seurat. São paisagens e cenas naturais. Pequenas pinceladas de cores sombrias; 2) O amarelo e o azul trazem tons mais claros. Das pesquisas visuais com arabescos, organiza o entrelaçamento de linhas. As figuras se relacionam com fundos abstratos e formas geo-

métricas; 3) O retorno à paisagem - vistas de ,portos. são encontrados, na técnica, toques retangulares de tinta. A cor pretende ser luz - sistema do ritmo dinâmico'.

Neo-impressionismo ou Divisionismo. Pintores pontilhistas (para o grande público) ou prismatizantes.

Pintura sistemática é a reação ao empirismo e à improvisação impressionistas. Do impressionismo recusa a divisão arbitrária dos tons e, também, a diluição de desenho e volume nos efeitos gerais de luz.

A arte quer o rigor da ciência a partir do estudo minucioso dos fenômenos ópticos.

O ano é 1884 e as teorias científico-naturais atingem o circuito da arte. Em Paris, enquanto se bebe Absinto, o discurso intelectual é a teoria da decomposição das cores: de principio puramente científico.

Os pintores divisionistas declaram-se influenciados pela teoria de Miche1-Eugene Chevreul: químico francês.

É de 1878 o seu estudo "Lei do Contraste Simultâneo das Cores" - pesquisa que articula os princípios das cores levantados por Leonardo da Vinci e, depois; adensados principalmente por Scherffer e Goethe

Chevreul propõe explicação científica para inquietações coloristas que os artistas, por intuição, já haviam dimensionado em suas pinturas. Cita-se Delacroix.

Segundo sua teoria, os contrastes podem ser: 1) Simultâneo - fenômeno da modificação cromática dos objetos a partir das possíveis variações da luz; 2) Sucessivo - saturação cromática da retina e sua permanência visual; 3) Misto - mistura cromática por justaposição; 4) Complementar - cores opostas apresentadas em disposição circular. Cita-se Newton.

Assim, fica explicitada a base para as pesquisas do grupo. Racionalizar pela cor pura a tradução da luz - sistema do contraste das tintas.

Os espíritos metódicos de Seurat e Signac tiram proveito desses descobrimentos. Pretendem reconstruir/fazer a síntese (lei do contraste das cores - lei de posição cromática) que se apresenta na natureza: rigorosamente dividida.

Substituem o registro sensível das sensações por um sistema mais mecânico de análise da luz.

Criam um novo código pictórico ou, pelo menos', uma mudança

notativa da visualidade.

Signac é o animador, força motriz do grupo. Escreve o ensaio "De Eugene Delacroix ao Neo-impressionismo" (1898) - trabalho essencial sobre o movimento. Podemos extrair, então, quatro princípios para a pintura divisionista: 1) Mistura óptica dos pigmentos puros (tintas do prisma); 2) Separação em cor local, cor de iluminação e cor de reação; 3) Equilíbrio - leis de contraste (diferença de tons ou luz) degradação (atenuação gradual das cores) e irradiação (emissão de raios luminosos); 4) Toque (pincelada-ponto) proporcional à dimensão do quadro.

Em termos de procedimento, Seurat trabalha tons puros aplicados por pequenos toques. Fiadas (carreiras horizontais) de pontos: reconstituição das linhas geométricas.

Signac, a partir dos contrastes entre tons e contrastes simultâneos (cores complementares), realiza pinturas de traçado geométrico. Alcança coloridos de máxima luminosidade. A aplicação metódica do Divisionismo resulta em superfícies de cores puras perfeitamente delimitadas'; A construção racional e científica se expõe ideal e universal.

Na pintura divisionista, a síntese técnica atende os fenômenos de duração da impressão luminosa sobre a retina. O meio de expressão é a mistura óptica. Quando se contempla uma obra divisionista, desde uma certa distância, a luz refletida nas manchas individuais determina a fusão na retina do olho para, assim, produzir o efeito cromático desejado.

Porém, apesar do confronto entre mistura retínica e mistura da paleta, sendo pintura, ainda ocorre a composição linear e cromática do quadro.

Fica o ânimo em substituir a mistura óptica à mistura de pigmentos. Pela dispersão molecular das reflexões luminosas ou fusões de raios emitidos pelos corpos, se estabelece o sonho da impressão luminosa da matéria: decomposição da cor em seus elementos constitutivos - luminosidade.

Sabendo que a luz branca é a vibração de cores puras, o pintor divisionista dissocia na tela os tons locais, quer a luminosidade da natureza.

As cores primárias exaltam-se por contraste. A mistura retínica nova concepção de luz. Os raios prismáticos (brilho incolor) propõem o desvanecimento das formas.

O mundo dissolvido a análise objetiva - científica - da sensação óptica. Desencarnação do mundo concreto: depuração.

Se o desejo é o progresso científico da pintura, buscam-se regras: 1) Estrita lógica; 2) Disciplina; 3) Justaposição de pequenos pontos de cores primárias; 4) Técnica nova - domínio paciente da expressão; 5) Construção intelectual; 6) Vontade refletida; 7) Estabilidade e rigor.

O projeto estético divisionista e a analogia dos contrários. A simulação e premissa conceitual básica. A idéia e imitar a luz: a tinta levada à tela como pontos de cor.

O Divisionismo e proliferante, Países: França, Bélgica, Itália. Nomes que experimentaram o artifício: Píssaro, Gauguin, Lautrec, Matisse, Braque, Picasso, entre outros; E, Van Gogh escreveu em uma de suas cartas para Théo: "... mas é de prever... as paisagens de grossos pontilhados de Signac, com o tempo, se tornem ainda mais pessoais, ainda mais originais".

Depois de 1900, Signac e o único representante do Divisionismo Puro. Alimenta a gênese informacional da percepção estética.

O ilusionismo óptico relaciona-se nomeadamente com a teoria da Gestalt (psicologia das formas). Unidades autônomas - os pontos de pigmento e luz - se manifestarão como conjuntos estruturais inseparáveis

"O OLHO PERCEBER A MISTURA ÓPTICA DAS COLORAÇÕES AO ESTADO NASCENTE. PELA JUSTAPOSIÇÃO DESTES ELEMENTOS, SERÁ ASSEGURADA A VARIEDADE DO COLORIDO. POR, SUA PUREZA E POR SUA MISTURA ÓPTICA: UM BRILHO LUMINOSO. VISTO QUE; AO CONTRÁRIO DA MISTURA PIGMENTAR, TODA MISTURA ÓPTICA TENDE PARA A CLARIDADE - FÉNÉON (LE NÉO-IMPRESSIONNISME - 1886/7)

5. PIXEL

Lançado o prognóstico da era industrial, a tecnologia e um novo meio significante irão arrebanhar o nosso olhar - o olhar da massa: a televisão (TV).

A visualidade, agora', encontra uma luz autêntica. E, a partir de 1953, a cores. Desde 1954, os Estados Unidos da América fazem transmissões regulares de imagens televisuais coloridas.

A TV (por suas abrangentes possibilidades de fruição) configura-se num fenômeno sociológico. Proponente de novos hábitos receptivos, a partir de características técnicas - gramática e sintaxe - particulares. Proliferante de fatos estéticos, gostos e propensões, necessidades e tendências, modalidades de apreciação e evolução cultural, é um dos fenômenos básicos de nossa civilização.

O sistema de TV ideal é aquele que consegue criar à distância, através de emissão de luz numa tela', uma imagem que seja a réplica do que o olho veria se estivesse olhando a cena original diretamente.

Pensando num código cultural do olhar, podemos indicar que a TV a cores se aproxima do ideal: evento de cor realista.

Em verdade, sabemos exercer poéticas: análises técnico-estilísticas.

Um receptor de TV a cores cria uma imagem colorida através da projeção luminosa simultânea de vermelho, verde e azul. A exploração da imagem se estabelece pela percepção das proporções de luz. Ocorre, aqui, uma contínua tensão cromática: excitação da tela (quadro).

A TV é impressa em imagens eletrônicas, magnéticas. É um suporte fotossensível. A polissemia visual acontece num fluxo de corrente eletrônica. O monitor - a tela de uma TV a cores - é recoberto com três tipos de fósforos, atendendo, cada um, a uma cor primária. O iconoscópio se organiza em tramas coincidentes (pontos - pixel/célula ou fitas - target) que, pelo sistema de varredura, reproduzem o vermelho, verde e azul da imagem transmitida.

O pixel, eletrônica metáfora do olhar, e a unidade elementar fotossensível e alcança informação tríplice: 1) Intensidade; 2) Cor; 3) Saturação.

A TV é um quadro auto-iluminado que atinge e agrada a um público vastíssimo. A gráfica televisual tem seu fascínio nas cores e retículas esgarçadas.

O olhar televisual resulta de um chuveiro (chuveiro) de elétrons projetados numa pequena tela que traduz a imagem em retícula. Pela cor-luz, a eletricidade colorida promove um faiscar eletrônico. A ima-

gem se forma e some em segundos. Escritura alucinada: e a tatilidade da imagem televisual.

A humanidade detém a tele-hapticovisualidade.

Com a TV, os meios de comunicação artística, em peculiar relação com o fruidor, adulteram as previstas noções de espaço e tempo. A nova experiência permite que os materiais (fatos/formas) procedam rumo ao completamento. O caráter de participação - entendido, aqui, como processo orgânico em seu aspecto formal - projeta o observador em mimese de experiências. Pelas Vias da interpretação, a produção é a escolha.

Vejamos, senão, o pensamento de McLuhan (1969): a imagem da TV é agora uma trama mosaica de pontos de luz e sombra.

"Exige que, a cada instante fechemos os espaços da trama por meio de uma participação convulsiva e sensorial que é cinética e tátil, porque a tatilidade e a interrelação dos sentidos".

A imagem da TV é, também, disposição de formas ou gestalt não-verbal. O espectador e a tela instaurada por impulsos luminosos - o contorno plástico resulta da luz que atravessa e não da luz que ilumina.

Conjunto de percepção, a imagem da TV tem incessante formação. Um objeto visual mutante.

A TV é um meio que rejeita as personalidades muito delineadas e favorece mais a apresentação de processos do que de produtos. A baixa definição da imagem faz a indicação de um meio frio: ela não fornece informação detalhada sobre os objetos. Sua textura é difusa. No vídeo, os pormenores se apresentam como manchas.

Ainda, assim, imagem de baixa definição, solicita alta participação do espectador. O efeito da TV é a mais recente e espetacular extensão elétrica de nosso sistema nervoso central. Na imagem de TV, temos a supremacia dos delineamentos imprecisos, incentivo máximo ao crescimento e a uma nova completação ou "fechamento", especialmente para uma cultura de consumo a muito ligada a nítidos valores visuais separados dos de outros sentidos.

O espaço visual da TV, em suas estruturas de organização, provocou uma revolução sensória. A trama em mosaico da TV não favorece a perspectiva da arte, também não favorece a linearidade do viver. Penso que era essa a mudança que Cézanne buscou quando abandonou a ilusão de perspectiva em favor da estrutura.

É esse o projeto visual que a TV vem efetuar.

É típico da arte elaborar um material bruto de experiência para fazê-lo tornar-se uma organização de dados tal que reflita a personalidade do próprio autor. A tomada direta televisual contém, portanto, as coordenadas essenciais do ato artístico: em sua origem sócio-industrial já se prevê formas de organização mecânica - a caixa do quadro que expõe imagens do cotidiano.

À luz do quadro, vivem-se novas experiências fruidoras.

O material visual da iconosfera é a imagem eletrônica - impregnada de valor estético onde o "fortuísmo inicial" do olhar constrói um código figurativo: 1) Novos processos de percepção visual; 2) Realidade pré-configurada; 3) Estímulos retínicos subordinados ao quadro de referência cultural; 4) Aprendizagem e aquisição de esquemas perceptivos.

Em contraste, o espectador do mosaico da TV, com o controle técnico da imagem, inconscientemente reconfigura os pontos numa obra de arte abstrata, que se aproxima das proposições da pintura divisionista.

Agora, mais do que nunca, os sentidos estão envolvidos em inter-relação. Em sinestesia, se projeta a unificação dos sentidos e da vida imaginativa. Contudo, o sentido da visão - por separação - e especializado.

E, do sonho científico da arte, no intuito de entendimento da estrutura visual do homem individual abstrato - perceba leitor - encontramos o Homem Eletrônico.

6. SEMELHANTEMENTE

A partir da caracterização dos modos de organização dos projetos - o pictórico e o eletrônico - do Divisionismo e da televisão, podemos identificar paradigmas comuns.

Campos de atração podem ser explicitados. As semelhanças permeiam o processo, a imagem e o cultural.

- » A codificação da imagem se dá pela presença exposta de seus elementos constituintes. Na pintura divisionista a obtenção da imagem ocorre pela aglutinação de pontos de tinta e cor. A tele-imagem se apresenta configurada pelo continuo fluxo de pontos luminosos - os pixels.

A pintura divisionista e a televisão promovem, por peculiaridades de luminância em seus procedimentos de aquisição, o desmanche - desmaterialização da imagem.

Quanto à definição das imagens, exige-se distância de fruição.

Produtos visuais de baixa definição, pintura e televisão vão exigir do espectador determinado grau de completção. É competência da retina fazer a síntese analógica das gestalts.

Imagens de concepção bidimensional provocam ruptura com o olhar 1linear-projetivo, adquirido culturalmente desde o Renascimento. Atendem às necessidades do plano e, pelo assentamento imagético de superfície, alcançam caráter tátil.

O olhar icônico-tátil - mesmo percebendo a figura privilegia matéria e textura. O caráter visual háptico-sensitivo e comum aos dois meios de significação.

Apesar disso, pintura e televisão ainda mantém o espectador em contra-campo. Estamos subordinados a pontos de vista pré-determinados: 1) O olhar do artista; 2) O olhar da câmera.

Por serem condicionadas ao plano, pintura e televisão têm suas imagens condicionadas ao quadro.

A planificação do campo visual propõe o código da abstração. A visão totalizadora não cabe aqui. Estamos no universo da metonimização e fragmentação da experiência visual.

Simulacro é o termo. Enquanto os pontos de tinta desejam copiar a luz presente na natureza, os pixels querem recondicionar a realidade visual das imagens. Em ambos os projetos: a verdade sígnica é factual - ilusão de realidade.

Imagens do cotidiano. A pintura divisionista ocorre num momento em que a arte ainda estava voltada para os modelos externos - natureza e figura. Na virada entre os séculos, o cotidiano começa se estetizar. Mais tarde, a televisão vai apreender e divulgar a complexa casualidade dos eventos do cotidiano.

Pintura e televisão - no âmbito da impressão - exercem a interpretação dos fatos, tornando retóricas as idéias de realidade e verdade.

- » São imagens de crônicas reprodutivas - metáforas do olhar original.
- » Por suas relações paradigmáticas na ordem de aplicação entre arte

e ciência, promovem a especialização do olhar - produção de sentido.

7. DIFERENTEMENTE

Por outro curso, a pintura divisionista e a televisão se mostram divergentes em demais e possíveis aspectos de leitura e entendimento da imagem.

São divergências que habitam — e problematizam — a lógica da tradução intersemiótica.

A pintura quer registrar as sensações da luz - mas, é tinta: a materialidade da cor-pigmento. A televisão, por sua vez, pela evolução tecnológica, consegue classificar e emitir cor-luz.

Exatamente por essa divergência, vamos ter matrizes cromáticas alteradas. Pintura: amarelo, vermelho e azul (metáforas da luz). Televisão: vermelho, verde e azul.

A televisão — meio eletrônico — é um quadro auto-iluminado.

Já, o quadro pictórico depende da luz ambiente - em condições adequadas - para que possa ser visualizado em toda sua plenitude cromática.

A televisão tem, em grande circuito capacidade polissêmica da imagem. A pintura, ainda, se estabelece com toda carga aurática imposta pela índole de obra única.

Em conseqüência: a televisão e produto pós-industrial.

Sua matéria é mecânico-eletrônica. A pintura se mostra atrelada às condições manuais do fazer artístico convencional.

A televisão processa o incessante contorno das imagens em formação: é o movimento. Tempo e espaço se cruzam em significação. A pintura divisionista instala, na tela, apenas um fragmento de tempo - e suas impressões luminosas - no espaço.

Aqui, temos a relação dicotômica entre dinâmico e estático - apesar da ilusão.

A pintura divisionista, mesmo encontrando em seu fazer a impressão da mão e, portanto, assumindo o estatuto artesanal, tem concepção de base científica. Ao largo disso, a televisão - que encontra suas potencialidades na evolução tecnológica - quando em tomada direta (sem o

uso mais recente do vídeo-tape), codifica a imagem de maneira imediata e, esteticamente empírica.

Enquanto a pintura nos é mostrada pelo ponto de vista do artista, a televisão pode ser entendida como um "olho invertido". A imagem seria projetada pela retina de um pretense olhar eletrônico

Socialmente, a pintura se mantém produto para a elite. Foi assim em Paris. A televisão é a viva criação para a grande massa populacional. Impõe, assim, a banalização da imagem.

Um quadro divisionista assimila um único recorte. A TV, em sua limitação de caixa, deseja ser uma janela ubíqua para o mundo.

"O CORPO TORNA-SE INÚTIL, BASTAM OS OLHOS". - UMBERTO ECO

CONCLUSÃO

Para a pintura divisionista, o ponto - carregado de tinta - é o elemento básico de tradução manual da imagem percebida.

Na televisão o pixel e a base constituinte da imagem viva.

O ponto de cor-pigmento, evocado por Signac, foi a unidade agente no esforço da arte para merecer o estatuto de cientificidade – aguçando, em seu tempo, pela tecnologia pictórica, o registro da efemeridade da luz.

E, na construção comunicacional de nosso século', o pixel do quadro de televisão-deixa vazar a luz que anuncia a efemeridade das imagens veiculadas.

Se à luta de Monet foi vencer a ditadura monoeidética da pintura prescrita por Leonardo, encontramos nos sonhos de arte-e-ciência de Signac a busca de codificação da imagem-luz.

Hoje, as novas tecnologias encontram no suporte foto-sensível da televisão o mais fulgurante paradigma de organização/construção do conhecimento visual: a fragmentação estrutural - que se converte em potencialização das múltiplas possibilidades de exploração de uma imagem.

Nosso olhar, agora, percebe infinitos pontos de vista, infinitos mo-

mentos e infinitos estados de visibilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » ECO, UMBERTO (1970). APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS. SÃO PAULO: PERSPECTIVA.
- » _____. (1976). OBRA ABERTA. SÃO PAULO: PERSPECTIVA.
- » _____. (1984). VIAGEM NA IRREALIDADE COTIDIANA. RIO DE JANEIRO: NOVA FRONTEIRA.
- » HUTSON, GEOFFREY H. (1974). TEORIA DA TELEVISÃO A CORES. SÃO PAULO: MCGRAW-HILL.
- » MATHEY, FRANÇOIS (1976). O IMPRESSIONISMO. SÃO PAULO: VERBO/USP.
- » MCLUHAN, MARSHALL (1969). OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO EXTENSÕES DO HOMEM. SÃO PAULO: CULTRIX.
- » PEDROSA, ISRAEL (1980). DA COR À COR INEXISTENTE. SÃO PAULO: LÉO CHRISTIANO.
- » PIGNATARI, DÉCIO (1984). SIGNAGEM DA TELEVISÃO. SÃO PAULO: BRASILIENSE.

Aesthetic Trends Light Images: Spaces of Illusion

Maria Isabel Azevedo | Martin J. Richardson
 PHD AT ARCA-EUAC, UNIVERSITY SCHOOL OF ARTS OF COIMBRA,
 ISABEL.COM@NETCABO.PT - ID+ (RESEARCH INSTITUTE FOR DESIGN,
 MEDIA AND CULTURE) - POST-DOC RESEARCHER FROM THE FUNDAÇÃO
 DA CIÊNCIA E TECNOLOGIA IN THE DEPARTMENT OF IMAGING & COM-
 MUNICATION, FACULTY OF ART & DESIGN, DE MONTFORT UNIVERSI-
 TY, LEICESTER, U K | PHD AT DEPARTMENT OF IMAGING & COMMU-
 NICATION, FACULTY OF ART & DESIGN, DE MONTFORT UNIVERSITY,
 MRICHARDSON@DMU.AC.UK - WWW.MARTIN-RICHARDSON.COM

RESUMO - A electrónica é a base da arte da luz actual, e está asso-
 ciada à tecnologia do vídeo, do laser, da holografia, da cibernética, do
 computador, do multimédia e da World Wide Web.

O termo Auto Stereo refere imagens que apresentam profundida-
 de sem necessitarem de apetrechos visuais e hoje em dia existem dois
 meios de produzir imagens autoestereoscópicas, Holografia e Lentes
 Lenticulares.

Com o objectivo de utilizar a luz como material plástico, produzi-
 mos uma série de imagens holográficas digitais e uma série de imagens
 lenticulares. O título destas duas séries é "Changing Thoughts" e trata
 da relação do observador com as imagens, em que poderá assumir que
 entendeu o que está a ver, quando de repente a imagem muda ligeira-
 mente e o que passa a ver se torna diferente.

Segundo Merleau-Ponty, os sentidos transmitem-se entre si e com-
 preendem-se mutuamente e rapidamente sem necessitarem da interven-

ção de uma ideia ou de um conceito, formando uma percepção sinesté-
 sica do mundo.

A sinestesia não é uma ilusão da mente, em quem a vivencia, mas
 um fenómeno neurofisiológico que poderá levar a ciência a um conheci-
 mento mais aprofundado da percepção humana.

A arte e a ciência estão uma vez mais unidas ao serviço dos méto-
 dos mais complexos da produção de imagens.

PALAVRAS CHAVE: HOLOGRAFIA DIGITAL, LENTES LENTICULARES, FENOME-
 NOLOGIA, SINESTESIA, interacção virtual.

ABSTRACT - Electronics are core to light art as are Digital Media, Vi-
 deo technology, Laser's and Holography, Cybernetics, Multimedia and
 the World Wide Web. The term Auto-Stereo refers to images that exhi-
 bit depth without the aid of eyewear. Today there are two main ways of
 producing auto-stereoscopic images namely, Holography and Lenticular
 lenses.

We have produced a series of Digital Art Holograms and a series of
 Lenticulars with an open, and experiential, reference to light capture as
 energetic element. The title of

this series is 'Changing Thoughts' and alludes to the interrela-
 tionship the observer has in assuming an understanding of what they
 see, only to suddenly change when they find out that what they are
 seeing is actually something quite different to what they had unders-
 tood.

According to Merleau-Ponty the senses translate each other and
 are mutually and immediately comprehensible without the intervention
 of idea or concept, leading to a synaesthetic perception of the world. Sy-
 nesthesia is not an illusion in the minds of those concerned but a genui-
 ne neurophysiologic phenomenon that can provide science with unique
 insights into human perception. Art and science are once more allied in
 the service of today's most complex methods of producing images.

KEYWORDS: DIGITAL HOLOGRAPHY, LENTICULAR LENSES, PHENOMENOLOGY,
 SYNESTHESIA, VIRTUAL INTERACTION.

INTRODUCTION

Our starting point is electronics as the base of a trend that can be

described as 'Modern Light Art'. This movement emerged at the beginning of the 1920s, and was still expanding at the end of the twentieth and now into the early twenty-first centuries. It is associated with digital media, video technology, the laser, holography, cybernetics, the computer, multimedia, and the World Wide Web¹.

What distinguishes the artists who use new media art from traditional artists is their combined commitment to aesthetics and technology. Their "extra-artistic" goals –linked to their aesthetic intentions. Media artists represent a new type of artist, who not only sounds out the aesthetic potential of advanced methods of creating images and formulates new options of perception and artistic positions in this media revolution, but also specifically researches innovative forms that contribute to the development of the medium in key areas, both as artists and as scientists. Because these, one can say, that art and science are once more allied in the service of today's most complex methods of producing images.

LIGHT IMAGES: SPACES OF ILLUSION

In spaces of illusion, the moving observer receives an illusionary impression of space by focusing on objects that move toward or away from him. The depth of a painted space, however, is experienced, or presumed, only in the imagination.

In Leonardo da Vinci² words, we see painting on the plane representing things that seems on relief, and the mirror does that: painting is like a mirror, a surface, not touched as a reflex witch can't be touched by our hands, like it is happen on painting: the mirror and the painting show things with its shadows and lights, similar one and another on its surface. Each epoch used the technical means available to produce maximum illusion. But the characteristics of images produced by electronic means are different from earlier forms of illusionary art, because they apply for the presence of the observer, his physical and psychological perception, to carried out a sensorial experience.

Umberto Eco said that in phenomenology there are some appeals to the contemplation of things without perceptive and intellectual habits in the way of seeing: trying to see things for the first time!³.

"LOOK AT LIGHT AND CONSIDER ITS BEAUTY. BLINK YOUR EYE AND LOOK AT IT AGAIN: WHAT YOU SEE WAS NOT THERE AT FIRST, AND WHAT WAS THERE IS NO MORE. WHO IS IT WHO MAKES IT ANEW IF THE MAKER DIES CONTINUALLY?"⁴ LEONARDO DA VINCI

Normally we don't see light, we use it to see, and because we live immersed on light we forget its presence. The examples we will present have the aim to show light and how it can be shaped from a point of artistic view.

In the work "Observer as an aesthetic component", people needs to put his head and shoulders inside this object, fig.1, in its back there are a mirror with light blue around, seems that the mirror it's floating, (because it is apart from back of the object, and we don't see it's support). The observer could hear the sound of two people breathing mixed with technological sounds.

"THE BEAUTY OF THINGS IS IN THE MIND WHO CONTEMPLATE IT" - DAVID HUME



Fig.1 - "Observer as an aesthetic component"

Object where the observer can turn in own light shape

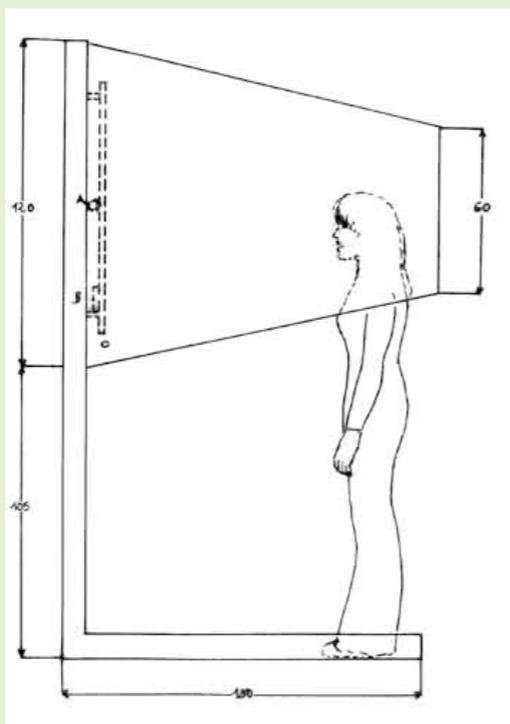


Fig.2 – “Observer as an aesthetic component”, with observer. A – Blue fluorescent lamp; B – Sound boxes; C – Mirror.

The aim of the creation of that ambience is to suggest that the aesthetic object is the observer itself, because his image appears on the mirror. The metaphor is that: when

we are seeing something, it is ourselves what we see. Visual perception depends as much the eye than the brain, because we only see when the brain has the impulses coming from retina. Perception, for one side, is conditioned by the other senses: smells, tastes, textures – on the other hand, perception is inside a context with other objects and what we see depends on this presence; and the projection of our preview experience determines our conjectures and expectations of possibilities and probabilities.

On that object, we try to provoke different levels of perception: the observer's head and shoulders inside the object seeing on the mirror; seeing the depth of the space reflected on the mirror – as the shape he seems before his accessing but on opposite; hearing and understanding with kind of sounds are they; at the same time can imagine how he is seeing for another people, for example, his body shoulders down (like

if it object could have trunk and legs); and who is seeing outside, the person inside this space, could imagine what will find itself⁵.

As Merleau-Ponty says, “the body is our general medium for having a world”.

If we think holography as the most advanced light tool with artistic purposes, perhaps we can better understand the enigmatic light phenomenon with which it is, from the point of view of the artistic research. But with which is the holographic role in the renewal process of creative tools, in its special character of change feelings and human's perceptive ability?

Light is the generative principle of holography, the subject and essence of the image and we can explore its optical, kinetic and immaterial qualities.

For example, the technology of pulsed holography can record three-dimensionality of living things. In Laser pulse holograms of Martin Richardson, the combination of human figure and geometrical shape in a drawing of crossing planes, inside and outside of the vision angle, playing hide-and-seek, using himself in his compositions, looking to who is looking at, improving the mirror and at the same time turning as a window to another dimension. And when the light, that illuminates these works, turns off, the mirror and the window turns flat again. Mirror, window, holographic plate, photographic paper or canvas, the supports that changed with which it contains with appropriated light and your perceptive ability.

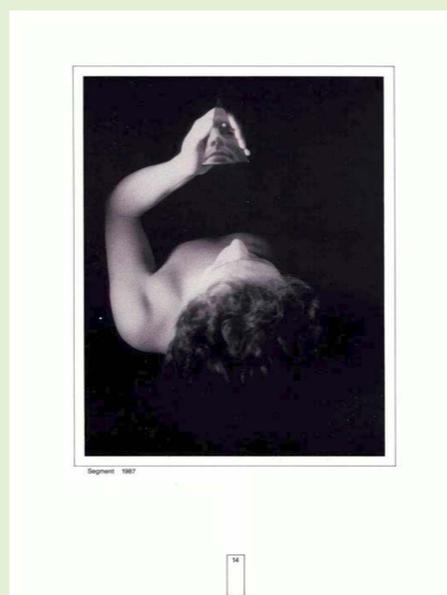


Fig. 3 – “Segment” by Martin Richardson, 1987. Hologram on glass.

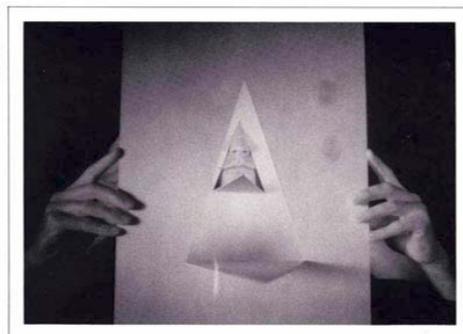


Fig. 4 – “Segment Series II & III” by Martin Richardson, 1987. Holograms on glass.

Normally when people don't know the medium, first recognize the object and the holographic image only in second step, in the case of that kind of art work.

We compare the space between us, our orientation in the space, and the orientation of the space related us, etc. Because that holography can be used as creative tool that probably helps to understand the way that we process and interpret the space surround us manipulating the waves that produce the holographic image⁶.

In holography, image appears and disappears from the observer's vision field, perhaps in doing so people think more about what they are seeing than about the significance of they are seeing.

DIGITAL HOLOGRAPHY AND LENTICULAR LENSES

The term Auto Stereo refers to images that exhibit depth without

the need for viewers and today there are two main ways of producing auto stereoscopic images, Holography and Lenticular lenses.

Digital holography is part of digital optics and it is characterized by the integration of digital computers and signal processors with optical information systems.

The information of the optics and holography nature is especially distinct in digital holography. The wave fronts recorded in a hologram in physical or analogical holography are represented in digital holography by the wave front that contains the light information without requiring an object.

Digital holography is analyzed, synthesized and simulated from wave fields, through the computer and digital processes. The lenticular process is based on an Autostereoscopic principle called the barrier method. This involves dividing two or more pictures into stripes and placing them behind a series of vertically aligned opaque bars of the same frequency as the stripes. Then as the viewer's angle changes the images flip from one to the other.

Lenticular printing combines two main elements: a plastic lens and an interlaced image. The plastic sheet has a series of parallel lenses on one side allowing the viewer to see parts of the interlaced image printed and fixed to the other side of the sheet. The interlaced image is a combination of two or more images made of bands of alternate patterns and then aligned with the lenses. The lenticular plastic filters them, so the viewer can only see one image at a time depending on the angle of vision. As a result images appear to change from one to the other when the sheet is moved in front of the viewer.

We had produced a series of digital art holograms and a series of lenticular art lenses with an open and experiential reference to light capture as energetic element. The title of this kind of two series is 'Changing Thoughts' and alludes to the interrelationship the observer has in assuming an understanding of what they see, only to suddenly change when they find out that what they are seeing is actually something quite different to what they had understood. In accordance with phenomenological terminology, the body is often treated as a synergic system in the process of action and response, the emphasis being on perception rather than on analytical reflection.

PHENOMENOLOGY, SYNESTHESIA

As Merleau-Ponty says, "the body is our general medium for having a world the senses translate each other and are mutually and immediately comprehensible without the intervention of idea or concept, leading to a synaesthetic perception of the world"⁷.

It is accepted that synesthesia is not an illusion in the minds of those concerned but a genuine neurophysiological phenomenon that can provide science with unique insights into human perception⁸.

According Damásio⁹ the word images means mental patterns with each sensorial way. Not only related at "visual" images nor static objects. But also sonorous images, or body inside images like those described by Einstein when he was trying to solve problems.

And doesn't exist a pure perception of an object by a specific sensorial channel as for example the vision. To shape a perception of an object, the organism use specialized sensorial signals and signals from adjustments of the body, necessities to the perception.

Whole sensorial detectors on all body helps building the neural patterns witch mapped the multidimensional interaction from organism to object.

The conscience happens when we know and we only can know when we learn the relationship between the body and the organism also. If an observer turns conscious of his perception, he can be conscious of the perceptive act also, and finally itself as whom perceiving.

CONCLUSION

To understanding that we see reflecting light and not objects, the solution could be in changing the relationship of the body with what we see. On that works witch light is the artistic material, the work of art isn't only the piece, because its existence depends of observer's acts, and acting he determines itself the nature of his experience.

Isabel Azevedo thanks a grant for post-doc research in De Montfort University, UK, from Fundação da Ciência e Tecnologia, Portugal.

REFERENCES

(Endnotes)

1. Popper, Frank, From Technological to Virtual Art, The MIT Press, London, England, 2007.
2. Leonardo da Vinci, Tratado de la Pintura, Editorial Schapire, Buenos Aires, Argentina, 1958, p. 31.
3. Eco, Umberto, Obra Aberta, Difel, 1989.
4. Da Vinci, Leonardo, Notebooks, Selected by Irmã A. Richter, Edited with an Introduction and notes by Thereza Wells, Preface by Martin Kemp, Oxford World's Classics, Oxford University Press, USA, 2008, p.122.
5. Azevedo, Isabel, PhD Thesis The Plasticity of Light, using optics and laser light, University of Aveiro, A Luz como Material Plástico, Utilização da Óptica e da Luz Laser na Expressão Plástica, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 2005.
6. Richardson, Martin J., The Prime Illusion, Modern Holography in the Age of Digital Media, The Holographic Image Studio, London, UK, 2006.
7. Merleau-Ponty, Maurice, Phenomenology of Perception, A Fenomenologia da Percepção, Martins Fontes, São Paulo, Brasil, 1999.
8. See this Sound, Audiovisiology Compendium, An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture, Edited by Dieter Daniels and Sandra Naumann, with Jan Thoben, Ludwig Boltzmann Institute, MediaArtResearch, Viena, Áustria, 2010.
9. Damásio Damásio, António, The Feeling of What Happens, O sentimento de si – o corpo, a emoção e a neurobiologia da consciência, Publicações Europa – América, 2000.

A PÓS-MODERNIDADE, O OBJETO DE DESIGN E O HUMOR

Maria Sílvia Barros de Held

MEMBRO DO ICOM – INTERNATIONAL COUNCIL of Museums / UNESCO, desde 2000. Grupo de Pesquisa: Arte, Design e Moda - Linha de Pesquisa: Arte e Design de Moda e Têxtil - Curso de Bacharelado em Têxtil e Moda da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo - silviaheld@usp.br

RESUMO - Levantar e avaliar alguns aspectos referentes à arte e ao design, a partir da passagem da modernidade à pós-modernidade, observar alguns pontos referentes aos objetos de design e ao humor como componente construtivo dos mesmos, em geral dissociando-se a forma do objeto de sua função, são focos que este estudo propõe apresentar.

PALAVRAS-CHAVE: PÓS-MODERNIDADE, HISTÓRIA, DESIGN, TRIDIMENSIONALIDADE, HUMOR.

Abstract - This study is aimed at raising and evaluating a few aspects related to art and design, from the transition of modernism to post-modernism. It is also aimed at observing some points related to the objects of design and of humor as constructive components, dissociating the form of the object to its function.

KEY-WORDS: POST-MODERNISM, HISTORY, DESIGN, TRIDIMENSIONALITY, HUMOR

A PÓS-MODERNIDADE

Este estudo busca levantar e avaliar alguns dados referentes à arte

e ao design a partir da passagem da modernidade à pós-modernidade, com maior foco nos primeiros cinquenta anos do período: 1950-2000.

O conceito de pós-modernidade, aqui mencionado, baseia-se na definição apresentada por Santos (2005):

“... PÓS-MODERNISMO É O NOME APLICADO ÀS MUDANÇAS OCORRIDAS NAS CIÊNCIAS, NAS ARTES E NAS SOCIEDADES AVANÇADAS DESDE 1950, QUANDO, POR CONVENÇÃO, SE ENCERRA O MODERNISMO (1900-1950). ELE NASCE COM A ARQUITETURA E A COMPUTAÇÃO NOS ANOS 50. TOMA CORPO COM A ARTE POP NOS ANOS 60. CRESCE AO ENTRAR PELA FILOSOFIA, DURANTE OS ANOS 70, COMO CRÍTICA À CULTURA OCIDENTAL. E AMADURECE HOJE, LASTRANDO-SE NA MODA, NO CINEMA, NA MÚSICA E NO COTIDIANO PROGRAMADO PELA TECNOCIÊNCIA (CIÊNCIA + TECNOLOGIA INVADINDO O COTIDIANO COM DESDE ALIMENTOS PROCESSADOS ATÉ MICROCOMPUTADORES) SEM QUE NINGUÉM SAIBA SE É DECADÊNCIA OU RENASCIMENTO CULTURAL”. P.P. 7,8.

Com a finalidade de deixar mais explícitos os pontos divergentes entre o período moderno e o pós-moderno, o mesmo autor propõe uma tabela comparativa entre ambos, a saber:

MODERNISMO	PÓS-MODERNISMO
Cultura elevada	Cotidiano banalizado
Arte	Antiarte
Estetização	Desestetização
Obra/originalidade	Processo/pastiche
Forma/abstração	Conteúdo/figuração
Hermetismo	Fácil compreensão
Conhecimento superior	Jogo com a arte
Oposição ao público	Participação do público
Crítica cultural	Comentário cômico, social
Afirmação da arte	Desvalorização obra/autor

Em relação à arte, inserida no contexto comparativo, o mesmo autor esclarece que, enquanto a arte moderna já aparece com pressupostos teóricos explícitos, o mesmo não acontece com seu lado antagônico, a antiarte, uma vez que ela não enuncia nenhum pressuposto definido,

não tem interesse em demonstrar coerências, muito menos em apresentar alguma linha evolutiva. Por mais divergente que possam ser os estilos, eles convivem sem choques, ao mesmo tempo em que as tendências se sucedem com muita rapidez.

"AS REFLEXÕES TEÓRICAS SÃO TIDAS COMO LINEARMENTE CARTESIANAS, IMAGINANDO-SE ESTRUTURAS HOMOGÊNEAS, QUANDO, NA VERDADE, O PROCESSO É HÍBRIDO, COMPOSTO DE ELEMENTOS HETEROGÊNEOS, SEJAM LINGÜÍSTICOS, SEJAM VISUAIS. AS CONEXÕES, EXPLÍCITAS OU SUBLIMINARES, NÃO SÓ OCORREM, COMO PARTICIPAM DE TODO PLANO DE COMUNICAÇÃO. AS REDES, ATRAVÉS DAS MEDIAÇÕES ASSOCIATIVAS, SÃO ESTABELECIDAS E A MUTAÇÃO É UMA DE SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS". (HELD, 2005, P.1)

De modo geral, não há grupos ou movimentos unificados. Ao contrário, o ecletismo de estilos e o seu pluralismo são também características da pós-modernidade. Para Santos, no lugar de vanguarda, já que "o público já está vacinado contra o escândalo" (p. 43), há a transvanguarda, ou seja, além da vanguarda, em que o estilo retrô (de tempos atrás) e a videoarte (ligada a propostas artísticas do futuro) convivem lado a lado, sem propor ou se preocupar com antagonismos. Os produtores de arte pós-modernos sentem-se confortáveis na desordem, na ausência de princípios e de fronteiras, pangredindo, ou seja, caminhando, expandindo-se, para todos os lados.

Na pós-modernidade, segundo o mesmo autor (2005, p. 44), as características do período aparecem em primeiro lugar na arquitetura, nos anos 50. Enquanto na modernidade, a frase-chave, a partir dos conceitos da Bauhaus era "a forma segue a função", ou seja, antes a finalidade (e aqui, sinônimo de racionalidade com simplicidade de linhas, clareza, seriação, ângulos retos, abstração), depois o aspecto estético.

A reação pós-moderna volta-se na busca de novos materiais e também para o passado, na pesquisa de materiais antigos, contextualizando-os ao espaço e às pessoas que irão ocupá-lo. Ocorre a subversão de prioridades e assim, a função passa a obedecer à forma e à fantasia. Ao mesmo tempo, o ornamento e os valores simbólicos são recuperados, com o reaparecimento de colunas gregas, antigos dormentes de trem

associados às vezes à fórmica e ao plaxiglass ("plaxiglass é um nome comercial para o poliéster, tem características muito próximas do acrílico, mas não é o mesmo composto". <http://www.casemodbr.com/forum/o-que-e-plexiglass-t4780.html>).

Enquanto na modernidade, o espaço era ocupado por linhas prioritariamente retas, na pós-modernidade a ênfase é dada à fantasia e à volta da cor. Há combinação de linhas e formas curvas com linhas e formas oblíquas. Entre as características mais marcantes surgem também o desequilíbrio, a decoração, o movimento, a fantasia, a alegria e a bizarrice (o estranhamento é também uma das características da pós-modernidade).

A PÓS-MODERNIDADE E O DESIGN

Charlotte e Peter Fiell (2001, p.4) lembram que as origens do design remontam à Revolução Industrial e ao nascimento da produção mecanizada. Antes, os objetos eram fabricados artesanalmente, o que significa que sua concepção e sua realização dependiam de um criador individual.

Após a industrialização e a divisão do trabalho, ocorreu uma separação entre design (concepção do objeto e sua fabricação) e a fabricação propriamente dita. Na época, "o design não era considerado mais que um dos notáveis aspectos da produção mecanizada. Desprovido de fundamentos intelectuais, teóricos ou filosóficos, limitado em sua ambição, ele não poderia ter nada além de um impacto positivo mínimo sobre o processo industrial ou social".

Como afirma Dijon De Moraes (1999), a Segunda Guerra Mundial parece ter servido mesmo de "teste" para a capacidade de adaptação da indústria e sua capacidade de produção. A guerra forçou a indústria a simplificar sua cadeia de montagem e seus produtos que, por sua vez, exigiu do design maior rigidez formal em detrimento da estética decorativa. Assim, a ergonomia, as pesquisas antropométricas, passaram a receber sérias considerações e muitos resultados de pesquisa na área começaram a ser difundidos.

"A PESQUISA TECNOLÓGICA E A UTILIZAÇÃO DOS METAIS LE-

VES, COMO AS LIGAS DE ALUMÍNIO E MAGNÉSIO E DOS POLÍMEROS SAÍRAM DA ESFERA BÉLICA E SE INTEGRARAM AO COTIDIANO, POIS PASSARAM A SER EMPREGADOS NOS PRODUTOS INDUSTRIAIS. A MATÉRIA PLÁSTICA, DEVIDO À SUA CAPACIDADE DE MODELAGEM E FACILIDADE DE PRODUÇÃO, TORNOU-SE UM DOS MAIS IMPORTANTES ELEMENTOS NA CONFECÇÃO DE PRODUTOS DE USO DIÁRIO, PERMITINDO INFINITAS POSSIBILIDADES DE VARIAÇÃO FORMAL, DE ACABAMENTO E COR" (DIJON DE MORAES, 2001, p. 43).

No século XX, produtos, estilos, teorias e filosofias do design não cessaram suas diversificações. Para Fiell (2006), este fenômeno foi atribuído em grande parte ao aumento da complexidade do processo de design: as relações entre concepção, planificação e fabricação foram então fragmentadas por uma série de intervenções de múltiplos especialistas. Associado a esses fatores, ocorreu a modificação de hábitos e gostos dos consumidores, diversidade dos imperativos morais e comerciais dos inventores-designers-fabricantes, progresso tecnológico e particularidades nacionais.

Embora para Baudrillard (1989, p. 228) "as coisas não são nem utilidades primeiras, puras (denotativas), nem só utilidades segundas (conotativas) e é desta mescla de dado bruto e significação que nasce qualquer ação do homem, circunstância que não depende - assim julgo - do atual estágio industrial da sociedade", hoje se atesta que a pesquisa e a competitividade imprimiram uma marca cada vez mais profunda sobre a evolução e diversificação do design, assim como sobre as carreiras dos criadores, conforme afirmam Charlotte e Peter Fiell (2006, p. 5): ... "o design passa então a ser compreendido não só como um processo ligado à produção mecanizada, mas também um meio eficaz de transmissão de idéias, de atitudes e de valores que refletem pontos de vista, ideais, sejam individuais, institucionais ou nacionais".

Assim, os mesmos autores (2006, p. 5) definem a abrangência do design hoje:

... "MODO DE COMUNICAÇÃO ENTRE OS HOMENS, O DESIGN NOS FAZ PENETRAR NA PERSONALIDADE E NO PENSAMENTO DO CRIADOR, ELE INFORMA AO OBSERVADOR ASPECTOS DE SUAS

CRENÇAS, CONCERNENTES AO OBJETO (ASSIM COMO A SOLUÇÃO DE UM PROBLEMA E SUA RELAÇÃO COM O CONSUMIDOR), INFORMA SOBRE SI MESMO, (O DESIGN) E, INDIRETAMENTE, FORNECE TAMBÉM INFORMAÇÕES SOBRE A SOCIEDADE"

A PÓS-MODERNIDADE, O OBJETO DE DESIGN E O HUMOR

Em relação às questões referentes à tridimensionalidade no design, traduzida em objetos, o humor é também uma das tônicas das propostas dos novos objetos, porém, só recentemente é que no design apresenta-se de modo efetivo.

Para Gonzatto,

"O HUMOR AUXILIA NA CONSTRUÇÃO DE UM ESPAÇO PÚBLICO, UMA ARENA ONDE PODEM SER DISCUTIDOS TODOS OS TIPOS DE IDÉIAS, AJUDANDO TAMBÉM A FIXAR UM SENTIDO DE COMUNIDADE ENTRE OS PARTICIPANTES E A ESCLARECER AS DIFERENÇAS DENTRO DESTAS. AS PIADAS SERVEM DE VEÍCULO AO DISCURSO PROIBIDO, NÃO OFICIAL. TEMAS COMO SEXO, POLÍTICA, RACISMO, CANNIBALISMO, INSTITUIÇÕES (IGREJA, ESCOLA, FAMÍLIA E OUTROS), LOUCURA, MORTE, DEFEITOS E DIFERENÇAS FÍSICAS SÃO RECORRENTES E SUA FORMA ACABA TENDENDO AOS ESTEREÓTIPOS, SUGERINDO UMA VISÃO SIMPLIFICADA DOS PROBLEMAS, E VISÕES DE MUNDO QUE CONTRARIAM AS QUE SÃO, NORMALMENTE, SOCIALMENTE ACEITAS. A INCLUSÃO DO HUMOR NAS REFLEXÕES TEÓRICAS E NAS SISTEMATIZAÇÕES METODOLÓGICAS DO DESIGN OPERA NESTE CONTEXTO COMO ESPAÇO DE EXPRESSÃO E DE EMERGÊNCIA PARA FATOS E OPINIÕES SILENCIADAS PELO DISCURSO DOMINANTE, POSSIBILITANDO INOVAÇÃO E ESTIMULANDO OUTRAS REFERÊNCIAS PARA A CRIATIVIDADE". ([HTTP://WWW.FABERLUDENS.COM.BR/FILES/OFICINA_TECNICAS-DE-HUMOR-NO-DESIGN.PDF](http://www.faberludens.com.br/files/oficina_tecnicas-de-humor-no-design.pdf))

O pioneirismo está no mobiliário, na decoração, com o Studio Memphis, em Milão, Itália, quando aparecem móveis com desenhos fan-

tasiosos e revestimentos em cores muito fortes.

O Studio Memphis foi fundado por Ettore Sottsass. Sottsass foi o mais reconhecido designer do movimento Memphis. Nasceu em Innsbruck – Áustria estudou arquitetura em Turim, até 1939 (nasceu em 1917). Teve várias atividades, trabalhou na agência de Giuseppe Pagano, antes de abrir o seu próprio estúdio em Milão em 1947. Desde 1958, é responsável pelo aspecto estético das máquinas de escrever Olivetti - Tekne 3, Praxis 48, Valentine, PC M 20. Expôs as suas criações no estúdio Alchimia. Fundou em 1981 o famoso grupo Memphis, com outros designers. Exemplo de sua criação é a estante "Carlton 1981". No início dos anos 90, volta-se para as formas arcaicas e os materiais clássicos. http://www.maxmak.com/curiosidades/cur_memphis.html



Estante "Carlton 1981", produzida pelo Studio Memphis, criada pelo fundador do mesmo, Ettore Sottsass

Outro exemplo divertido é o tamborete (banco e porta-trecos) denominado "Bubu XO" de Philippe Starck. Produzido em várias cores, este banco, criado em 1991 e reeditado em 2002, é sucesso de vendas até hoje.



*Detalhes do Produto:
Cores: Várias. Estrutura em polipropileno moldado por injeção.
Dimensões: 43 cm de altura X 32,5cm de diâmetro*

Tamborete (banco e porta-trecos: através da retirada do assento, que também funciona como tampa) "BUBU XO", desenhado por Starck e produzido em cores berrantes, é sucesso de vendas até hoje. Este objeto, descrito nos anúncios de vendas em *online* o descreve como um "objeto precursor, criado por Philippe Starck, este tamborete possui múltiplas utilidades: banqueta, mesa de anotações, criado-mudo, armário multiuso e barato. Apresenta-se nos maiores museus de arte moderna e de artes decorativas do mundo inteiro." <http://www.clicondesign.com/mag/fr/list-104200.htm>

O exercício da criação, como menciona Gomes (p. 231), é um processo natural, regido por leis e fenômenos imprevisíveis, portanto, não pode ser ensinada, muito embora certos aspectos que conduzem a idéias ou soluções originais possam ser treinados. Para o autor, em design a criatividade está implícita e é um requisito fundamental, que permeia todas as etapas da criação de um produto, desde a sua criação até chegar ao produto final.

Para Moreira, M. S. de Godoy, em seu texto "Função Integrativa do Humor" (<http://www.aetern.us/article33.html>) o humor cria condições para aumentar a tolerância à frustração e possibilita o pensamento. Para a mesma autora, "o humor é um desarrazoado voluntário; é um despropósito que estabelece uma ligação entre elementos habitualmente

desunidos, inverte deliberadamente uma relação entre fatos, valores ou proposições, exagera uma realidade existente até o paradoxo ou ao insólito, coloca problemas e métodos contrários ao bom senso ou à lógica. De maneira verbal, gráfica, ou, plástica o humor é uma maneira conscientemente "anormal" de apresentar o mundo a seus participantes. Este elemento estranho e subversivo, o humor, provoca preconceitos velados quando ameaça as sociedades autoritárias, estabelecidas através da garantia da mesmidade e do bom ajustamento.

O fato do humor "estabelecer uma ligação entre elementos habitualmente desunidos", conforme afirma a autora, coincide com a separação do objeto de sua habitual função, em sua maioria estereotipada.

Tanto o humor como a separação da forma em relação à função, apresentam-se com propostas muitas vezes até mesmo contrárias ao bom senso e à lógica. Talvez resida aí a chave do resultado quase sempre positivo do objeto de design associado ao humor.



.Porta-shampoo em forma de nariz, copo descartável que "completa" o perfil de quem o utiliza, copo de cerveja com seu interior em forma de meia garrafa invertida, cadeiras "abraçadas" e salto em forma de "chiclete grudado" são alguns exemplos de design de objetos com forte carga de humor, que fazem sucesso tanto no aspecto de criação quanto no aspecto comercial dos mesmos.

Como afirma Philippe Starck, no International Design Yearbook, 1978-79 citado por Carmel-Arthur em sua obra denominada "Starck", p. 11:

"CREIO SER TAREFA DOS DESIGNERS PASSAREM MAIS TEMPO PRODUZINDO SIGNOS E MENOS PRODUZINDO OBJETOS".

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BAUDRILLARD, J. O SISTEMA DOS OBJETOS. SÃO PAULO: EDITORA PERSPECTIVA, 2ª. ED. 1989.
- » CARMEL-ARTHUR, JUDITH. STARCK. SÃO PAULO, COSAC NAIFY, 2000.
- » DE MORAES, DIJON. LIMITES DO DESIGN... .SÃO PAULO, NOBEL, 1999.
- » GOMES FILHO, JOÃO. DESIGN DO OBJETO. BASES CONCEITUAIS. EDITORA ESCRITURAS, 2006.
- » FIELL, PETER E CHARLOTTE.. DESIGN HANDBOOK. KÖLN, TASCHEN, 2006.
- » SANTOS, JAIR FERREIRA DOS SANTOS. O QUE É PÓS-MODERNO. SÃO PAULO: EDITORA BRASILIENSE, 23ª. ED., 2005.

Trabalhos em Congressos, Simpósios, Encontros e outros:

- » HELD, Mª. SÍLVIA BARROS DE. L'IMAGE DANS LA POSTMODERNITÉ: RÉFLEXIONS. ANAIS DO CONGRESSO INTERNACIONAL DO CEAQ / SORBONNE. AUDITÓRIO RENÉ LIARD DA SORBONNE. FRANÇA, PARIS, 2005.

A criação afectiva e a recriação sentimental da obra de arte como partes de um processo incomunicável

Nuno Miguel Chuva Vasco

DOUTORAMENTO EM ESTUDOS DE ARTE PELO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE DA UNIVERSIDADE DE AVEIRO, WWW.UA.PT. INVESTIGADOR INTEGRADO DO INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MEDIA E CULTURA (ID+, UNIVERSIDADE DE AVEIRO), WWW.IDMAIS.ORG. CHUVAVASCO@GMAIL.COM

RESUMO - Vulgarmente falar-se de arte é associar esta a um estado afectivo, ou seja, é ver a obra de arte, como fonte de sentimentos. Por um lado, o criador "desenha" o seu produto pelo conhecimento resultante da sua experiência vivida, imprimindo-lhe características que resultam de determinado(s) sentimento(s); por outro, o fruidor apreende a obra, considerando uma significação, indubitavelmente fruto de uma representação mental da mesma. Esta apreensão, busca no limiar do conhecimento e da experienciação, uma interpretação sentimental, inconclusiva do ponto de vista da realidade artística e "comunicacional" da obra de arte. O sentir do criador, não corresponderá portanto, ao sentir do fruidor, do mesmo modo, que o sentir deste será variavelmente diferente, do sentir de todos os seus semelhantes.

A obra, repleta de símbolos, elementos visuais, sentimentos, etc. encontra-se portanto fechada em si e espera uma tradução plurívoca,

por partes da grande diversidade de fruidores, que permitem assim, a ampliação conceptual da obra.

PALAVRAS-CHAVE: SENTIMENTO, COMUNICAÇÃO, SIGNIFICAÇÃO, EMOÇÃO, ARTE.

ABSTRACT - Commonly speaking of art is to link this to an affective state, in other words is to see the artwork as a source of feelings. On one hand, the creator "draws" its product by the knowledge resulted from his life experiences, giving it characteristics that result from certain (s) feeling (s) on the other, the spectator perceives the work, considering a signification, result of a mental representation of it. This arrest, search the threshold of knowledge and experiencing, a sentimental interpretation inconclusive from the standpoint of artistic reality and "communication" of the artwork. The feel of the creator, not matches thus to the spectator feel, the same way, that the feel of the spectator will be variably different from the feel of all its peers.

The work, full of symbols, visual elements, feelings, etc. is therefore closed in itself and waits for a translation plurivocal from parts of the great diversity of savor, thus allowing the expansion of the conceptual work.

KEYWORDS: FEELING, COMMUNICATION, SIGNIFICATION, EMOTION, ART.

Uma das consequências da arte do século passado e do presente foi sem dúvida a vontade dos artistas em substituírem a emoção pelo discurso. A obra adquire então, não uma simples significação, fruto da sua contemplação e apreciação, mas sim uma significação da significação, resultado da valoração do seu discurso, da sua explicação. Ela associa-se ao discurso da filosofia, da crítica ou da teoria da arte e deixa de vigorar o indizível, que permanecia nas obras de "contexto universal". O veicular de um discurso arrasta inevitavelmente consigo, emoções e sentimentos, e por isso pode-se dizer que são a voz não do seu autor, mas do seu intercepto. Esses sentimentos provocados no fruidor serão resultado da sua significação à obra, o que reitera a ideia de que a arte é significação, mas no sentido em que ela é um símbolo de uma emoção ou sentimento.

Também é comum dizer-se que uma dada obra expressa os sentimentos do seu autor e que esses sentimentos são estes ou aqueles outros, e que eles se caracterizam desse modo porque se desvendam na sua

recepção, como se de palavras se tratassem. Esta é pelo menos a opinião convicta da teoria clássica da expressão (Expressivismo) defendida por Tolstoï, que denuncia a comunicação de sentimentos no fenómeno estético. O artista, sendo humano, é obviamente uma fonte de emoções e sentimentos. A obra por sua vez, está repleta de símbolos, elementos visuais, etc., que transportam em si determinados sentimentos camuflados sob pressupostos estéticos. O que atinge o fruidor são formas herméticas, que de sentimentos têm pouco e apenas algumas convenções poderão torná-los evidentes. Todo o resto, ainda que passível de fomentar um sentimento será uma exploração unicamente pessoal. As obras são muito sociais e os artistas vão de encontro ao público: daí que convencionam-nas ao ponto de as tornarem "sentimentalmente universais". A pintura "Fuzilamento do 3 de Maio de 1808", de Francisco Goya (1746-1828), é uma obra que, mesmo não se conhecendo o seu contexto, expressa grande sofrimento humano e despoleta em nós (talvez) entre outros possíveis sentimentos, tristeza, aflição, mágoa, pena. Ela está repleta de elementos que nos indiciam uma tal caracterização, tais como o desespero avassalador evidente dos condenados, a posição do pelotão de fuzilamento que confere brutalidade, a súplica ou entrega do homem ajoelhado prestes a ser fuzilado à queima roupa e que se assemelha a um Cristo na eminência da crucificação.

Trata-se de referências que pertencem ao domínio da universalidade e conotam sentimentos. Para Peter Kivy (teoria cognitivista da expressão), essas referências corresponderão a propriedades expressivas da obra, já para Langer (teoria da representação icónica), a arte não denota nada, muito menos sentimentos, conotando apenas as emoções de que é símbolo. Por isso, os sentimentos conotam qualidades, uma vez que estas são inseparáveis da sua forma artística. «Music sounds as feelings. And likewise, in good painting, sculpture, or building, balanced shapes and colors, lines and masses look as emotions, vital tensions and their resolutions feel» (1957, p. 26). A conotação torna a arte um símbolo do sentimento, porque este é conteúdo na forma. O conteúdo é então expresso pela sua forma artística. A caracterização do "Fuzilamento do 3 de Maio de 1808" irá portanto conotar sentimentos, cuja representação é simbólica.

Seguramente Goya terá estado sentimentalmente motivado na

criação desta obra e neste caso poderemos dizer que, ela faz passar sentimentos também eles universais. Poderá no entanto haver discrepâncias relativamente ao que eram os sentimentos do artista e o que cada fruidor sente. O sentimento de compaixão poderia ter invadido Goya no momento da criação desta obra e o fruidor da mesma sentir raiva, aquando da sua contemplação. Não se pode pois generalizar o pressuposto atrás referido e ir de encontro a um absoluto universalismo, uma vez que as diferenças humanas são grandes. Poderão existir pessoas às quais a referida obra não traga uma referência sentimental negativa, induzindo pelo contrário, sentimentos opostos. Bastará não se conhecer o contexto da obra, ou julgar que se trata de um acontecimento não verídico, para imediatamente ela sugerir apenas um sentimento de neutralidade, ou indiferença (no mínimo). Por exemplo, se alguém entender a obra com um sentido totalmente inverso, pensando que ela poderia eventualmente representar o fuzilamento de assassinos de crianças, então um sentimento de contentamento não será descabido e perfeitamente aceitável aos olhos de algumas pessoas. Podemos pois dizer que o contexto é definidor de sentimentos, sendo este realçado por Aires Almeida (2005, p. 61), como o principal factor para a aquisição do carácter emocional, em detrimento da forma e conteúdo.

O andamento final da Sinfonia nº 41 em Dó Maior, "Júpiter", de Mozart (1756-1791) (O exemplo é de Aires Almeida. cf. idem, ibidem, p. 83), é paradigmático das incongruências que poderão existir entre o sentimento do autor no acto de criação e o sentimento que a sua obra possa causar. Apesar da sua criação ter estado envolta em infelicidade (Um ano antes da criação da Sinfonia nº 41, morria o pai de Mozart (1756-1791) e a sua "noiva" Maria Antonieta (1755-1793) esperava a morte numa cela da Conciergerie), dela transparece uma enorme alegria. Uma vez mais, portanto, não se poderá generalizar visto que cada humano, e neste caso criador, poderá desmultiplicar-se em variadas formas de criação, independentemente do seu estado sentimental.

Assim como a arte não é conhecimento comunicável, porque apenas a sua história é conhecimento e logicamente passível de se transmitir de geração em geração, também o sentimento não é transmissível. Este não se vê, não se ouve, nem se cheira: encontra-se na obra in absentia, adquirindo corporeidade por meios físicos que transferem para

o receptor da obra determinadas formas de sentir, de agir, em número inquantificável. Associar-se a ideia de comunicação na arte, à transmissão de sentimentos, é uma dupla incorrecção, visto que a arte não se enquadra em nenhum processo comunicacional existente (Vasco, 2009), do mesmo modo como nenhum sentimento é passível de ser transmitido. Este é pessoal e intransmissível. O que a uns faz rir, a outros pode fazer chorar. Comunicação e sentimento (ou emoção) são duas questões perfeitamente antitéticas. Lyotard, reflectindo sobre isto, refere: «No conflito existente à volta da palavra comunicação, entende-se que a obra, ou pelo menos tudo o que é visto como obra, induz um sentimento – antes de induzir uma inteligência – sentimento este que é comunicável universalmente e, por princípio, de forma constitutiva e portanto imediata.» (1989, p. 114). Lyotard, advogando uma comunicabilidade do sentimento, vem reforçar a ideia de todos aqueles que se sentem incapazes de compreender obras de arte e que fundamentam as suas incompreensões na transmissibilidade de sentimentos, que como ele refere, é realizado de uma forma constitutiva e imediata. Quer isto dizer que a regra é válida para a globalidade dos humanos e sem haver lugar à possibilidade de qualquer variação do sentimento individual. Como diria Deleuze e Guattari, a arte são "perceptos" e "affectos" e por isso «(...) o artista é exibidor de affectos, inventor de affectos, criador de affectos, em relação com os perceptos ou as visões que nos dá» (1992, p. 155).

Tentar perceber a obra tendo como elementos de análise os sentimentos do autor é uma atitude infrutífera, porque eles não são uma base fixa e invariável de estudo. Assim, se a arte também é affectos, emoções e sentimentos, e se segundo Guiraud, estes são uma incapacidade de compreensão, porquanto haverá sentimentos que não são passíveis de explicação, então não faz sentido algum o artista falar do seu trabalho, explicar a sua arte e conseqüentemente fomentar um processo de comunicação. Referindo-se a esta ideia, explica: «Com efeito, compreender e sentir, o espírito e a alma, constituem os dois pólos da nossa experiência e correspondem a modos de apreensão não só opostos como inversamente proporcionais, ao ponto de se poder definir a emoção como uma incapacidade de compreensão: o amor, a dor, a surpresa, o medo, etc., inibem a inteligência que não compreende o que se passa; o artista, o poeta, são incapazes de explicar a sua arte, tal como nós não somos ca-

pazes de explicar por que razão nos comove o gesto de um corpo, uma frase sem sentido, um reflexo na água.» (1999, p. 16).

A arte não deverá pois ser explicada por meio de sentimentos, porquanto estes não assentam numa universalidade que possa ser veiculada entre fruidores.

Matravers (teoria da evocação) sustenta a ideia de que é possível caracterizarmos a arte como alegre ou triste, porque são os fruidores que induzem esses sentimentos e não a arte. Se a arte tem existencia- lidade fixa, todas as alterações emocionais deverão estar portanto, não nela própria e no seu conteúdo, mas sim no que de mais variável existe – o humano. Também o nominalista Nelson Goodman (teoria da exemplificação metafórica) é da opinião de que os sentimentos do artista não são expressos pelas obras de arte. Afirmar-se frequentemente, que a arte possui a faculdade de comunicar sentimentos e emoções, e por conseguinte considerá-la linguagem, é de uma grande inexactidão. Langer (op. cit.) sustenta que, mesmo se existe uma relação de conotação entre a obra e as formas da vida afectiva, esta conotação não é fixa ou permanente e pode variar segundo o receptor da obra. Dado que uma das características da linguagem é que os conceitos que se representam sejam fixos, não poderemos então considerar a arte como uma linguagem de sentimentos, passível de transportar formas afectivas do criador.

Poder-se-á falar de emoção e sentimentos, mas nunca com o intuito de definir um certo estado na óptica do artista, fazendo-o corresponder ao que é sentido pelo fruidor, até porque, como nos diz Damásio, «Os sentimentos (...) são necessariamente invisíveis para o público, tal como é o caso com todas as outras imagens mentais, escondidas de quem quer que seja excepto do seu devido proprietário» (2004, p. 44). Não temos dúvidas de que «Art is the creation of form expressive of human feeling» (Langer, 1953, p. 60) e que esta é uma forma de expressão (actividade) exclusivamente humana que, suscitando em nós sentimentos, nos ajuda a reflectir. O contacto com a arte enriquece não só o indivíduo mas também a vida de toda a sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

» ALMEIDA, AIRES (2005) – O VALOR COGNITIVO DA ARTE. LISBOA: FACULDADE DE LETRAS, 2005. TESE

DE Mestrado em Filosofia da Linguagem e da Consciência apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa.

- » CHUVA VASCO, NUNO (2009) – ARTE: COMUNICAÇÃO OU NÃO COMUNICAÇÃO? DA OBJECTIVIDADE ELEMENTAR À SUBJECTIVIDADE ARTÍSTICA. AVEIRO: UNIVERSIDADE DE AVEIRO, 2009. Tese de Doutoramento em Estudos de Arte apresentada ao Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.
- » DAMÁSIO, ANTÓNIO (2004) – AO ENCONTRO DE ESPINOSA – AS EMOÇÕES SOCIAIS E A NEUROLOGIA DO SENTIR. LISBOA: PUBLICAÇÕES EUROPA-AMÉRICA, 2004. (FÓRUM DA CIÊNCIA; 58).
- » DELEUZE, GILLES; GUATTARI, FÉLIX (1992) – O QUE É A FILOSOFIA. LISBOA: EDITORIAL PRESENÇA, 1992. (BIBLIOTECA DE TEXTOS UNIVERSITÁRIOS; 128).
- » GUIRAUD, PIERRE (1999) – A SEMIOLOGIA. 5ª ED. LISBOA: EDITORIAL PRESENÇA, 1999.
- » LANGER, SUSANNE (1953) – FEELING AND FORM: A THEORY OF ART DEVELOPED FROM PHILOSOPHY IN A NEW KEY. NOVA IORQUE: CHARLES SCRIBNER'S SONS, 1953.
- » LANGER, SUSANNE (1957) – PROBLEMS OF ART. NOVA IORQUE: CHARLES SCRIBNER'S SONS, 1957.
- » LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS (1989) – O INUMANO – CONSIDERAÇÕES SOBRE O TEMPO. LISBOA: EDITORIAL ESTAMPA, 1989. (MARGENS; 3).

Dispositivos de Comunicação, o Contemporâneo Fenomenológico

Olivio Guedes

DIRETOR MUBE (MUSEU BRASILEIRO DA ESCULTURA) - OGAF@TERRA.COM.BR

ABSTRACT - The art with his supporters send communications. Art has always used objects, so means cutting edge, either in any period of human civilization. With this contemporary art in its phenomenology exposes what is now the art.

PALAVRAS CHAVE: ARTE, DISPOSITIVOS, PROCESSO, FENOMENOLOGIA, CONTEMPORÂNEO.

A ARTE E SUAS QUESTÕES

A questão de conceituar a arte, sempre existiu. Podemos dizer: conceituar ou interpretar. Onde o contexto da interpretação coloca o trabalho do artista como processo. O processo é o desenvolvimento, a ação continuada de um curso ou decurso de um sistema (Belting, 2009).

Os atos praticados de um artista em uma série ordenada, mesmo na ordenação randômica, formam-se um evento durativo presente, ou nos morfemas derivativos ou flexionais das ações, este conjunto de atos, de uma operação, valida-se seu ato de vanguarda.

A vanguarda artística tem seus motos em várias questões, talvez a

questão mais importante seja a não importância do valor artístico. A não necessidade de 'modelar a pintura' como exemplo. A questão plástica, o ponto que suscita ou se presta a discussão. Esta complexidade pede hoje (se não pediu sempre!) a compreensão transdisciplinar (Piaget, 1973), onde, como a existência do pós-moderno (Bauman, 1992), este estado alimenta a interrogação controversa na dialética do 'belo'.

A Body Art uma arte, uma existência, um desenvolvimento artístico milenar, que teve uma compreensão culminando nos anos 60, por causa da questão midiática, a quantidade de informação. Sua complementação cabe, portanto, no Vídeo Art (anos 60). Estes aparelhos, estes dispositivos: entenda-se dispositivos na questão da dimensão discursiva onde, a forma narrativa fomentada, decorre de uma estética, que gera no observador um estado ilusório da questão representada. Acontece assim um deslocamento, um transportar, uma viagem. Esta performance eletrônica une o ruído e o som, onde o belo e o feio, o gostar e desgostar se tornam expoentes dos 'dispositivos de comunicação'.

Estas experimentações, os aspectos fenomenológicos, baseiam hoje, a arte contemporânea, que é transformadora com consciência (a arte sempre foi transformadora).

Dentro de uma visão do capitalismo cognitivo (vide 29ª Bienal de São Paulo), percebemos a 'relação de poder'. Tendo como poder, o espaço do conhecimento (consciência). Este mecanismo realiza na desconstrução do construído, se embasando na Meta Arte.

A TÉCNICA E O DISPOSITIVO

O dispositivo digital, que esta contido na máquina, cria uma maquinação. Esta maquinação traz um lugar-momento em tempo real; sendo a frase de Flusser: 'O fotografo só pode fotografar o fotografável' (Flusser, 1983); perde sua base, pois o hibridismo do contemporâneo, como o Fluxus (movimento artístico, 1960-70), o movimento é pleno.

A questão da mudança, o deslocamento é um processo das alternantes das relações. Estes laços obtidos pela civilização, pela socialização, por vezes é de base imutável (supostamente) do sistema legal, ou, poderá ser, simplesmente de regras de um momento (movimento artístico), que se tem por natureza desregrar-se. Acontecendo neste instante a

mobilidade da busca e assim, existe a criação.

Buscamos hoje a 'pedra filosofal' (panacéia, alquimia séc. XV) este encontro só se dará, se fundirmos a técnica com a tecnologia. A criação e a descrição, ou a construção com a desconstrução, assim, é presente a questão da técnica (Heidegger, 1953)

Vendo este momento técnico, como um momento em suas 'quatro causas' (Aristóteles, IV a. C.). A técnica pode ser um meio para se chegar ao fim; ou a técnica é o próprio momento do fazer da realização humana, ou os dois para o estado de aprendizado.

O FENÔMENO E O TEMPO

O estar à luz = fenômeno apresenta o enigma do viver. A vida é código e manipulação. O instante é fugidio. A arte é transversalidade. Este termo criado por Guattari (Guattari, 2004), no que tange a contemporaneidade, apresenta as travessias da arte.

Com o surgir da 'câmara escura' (Camara óptica, séc. XVII), já se tentava deter o tempo. A arte medieval era contemplada, o momento era religioso, hoje a arte é observada; esta ação de consciência e ter a atenção as coisas, percebemos um procedimento investigativo, onde se envolve instrumentos.

A arte sempre usou o limiar da tecnologia em qualquer que fosse o seu tempo. Assim, hoje, o questionamento (a mística humana), o caminho de pensar utiliza várias linguagens. Este continuum do tempo é realizado por ruído versus conforto, montagem e desmontagem. Esta apropriação causa uma intervenção, temos que saber qualificar as imagens, pois as imagens contaminadas trazem uma obra, um produto fechado. Não confundir 'vídeo arte' com 'documentário'. A questão da estética da transmissão é puramente momentânea.

Das Sete Tradicionais Artes (Séc. XII) aos dias atuais, a arte sempre pretendeu e pretende refletir a diversidade de manifestações, o seu ofício, é oficializado para poder desoficializar. Criando assim o criar.

A pluralidade, a cada instante, apresenta a crise de representação. A metodologia comparativa nos mostra o contraste do simultâneo, com isto, o transitório versus eterno será a única constante.

A CONTEMPORANEIDADE E A ATUALIDADE

A evolução da arte tem como evolucionismo (Darwin, 1859) a questão da vida, mesmo aparecendo em momentos um objeto sem função.

O artista como agente transformador, é também fixador, pois, suas coisas transformam-se em obra, marca assim, o pretérito, a história.

Sendo a arte transcendente, sobrepõe-se aos costumes e a necessidade da produção em massa. Para um determinado movimento artístico surgir é muito provável que surja antes na sociedade.

A arte contemporânea (Cauquelin, 2005) começou a incorporar ao seu repertório questionamentos bem diferentes das rupturas propostas pelas Vanguardas Modernistas e a Arte Moderna (Argan, 1992).

Este período evidencia-se fulminantemente nos anos 60. As formas dos objetos tornam-se, não mais utensílios, são mais alusivas a aerodinâmica, ao movimento mais breve. Na década de 70 a arte contemporânea é composta de narrativas, criam-se conceitos; representações mentais das formas-objeto, seja ele abstrato ou concreto, são fundamentados no pensamento, sua identificação, descreve e classifica os diferentes elementos e aspectos da realidade. A percepção abstrata contida nos verbetes designam as propriedades e características de uma serie de objetos ou elementos abstratos.

Com a Op Art, embasada na geometrização, cria-se uma nova visão. A Pop Art recorrente aos ícones da época, movimenta uma nova arte comercial, mais tarde se tornaria sustentada pelo reconhecimento.

A partir dos anos 80, notou-se que a arte produzida tinha outra correspondência, as importantes mudanças no mundo em relação de tempo e espaço transformam globalmente os seres humanos. Com o sistema de avaliação nos anos 90, informatizado o mundo, este torna-se mundializado, o planeta tem agora o tempo real, seja onde for, para a parte habitante do planeta que esta plugado. Estes formadores de opinião remexem com os valores humanitários.

A Street Art entra nos museus, os museus viram espaços de educação, espaços de convivência, não mais um espaço somente contemplativo. A internet cria, recria, inspira, e transforma pela quantidade de conhecimento que se executa em saberes.

A Arte Atual é híbrida, seu começo e seu fim estão no meio, na realização, que pode ser a negação.

A arte atual habita em si, é Transdisciplinar. Seu hibridismo causa quantidade e esta quantidade refaz a qualidade. O ser humano se recria: antropologia, educação, física, genética, geografia, química, sociologia e etc. Os avanços reinterpretem a história, a arte é relida.

O ser sabe que tem que buscar!

BIBLIOGRAFIA

- » ARGAN, G.C. ARTE MODERNA. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS, 1992.
- » CAUQUELIN, ANNE. ARTE CONTEMPORÂNEA. SÃO PAULO: M. FONTES, 2005.
- » PIAGET, J. PARA ONDE VAI A EDUCAÇÃO? RIO DE JANEIRO: JOSÉ OLYMPIO, 1973.
- » BAUMAN, Z. O MAL-ESTAR DA PÓS-MODERNIDADE. RIO DE JANEIRO: JORGE ZAHAR, 1997.
- » FLUSSER, V. FILOSOFIA DA CAIXA. SÃO PAULO: UCITEC, 1983.

MÉTODOS GEONEOLÓGICOS PARA AS CIÊNCIAS SOCIAIS E AS ARTES

Pedro de Andrade

CENTRO DE ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS-CECL, FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS DA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA- PJOANDRADE@GMAIL.COM. PROFESSOR NA FBAUL. INVESTIGADOR DO CECL, FCSH-UNL. COORDENADOR DO PROJECTO DE PESQUISA 'COMUNICAÇÃO PÚBLICA DA ARTE: O CASO DOS MUSEUS DE ARTE LOCAIS/GLOBAIS', APOIADO PELA FCT. MEMBRO DO CONSELHO EDITORIAL DA REVISTA DE COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS. MEMBRO DO COMITÉ DE RÉDACTION DA REVISTA LORETO, MINISTÈRE DE LA CULTURE E UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES. DIRECTOR DA REVISTA ATALAIA. AUTOR DE 112 TEXTOS (ARTIGOS DE REVISTA, LIVROS, PAPERS DE CONGRESSO), ALÉM DE MÚLTIPLAS CONFERÊNCIAS E ENTREVISTAS, OBRAS E EVENTOS NO CINEMA, ARTES VISUAIS E DIGITAIS E CIBERESPAÇO/CIBERTEMPO

RESUMO - Este ensaio apresenta sumariamente um projecto de investigação que se encontra em desenvolvimento, intitulado "Comunicação Pública da Arte: o caso do museus de arte locais/globais", empreendido em três direcções principais e articuladas:

1. Uma análise sociológica dos públicos do museu e sua forma de comunicar.
2. A definição de uma metodologia híbrida para o estudo do realidade social, tanto 'manual' ou clássica quanto digital, que nomeámos métodos GeoNeológicos. Um exemplo é a mesa multimédia inte-

ractiva multitoque, que pode ser usada para inéditas técnicas de recolha e análise da informação. Nesta mesa, podem ser operados, pelos visitantes dos museus, um Questionário Multitoque e o Jogo das Tricotomias.

3. A aplicação dos métodos GeoNeológicos para o entendimento das artes, em particular através da comunicação pública da arte nos museus.

De facto, um dos principais objectivos deste projecto é a articulação das ciências sociais (principalmente consideradas no ponto 1.), as novas tecnologias (sublinhadas na parte 2.) e as artes (o objetivo central do item 3.).

PALAVRAS-CHAVE: COMUNICAÇÃO PÚBLICA DA ARTE / PÚBLICOS DOS MUSEUS / MÉTODOS GEONEOLÓGICOS / QUESTIONÁRIO MULTITOQUE / JOGO DAS TRICOTOMIAS.

ABSTRACT - This essay briefly presents the work in progress of a research project, entitled "Public Communication of Art: the case of local / global art museums", undertaken in three main and articulated directions:

1. A sociological analysis of museum publics and their way of communicating.
2. The definition of a hybrid methodology for the study of social reality, both 'manual' (or classical) and digital, that we have named GeoNeologic methods. One example is an interactive multimedia multitouch table, which can be used for novel techniques to collect and analyze information. In this table, a Multitouch Questionnaire and a Trichotomies Game can be operated by museum visitors.
3. The application of GeoNeologic methods for the understanding of arts, especially through public communication of art in museums.

In fact, one of the main objectives of this project is the articulation among social sciences (mainly considered in section 1.), new technologies (outlined in Part 2.) and arts (the central purpose of item 3.).

KEYWORDS: PUBLIC COMMUNICATION OF ART / MUSEUM PUBLICS / GEONEOLOGIC METHODS / MULTITOUCH QUESTIONNAIRE / TRICHOTOMIES GAME

INTRODUÇÃO

Este ensaio apresenta, de modo sucinto, um projecto de pesquisa em desenvolvimento, cujo título é "Comunicação Pública da Arte: o caso do museus de arte locais/globais"²⁶, compreendendo 3 vertentes articuladas:

1. Uma análise sociológica dos públicos do museu e sua forma de comunicar.²⁷
2. A definição de uma metodologia sociológica e pedagógica experimental, os métodos GeoNeológicos..²⁸
3. A aplicação desta metodologia ao entendimento das artes, em particular a comunicação pública da arte nos museus.

1. Um dispositivo multimédia interactivo e multitoque para a comunicação pública da arte

Apenas exporemos aqui a segunda e a terceira parte acima especificadas. A metodologia referida visa, por um lado, (a) implementar um sistema de aprendizagem semi-formal e informal das artes em museus, destinado a todos os segmentos de público; (b) desconstruir e reconstruir a metodologia da investigação sociológica e das demais Ciências Sociais e Humanas, a partir de instrumentos hipermédia de novo tipo.

Tais dispositivos hipermédia apresentam novas interfaces, em particular interfaces multitoque. Citando Fernando Pessoa, que defende a necessidade de pensar com todos os sentidos, Marcus Weisen (2008: 244) sugere que os museus beneficiariam se se repensassem como espaços multisensoriais.

Dentro de uma tal perspectiva, a implementação de um dispositivo multimédia interactivo de consulta de obras por parte do público do museu, utilizando essencialmente o toque, foi apresentado ao público

²⁶ O projecto é executado no Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens - CECL, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, em colaboração com o Centro de Informática e Tecnologias de Informação, CITI da Faculdade de Ciências e Tecnologia - UNL. O projecto recebeu apoio financeiro da Fundação para a Ciência e a Tecnologia-FCT.

²⁷ Nesta área do projecto, a equipe inclui os seguintes membros: Pedro Andrade (FBAUL, CECL-UNL), José Augusto Mourão (FCSH, CECL-UNL), Fernando Nunes da Silva (IST), Pedro Barbosa (Univ. Fernando Pessoa), Patricia Valinho (YDreams), Emanuel Cameira (CECL-UNL). Consultores: Antoni Remesar (Universitat de Barcelona), Moisés Martins (Univ. Minho), Luís Baptista (FCSH-UNL), Jorge do Ó (Fac Psicologia,UL).

²⁸ Os membros da equipa responsáveis por esta área são: Nuno Correia (CITI,FCT-UNL), Andreia Almeida (CECL,UNL) and Luis Silva (CITI, FCT-UNL). Consultor: Luís Petry (Univ. Pontifícia,S.Paulo).

na exposição 'Sem Rede' da artista Joana Vasconcelos, que teve lugar no Museu Colecção Berardo desde 1 de Março até 18 de Maio de 2010. (Cf., na Figura 7, uma fotografia de Emanuel Cameira, bolsheiro do projecto na área da Sociologia, ilustrativa do uso da mesa).

Antes de mais, precisemos uma distinção analítica central: a interactividade significa a relação que um sujeito de práticas estabelece com um objecto. No caso do museu, o visitante manipula um dispositivo interactivo, a mesa multitoque, para consultar as imagens que respresentam as obras da artista. Complementarmente à interactividade, a interacção traduz a relação entre dois ou mais sujeitos de práticas. Concretamente, no museu o visitante pode utilizar a mesa com outras pessoas, com as quais partilha informação e manipula o dispositivo colectivamente.

Nesta perspectiva, os objectivos da mesa multitoque²⁹ são os seguintes:

" - Permitir aos visitantes a interacção lúdica, a sós ou em grupo, com a intenção de se gerar a discussão entre os pares em torno das obras em exposição, permitindo ao público deixar a sua marca em cada obra ao contribuir com o seu saber e opiniões;

Construir, através da atribuição de tags às obras, uma rede de significados constituída pelo saber comum dos visitantes;

- Recolher, da interacção lúdica dos utilizadores, informações fundamentais para o estudo sociológico em que se insere o projecto.



Figura 7 consulta de relações entre obras

²⁹ A redacção destes objectivos foi realizada por Andreia Almeida, bolsheira do projecto na área do Design, bem como o design do sistema de Help e a interface da mesa multitoque.

Na interacção o suporte mediador será uma superfície/mesa sensível ao tacto com tecnologia multi-toque que permitirá ao utilizador:

- » Ver vídeos, fotografias e textos sobre cada obra;
- » Comentá-las por escrito num livro de visitas digital;
- » Ler os comentários dos outros utilizadores;
- » Atribuir às obras tags da sua autoria para estabelecer uma rede de conexões entre as obras em exposição;
- » Consultar as ligações estabelecidas entre obras tag-a-tag;
- » Jogar o Jogo das Tricotomias. "

Tricotomias são conjuntos de três conceitos relacionados, por exemplo as três figuras na pintura "As 3 Graças", de Rafael.

As contribuições de todos os visitantes constroem uma rede visiva, que representa, visualmente mas também socialmente, a fruição do indivíduo / grupo e o gosto social desenvolvido por este público interactivo.

Parte da informação decorrente da interacção dos utilizadores "in situ" encontra-se disponibilizada numa plataforma online, em muito semelhante à interface utilizada no espaço da exposição.

Vários tipos de ajuda ao utilizador (ou sistemas de Help') foram testados. Numa perspectiva minimalista, a interface em si possui todos os meios para permitir que um utilizador entenda como o dispositivo funciona. No entanto, às vezes é aconselhável, para complementar esta estratégia, que o museu coloque uma ajuda por escrito (ver a Figura 2), ou até mesmo prever uma pessoa que explica como usar a mesa multitoque.

2. Métodos GeoNeológicos para a comunicação pública da arte

Sharon MacDonald e Paul Basu (2007: 2-3) invocam a necessidade de considerar a dimensão criativa da experimentação em exposições do museu .

Quanto à nossa pesquisa, um dos propósitos consiste em delimitar 'Métodos GeoNeológicos' para a comunicação pública da arte em museus e galerias. Podemos definir um método GeoNeológico como um processo, meio ou conjunto de procedimentos digitais ou virtuais, e essencialmente pragmático e empírico, tendo em vista explorar, experimentar e comunicar a realidade, em vista à compreensão de algum tipo de conhecimento (como a arte, a ciência ou a própria tecnologia), usan-

do para isso dimensões relativas ao espaço, ao tempo e ao logotipo.

Como sabemos, na filosofia grega, a deixis consiste numa constelação conceptual que articula o espaço, o tempo e o sujeito das práticas ou do conhecimento. E logotipo significa razão, linguagem, a razão da linguagem, a linguagem da razão e vários outros significados.

Nesta perspectiva, e no nosso projecto, estamos a trabalhar com logias, um conceito que deriva de logotipo. Logias são maneiras de ler e escrever a realidade ou modos de conceptualizar um conhecimento dado, por parte de um determinado sujeito comum ou actor não-especialista, seja ele um indivíduo ou um agente colectivo. E web logias entendem-se como logias circulando na internet.

UM QUESTIONÁRIO INTERACTIVO MULTITOUCH

Paul Marty (2009: 131-2) traça as principais consequências da informatização no seio dos museus: (a) a remoção de barreiras entre o visitante e os artefactos dos museus e (b) a interacção entre os membros do público.

Neste contexto, o primeiro método GeoNeológico a considerar é o Questionário Interactivo Multitouch. Esta abordagem foi desenvolvida em 2010, e é provavelmente o primeiro questionário sociológico reallizado em Portugal, activado através do toque por um público amplo. Já em Junho de 1995, tínhamos construído um 'ciberquestionário' na Internet, na página da Associação Atalaia. Esta página foi reconhecida pela revista cyber.net de Set. desse ano, como a primeira página da Web sugerindo um projecto cultural explícito em Portugal. Presentemente, em 2010, o projeto "Comunicação Pública da Arte" realizou um estudo sobre os visitantes do museu através de vários procedimentos empíricos:

(A) um inquérito mais clássico através de um questionário cujas respostas foram registradas em papel.

(B) um questionário multimédia dirigido por uma mesa multimédia interactiva multi toque.

Os dados colectados são usados no estudo da experiência quotidiana suscitada pela visita à exposição de arte. A informação recolhida ou analisada, visual ou textual, também é mostrada no site acima referido, que permite a consulta à distância e comentários sobre o conteúdo ge-

rado na exposição.

MESA MULTI-TOQUE... COMO EXPLORAR?

1. Com apenas 1 dedo **ARRASTE AS OBRAS** que quer explorar para a área de consulta, que se acende a amarelo na zona inferior da mesa.

2. Surge a janela "pop-up" onde, de toque em toque, poderá **NAVEGAR POR TODA A INFORMAÇÃO** relativa à obra:

- **AMPLIE AS IMAGENS** (use 2 dedos, um em cada ponta da imagem e arraste para fora), e **VEJA OS VÍDEOS**

- Conheça os textos e dados técnicos em **SABER +**

- Contribua com as suas opiniões e explore os comentários deixados pelos outros visitantes no menu **COMENTAR**

- **TOQUE NAS PALAVRAS-CHAVE (TAGS)** para conhecer as contribuições da artista e do público e **SALTE DE TAG EM TAG** para saber que outras obras se relacionam com aquela que está a consultar.

- Para marcar cada obra com as suas próprias tags seleccione **ESCOLHER TAGS**

- E **TRICOTOMIAS**, sabe o que são?

Seleccione este item para ficar a conhecer melhor este tipo de relação através de um **JOGO**. Faça associações, de carácter formal ou de conteúdo, de 3 obras de arte. Só tem que seleccionar, de entre as obras sugeridas, 3 obras que deverá arrastar para os espaços em branco do lado direito.

- Por fim poderá ainda contribuir para o nosso estudo sociológico respondendo ao breve e divertido **QUESTIONÁRIO**.

3. Transporte esta experiência para casa e partilhe-a com os amigos e família em www.semrede.net.

Sente alguma dificuldade na consulta?

Peça ajuda à/ao funcionária/o da sala e **APRENDA ARTE DIVERTINDO-SE!**

PT

Figura 2 Ajuda escrita e impressa para utilização da mesa multitoque

Em suma, este é um método 'Geo', ou seja, de natureza geográfica ou espacial, porque uma de suas principais características é a aplicação ao espaço físico do museu, relacionado com o território virtual do ciberespaço, através de um site.

Para além, disso, trata-se de um método 'Neo', ou relativo ao tempo, aos neologismos e outras manifestações diacrónicas, na medida em que este procedimento usa o tempo de uma forma inovadora. Por outras palavras, o tempo de recepção, aquele ocorrido no museu, é usado para entender o tempo de produção do artista, passado no seu atelier. Esta ligação opera-se nas perguntas sobre a criação da obra pelo artista, dirigidas ao público, e nas respectivas e respostas.

Mais, este é um método 'Neológico', uma vez que sugere neologismos, novos raciocínios, novas lingua-

gens e novas rotinas e estratégias de comunicação, para expressar a compreensão, pelo público, das obras expostas.

Por fim, este questionário multitoque usa logias digitais e da Web, porque os visitantes manipulam um questionário digital que produz novas formas de interactividade e interacção quanto à construção de inéditos significados, a partir de diferentes tipos de informação e conhecimento.

UM JOGO DAS TRICOTOMIAS

Segundo método GeoNeológico: na mesa multitouch localizada no Museu Coleção Berardo, o projecto também instalou um Jogo das Tricotomias (2010).

Como se esclareceu supra, tricotomias são redes de sentido compostas por três conceitos, idéias ou outras entidades sócio-reflexivas associados entre si. Estas redes conceptuais podem ser relacionadas através do seu conteúdo ou pela sua forma. Os conceitos existentes nestas redes podem ser eruditos ou então 'folksonomias' (isto é, colecções de termos inventados por pessoas comuns).

As tricotomias constituem casos particulares das transcotomias, entendendo-se estas últimas enquanto constelações conceptuais que superam, em número de conceitos associados mas também no seu sentido, tanto as dicotomias quanto as taxonomias, que foram as figuras de relações conceptuais dominantes na modernidade. Por exemplo, uma quadricotomia é uma transcotomia constituída por 4 conceitos relacionados entre si, que produzem um significado original.

E o que dizer do jogo? Mary Flanagan (2009) distingue os jogos para o entretenimento e os jogos alternativos. Os primeiros destinam-se supostamente a fornecer relaxamento e fantasia para o jogador. Os segundos permitem ao utilizador desenvolver mais a criatividade, o pensamento conceptual e até mesmo a motivação para a mudança social. Esta transformação deve começar na indústria de jogos e até desafiar a cultura do jogo contemporânea. Em especial, artistas e activistas podem desempenhar um papel importante neste processo.

No museu, jogar pode estimular a imaginação dos segmentos de público para melhor compreender as obras de arte e para enunciar uma

subsequente opinião sobre o artista, as obras de arte apresentadas, o papel destas obras no museu, a sua contextualização na sociedade e cultura, etc. Isto pode ser alcançado facultando informação ao visitante, e fornecendo instrumentos de interactividade que lhe permitirá inserir comentários, julgamentos, críticas, sugestões, conselhos e recomendações, ou mesmo entrar descrições e narrativas baseadas em sua própria experiência pessoal ou colectiva.

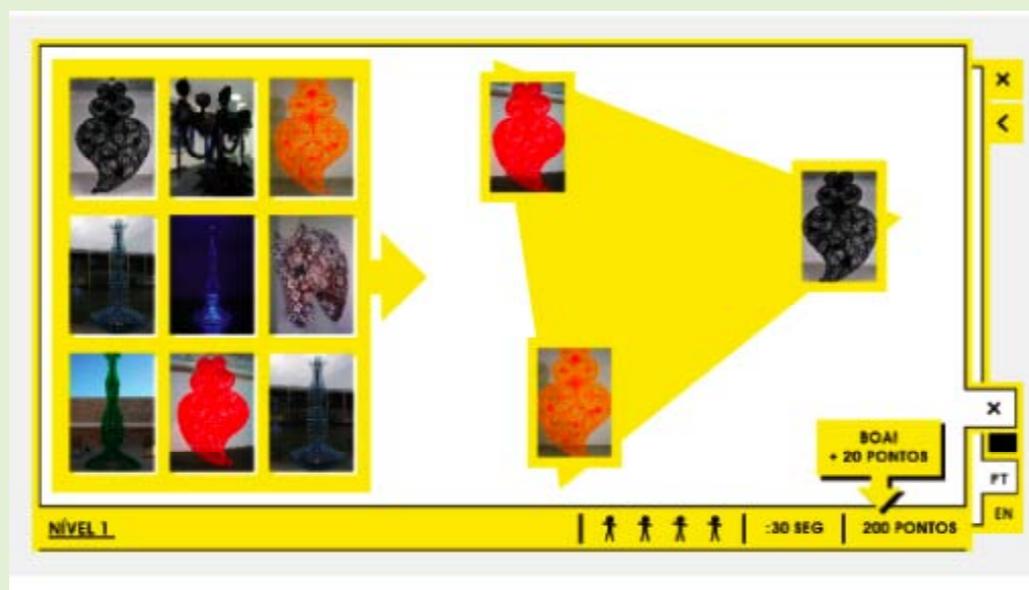


Figura 3 Jogo das Tricotomias: dispondo 3 obras associadas entre si no triângulo tricotómico (à direita)

No Jogo das Tricotomias apresentado na exposição de Joana Vasconcelos, os visitantes escolheram três obras da artista, de alguma forma interligadas. Por exemplo, os visitantes selecionaram três trabalhos que mostram os problemas da mulher (mesmo conteúdo), ou 3 obras com forma semelhante, o coração (ver Figura 3). O objectivo desta estratégia é permitir que os visitantes do museu ou da exposição, no momento da recepção de obras de arte, apreendam melhor as relações necessárias que as obras de arte encerram no seu processo de produção pelo artista.

Desta forma, o visitante usa um método GeoNeológico, isto é, uma maneira de compreender o processo de uma tarefa específica, como a feitura de uma pintura ou de uma escultura, nas suas dimensões subs-

tantiva ou estrutural. E, como sucede no Questionário Multitoque, o visitante fá-lo a partir de relações estabelecidas entre espaços reais e virtuais, entre tempos de criação e de fruição, e mobilizando múltiplos actores (os conceptores do jogo, os investigadores e os visitantes do museu) na produção de sentido, através da leitura, escrita e conceptualização das fontes de informação, por todos eles.

Como se passa então, em pormenor, um tal melhor entendimento do trabalho do artista por parte do visitante, no momento da recepção da obra? Vejamos como isso se processa, analisando, antes de mais, a interface deste dispositivo lúdico.

A interface do Jogo das Tricotomias, mostra como combinar as obras de um conjunto de nove apresentadas à esquerda da tela. O visitante escolhe três e arrasta-as para a parte direita do écran, depositando-as em cada um dos três vértices de um triângulo. Assim, existe uma clara homologia entre as duas partes do écran, através de um design que representa visualmente a conexão processual entre a primeira parte da acção de selecção de uma obra de arte, à esquerda (o utilizador olha para as obras de arte, e pega uma de cada vez) e a segunda parte da acção de selecção de uma obra de arte, à direita (o visitante arrasta uma obra de arte e deposita-a num vertice do triângulo). Isto é sugerido tanto pela seta amarela, quanto pela imagem do triângulo amarelo que representa a estrutura de uma tricotomia.

No que respeita à progressão do jogo, existem três níveis de progressão. Para passar de um para outro, dois tipos de dificuldades aparecem:

A primeira dificuldade é o número de tricotomias disponíveis para selecção. Ou seja, no nível 1 o utilizador pode construir três tricotomias a partir do total de 9 obras de arte para escolha. Estas 9 obras de arte são seleccionadas pelo software de forma aleatória a partir do total de obras de arte apresentadas na exposição. No segundo nível o utilizador pode seleccionar apenas duas tricotomias, de entre as obras disponíveis. E no nível 3, ele pode operar com apenas uma tricotomia.

A segunda dificuldade é o tempo de jogo para encontrar uma tricotomia. Ou seja, no segundo e terceiro níveis, o tempo é menor do que no nível 1.

Logo que o visitante encontra uma relação entre três obras de arte

(uma tricotomia), ele ganha alguns pontos e passa para o nível seguinte. No entanto, o utilizador deve apressar-se, pois pode perder um jogo se não encontrar uma tricotomia num determinado tempo, que é diferente em cada nível do jogo.

CONCLUSÃO

Em suma, como é que os métodos GeoNeológicos podem contribuir para uma melhor comunicação ou interpretação da arte, da ciência e das próprias tecnologias? Essencialmente, permitem a investigação empreendida pelo cidadão comum, no nosso caso o visitante do museu, o que pode contribuir para minorar as iliteracia artística, social e digital, por parte dos actores envolvidos no processo de comunicação pública da arte, ou da cultura e do conhecimento em geral.

BIBLIOGRAFIA

- » ANDRADE, PEDRO (2008) "WEB 2.0 AND DIGITAL MUSEUMS", EM XX CONGRESS INTERNATIONAL ASSOCIATION OF EMPIRICAL AESTHETICS, IEAE, 19-22/08/2008, CHICAGO.
- » IDEM (2003) "VIRTUALIDADES DO MUSEU E O MUSEU VIRTUAL." ATALAIÁ/INTERMUNDOS, (12/13) , 97-106.
- » MACDONALD, SHARON, PAUL BASU (EDS.) (2007) EXHIBITION EXPERIMENTS, BLACKWELL PUBLISHING.
- » MARTY, PAUL (2009) "INTERACTIVE TECHNOLOGIES", EM MARTY, PAUL, KATHERINE JONES (EDS.), MUSEUM INFORMATICS: PEOPLE, INFORMATION AND TECHNOLOGY IN MUSEUMS, LONDON, ROUTLEDGE.
- » WEISEN, MARCUS (2008) "HOW ACCESSIBLE ARE MUSEUMS TODAY?", EM CHATTERJEE, HELEN (ED.), TOUCH IN MUSEUMS: POLICY AND PRACTISES IN OBJECT HANDLING, 243-252, BERG.

Tecnologia, cultura e partilha cultural: redefinição de conceitos

Ricardo M. Torres

SOCIÓLOGO, INVESTIGADOR NO ISCTE-INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA. A REALIZAR TESE DE DOUTORAMENTO SOBRE INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS E AS SUAS FORMAS DE APROPRIAÇÃO SOCIAL. INTERESSES DE PESQUISA EM TECNOLOGIA; CULTURA; MOVIMENTOS SOCIAIS; INTERNET; PODER; MEDIA. - TORRES.RICARDO@GMAIL.COM

RESUMO: Esta pesquisa em curso propõe a hipótese de que os correntes novos ciclos tecnológicos e as formas sociais de apropriação dos mesmos levantam possibilidades novas a nível de dinâmicas de produção e consumo cultural; espaço público; formas de sociabilidade; formas de organização social; papéis sociais. Aqui será dado espaço à problematização da (re)construção de papéis sociais nesse novo contexto.

ABSTRACT: This ongoing research proposes the hypothesis that the current new technological cycles and its social forms of appropriation raise new possibilities for cultural production and consumption; public space; sociability; social organization; social roles. Here the (re)construction of social roles in this new context is problematized.

Como Panofsky (Panofsky, 1983) e Bourdieu (Bourdieu, 1979) salientam, não se consegue analisar a produção cultural de determinado período sem a contextualizar devidamente. É necessário ter em conta aspectos mais gerais da sociedade bem como aspectos mais específicos. A abordagem ideal englobaria uma relação dialéctica entre os dois, re-

metendo para os snapshots propostos por Simmel. Aqui, Simmel pegaria no banal da vida quotidiana, dissecando-o pelo seu significado simbólico e a sua relação com os quadros simbólicos mais gerais da sociedade. Assim, pode-se argumentar que as formas de produção cultural podem funcionar como snapshots, pois reflectem dimensões simbólicas de contextos sociais específicos em que são criadas e, simultaneamente, são um elemento da referida produção, estabelecendo, assim, a mencionada relação dialéctica.

Embora as várias teorizações contemporâneas anteriormente mencionadas partam, muitas vezes, de conceptualizações diferentes, alguns pontos de chegada são semelhantes. Diferentes autores escolheram diferentes metáforas para simbolizar a sua perspectiva – para descrever a sociedade contemporânea – delimitando simbolicamente diferentes objectos, conseqüentemente. Bauman, por exemplo, escolheu a metáfora da liquefacção (Bauman, 2007). Analisando várias dimensões da sociedade, Bauman destacou os efeitos deste novo estado fluído nas estruturas simbólicas e cognitivas. Beck, por outro lado, optou pela metáfora da sociedade de risco (Beck, 2007). Entre vários aspectos fundamentais, Beck também destacou a individualização da experiência quotidiana. Estas perspectivas vão ao encontro da sociedade pós-tradicional de Giddens. As instituições da modernidade universalizaram-se através de mecanismos globalizantes e globalizados, ao mesmo tempo que as estruturas simbólicas tradicionais perderam o seu papel na orientação da acção e da experiência. Com a erosão das formas sociais tradicionais surgiram novas formas de imprevisibilidade. A modernidade tornou-se, assim, uma experiência (individual), na qual a vida quotidiana, experiência e realidade se tornaram construções individuais, um projecto de cada indivíduo.

Surge, assim, a questão dos impactos que estas transformações têm na esfera cultural. Nos processos simbólicos contemporâneos estão presentes uma série de fluxos culturais interligados ou não, mas que actuam sobre os indivíduos, levando a que «hoje em dia, qualquer cidadão tem um imaginário e um horizonte cultural – saberes, costumes, desejos, expectativas – cujas características e configurações dependem, em larga medida, e numa percentagem que cresce cada vez mais depressa, de informações, imagens, ideias e opiniões que circulam e se geram na

circulação à escala global e não dependem das características eventualmente peculiares do território geográfico em que o indivíduo nasceu ou vive» (Melo, 2001, p.47).

Estaremos, então, a viver num período onde a ênfase recai sobre a experiência subjectiva e reflexiva do indivíduo. A experiência simbólica e a construção de significado serão, pois, uma experiência individual. Contudo, como se viu, este não é um processo novo. A lógica estruturante que se desenvolveu durante o século XIX ter-se-á tornado um dos eixos estruturantes da sociedade no final do século XX. Verifica-se, assim, um contributo societal para a subjectivização da realidade cultural. O peso simbólico das estruturas físicas passadas esbatesse-se em favor da mediação subjectiva da experiência simbólica; intensificando-se quando se consideram as características culturais de uma nova realidade facilitada pela Internet e pela World Wide Web. Realidade essa, que se tem caracterizado pelo surgimento de diferentes padrões de comunicação em rede. Surge, desta forma, uma cultura da virtualidade real (Castells, 2002, p.488), na qual o ambiente simbólico é estruturado num hipertexto flexível onde se navega todos os dias. Essa virtualidade torna-se, assim, a realidade, os símbolos através dos quais se vive e comunica. Surgem, assim, questões relacionadas com a própria definição de conceitos como propriedade e direitos, mais conhecida pela questão da pirataria informática e da partilha de ficheiros. Estes acontecimentos (anda longe de estarem plenamente resolvidos), levantam várias questões conceptuais e de definição da própria realidade. Um esforço nesse sentido pode ser encontrado em Engelstad (Engelstad, 2009, pp.210-238).

Trabalhando a questão dos efeitos da Internet em termos conceptuais, Engelstad procura demonstrar a importância dos horizontes interpretativos do próprio actor na formação das relações de poder e dominação. Não se situando exclusivamente nas práticas subjectivas, Engelstad procura conceptualizar poder nas formas em que os actores dão sentido às suas realidades, como constroem os seus universos simbólicos baseados nas interpretações dos vários fluxos culturais que os rodeiam, bem como nos vários processos de construção identitária. Apesar de apresentar vários mecanismos que articulam a relação entre poder e cultura, e de construir um quadro de análise interessante sobre o papel da Internet na sociedade contemporânea, há que levantar algumas questões re-

lativamente à presença da Internet e as suas articulações com os vários processos através dos quais poder e cultura se manifestam. Embora este capítulo seja recente, parece remeter a Internet para um papel de pura mediação (tecnológica) de relações sociais e não para algo de mais presente na construção das relações sociais.

Porém, conforme se disse, a conceptualização de Engelstad oferece um bom enquadramento para a questão aqui analisada. A definição social da prática de partilha de ficheiros está a ser activamente disputada por dois grandes campos (simbólicos) de opinião. Por um lado, há uma tentativa recorrente de ligar simbolicamente esta prática tanto às raízes populares da Internet, como ao futuro da sociedade. A partilha de ficheiros é, assim, apresentada como um posicionamento filosófico, político, social e ético até, onde a preservação do livre circular de informação é essencial para o melhoramento da sociedade e, também, algo de fundamental na luta pela opressão – seja de corporações globais, organizações globais ou governos – e pelos direitos humanos. Por outro lado, encontra-se um movimento com objectivos opostos, mas com métodos semelhantes. Corporações, organizações e governos tentam associar a prática de partilha de ficheiros a significados simbólicos muito diferentes. A palavra central aqui é pirataria, numa tentativa de ligar esta prática específica a algo de moralmente reprovável, promovendo, simultaneamente, legislação para sancionar tal prática. Encontram-se, desta forma, tentativas directas de influenciar as interpretações sociais dos actores. Utilizando poder indirecto – como Engelstad afirma – tenta-se influenciar o conhecimento e crenças do actor sobre a natureza do mundo, bem como as suas concepções de como o mundo deve ser. Ao tentar configurar certos valores relacionados com uma nova prática social, tenta-se configurar preferências pessoais e criar novas normas. Assim, manifestar-se-ia uma nova forma de poder, uma vez que ao criar legislação sobre esta prática, se estaria, de facto, a afectar as possibilidades individuais de expressão na esfera pública, o acesso a informação e a objectos culturais – como se pode constatar actualmente com cada novo pedaço de legislação que impõe restrições sobre as possibilidades de utilização da Internet. Estas tentativas suportam-se em modelos de legitimidade tradicionais e racionais – pois trata-se de instituições que têm supervisionado a produção cultural e a vida social – diminuindo a

reação pública.

De certa forma, nesta disputa consegue-se vislumbrar as lutas contínuas de valores, tal como concebidas por Weber. Considerando-se cultura como algo de configura percepções e formas de interpretação, encontra-se aqui uma tentativa perceptível de reconfigurar significados e normas ligados a uma prática social específica. É uma tentativa de influenciar formas de mediação (regras constitutivas, sistemas de classificação) através das quais padrões mais gerais influenciam práticas concretas dos indivíduos.

Claro que esta disputa não se passa independentemente dos seus contextos sociais. Olhando, por exemplo, para modelos específicos de funcionamento político e institucional (Burns, T., Carson, M., 2003, pp. 129-175) – porque muita desta disputa também passa por aí – pode-se perceber como diferentes contextos sociais têm enquadrado esta questão. Em sociedades com modelos neo-corporativos, como a Suécia, esta questão tem sido tratada através de processos de normalização e legitimação institucional. Este foi o primeiro país, com efeito, no qual uma organização institucionalmente legitimada – um partido político – foi criado para representar uma das forças simbólicas em acção. Assim verificou-se um esforço de dar voz pública a essa força, envolvendo-a no processo de tomada de decisão. Acções fora deste percurso de legitimação foram mesmo repudiadas (como foi o caso de pressão sobre o governo por parte de agentes económicos externos). Já em sociedades com modelos pluralistas, como as Anglo-Saxónicas, a questão tem sido tratada de forma muito diferente. A nível institucional praticamente só há acção visível por parte de agentes económicos que representam um dos campos simbólicos (o campo oposto ao presente no modelo anterior). A sua acção tem sido orientada para a influência de corpos governativos e agências governamentais específicas. Aqui a pressão – tal como no exemplo anterior – tem sido no sentido de mudança das regulações normativas (leis) que guiam esses fluxos simbólicos. No campo oposto não se têm encontrado muitas formas de representação legitimadas e organizadas com peso significativo. Com efeito, faltando certos recursos estratégicos, o campo oposto tem optado por formas ilegítimas de acção. É nestes países que grupos de hackers ou de hacktivismo têm tido acções públicas de maior notoriedade. Num modelo a questão tem sido

enquadrada mais como um assunto normativo, algo relacionado com os aspectos cognitivos e ideológicos da sociedade, havendo, assim, necessidade de um tratamento institucional específico. Já no outro modelo esta mesma questão tem sido enquadrada de uma forma mais comercial e económica necessitando, dessa forma, de ser regulada de acordo com regras de mercado e sendo sancionada de forma correspondente.

Chega-se, então, a este ponto, com várias novas dúvidas. Com efeito, as novas formas sociais de utilização das novas tecnologias de informação e comunicação abre uma série de questões conceptuais, levantando novas hipóteses teóricas face a novas práticas empíricas. Desde novas formas de produção e consumo cultural, passando por diferentes formas de mobilização social e chegando a tentativas de redefinição do conceito de propriedade, vários campos sociais encontram-se em processos correntes de redefinição das suas características. Estes processos não são, contudo, consensuais ou idênticos, revelando diferentes forças institucionais, cognitivas e simbólicas. Tal pode apontar para a emergência de novos arquétipos sociais que capturam ou simbolizam todo um novo mundo com novos jogos, estratégias e organização social. Um exemplo disto mesmo pode ser encontrado nas eleições presidenciais Iranianas de 2009 e nos protestos pós-eleitorais que ocorreram. As formas de protesto revelaram uma interessante articulação entre os desenvolvimentos tecnológicos e o modo como são apropriados socialmente. A presença extensiva de telemóveis nos protestos nas ruas de Teerão foi impressionante, estando presentes em quase todas as fotografias e filmes. Essas mesmas fotografias e filmes foram rapidamente distribuídos de forma global pelos utilizadores anónimos da World Wide Web, através de várias plataformas comunicacionais (e-mail, Weblogs, Facebook, YouTube e Twitter são os mais conhecidos), estabelecendo um interessante paralelo simbólico entre as ruas de Teerão e a World Wide Web. Com isto constataram-se diferentes articulações na esfera pública, particularmente entre cidadãos, jornalistas e organizações de media (jornais, cadeias televisivas), e na arena política. Um ano após o movimento se ter originalmente formado nessas mesmas plataformas comunicacionais, com membros de vários grupos – jornalistas, activistas Iranianos, activistas políticos, hacktivistas, grupos hacker, e netizens – cada uma com as suas agendas e objectivos, a sua presença continua a

ser notada através de acções não restritas à World Wide Web. Tal levanta várias questões conceptuais relacionadas com as suas características, contexto, efeitos e teorização. Nos últimos cinco anos a acessibilidade às TIC alterou-se grandemente através de novos desenvolvimentos tecnológicos, tanto em termos de hardware (largura de banda, capacidade de processamento, miniaturização, portabilidade) como em termos de software (aplicações desenvolvidas para uso na Web e nos novos aparelhos). Juntamente com estas novas formas tecnológicas surgiram novas formas de utilização social e política (que, por sua vez, influenciam novamente as futuras formas de evolução tecnológica). Com este novo ciclo tecnológico e as suas formas de apropriação e utilização social, os movimentos sociais também encontram novas formas de utilizar essa mesma tecnologia – mais uma vez, tanto como ferramenta para comunicação, como ferramenta para mobilização. E este processo está, por sua vez, a esfera pública.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BOURDIEU, P., LA DISTINCTION, PARIS, LES EDITIONS DE MINUIT, 1979
- » BURNS, T.R., CARSON, M., EUROPEAN UNION, NEO-CORPORATIST, AND PLURALIST GOVERNANCE ARRANGEMENTS: LOBBYING AND POLICY-MAKING PATTERNS IN A COMPARATIVE PERSPECTIVE", INTERNATIONAL JOURNAL OF REGULATION AND GOVERNANCE, 2003, 2(2), pp. 129-175
- » ENGELSTAD, F., "CULTURE AND POWER", IN CLEGG, S., HAUGAARD, M., THE SAGE HANDBOOK OF POWER, LONDON, SAGE, 2009, pp. 210-238
- » MELO, A. - O QUE É GLOBALIZAÇÃO CULTURAL, QUIMERA, 2001
- » PANOFKY, E., MEANING IN THE VISUAL ARTS, CHICAGO, UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 1983

Recursos contemporâneos de visualização de imagens somados a tradição cerâmica no processo de criação de “Mar de Tierra”, de Miquel Barceló.

Regina Lara Silveira Mello

DOUTORA EM PSICOLOGIA DA CRIATIVIDADE - PUCCAMP; MESTRE EM ARTES - UNICAMP; ARTISTA PLÁSTICA: CERAMISTA E VITRALISTA; PROFESSORA COLABORADORA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA E DO CURSO DE DESIGN - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE; PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO – CRIABRASILIS (2009-2010). – REGINALARA.VITRAL@GMAIL.COM

RESUMO - Em “Mar de Tierra”, obra de Miquel Barceló instalada permanentemente na Catedral de Palma de Mallorca (séc XIV), Espanha, o artista apropriou-se de técnicas milenares de modelagem cerâmica até hoje presentes em ateliês do sul da Itália, utilizando-as em perfeita harmonia com recursos contemporâneos de visualização de imagens. São imensos painéis contínuos modelados em cerâmica e coloridos com esmaltes a quente (300m²), que revestem a Capela do Santíssimo, situada na abside lateral direita da catedral. Na mesma capela o artista criou também cinco novos vitrais de 12m de altura, além do mobiliário litúrgico feito em pedra de Binissalem (do interior da ilha de Mallorca).

Para realizar o trabalho Barceló buscou parcerias: o ateliê de Vincenzo Santoriello em Vietri sul Mare na Costa Amalfitana, região da Itália de importante tradição na fabricação cerâmica, e nos vitrais o ateliê de Jean-Dominique Fleury em Toulouse, na França. Os temas da iconografia evangélica “Multiplicação dos pães e peixes” e “Bodas de Canaã” foram recriados pelo artista ressaltando o simbolismo religioso, porém “Mar de Tierra” transcende seu significado na medida em que valoriza a transformação da matéria cerâmica.

PALAVRAS-CHAVE: PROCESSOS CRIATIVOS, CERÂMICA, ARTE SACRA.

ABSTRACT - “Mar de Tierra” is a work of Miquel Barceló permanently installed in the Cathedral of Palma de Mallorca (XIV century) in Spain, the artist has taken on the ancient techniques of pottery modeling studios today present in southern Italy, using in perfect harmony with the contemporary resources for viewing images. Are immense solid panels shaped and colored ceramic glazes (300m²), lining the Blessed Sacrament Chapel, located on the right side of the cathedral abside. In the same chapel, the artist also created five new windows of 12m in height, and liturgical furniture made of stone Binissalem (from within the island of Mallorca). To perform the job sought partnerships Barceló: Vincenzo Santoriello's studio in Vietri sul Mare on the Amalfi Coast, a region of Italy an important tradition in manufacturing ceramics and stained glass in the studio of Jean-Dominique Fleury in Toulouse, France. The themes of evangelical iconography “Multiplication of the loaves and fishes” and “Marriage of Canaan” were recreated by the artist emphasizing the religious symbolism, but “T ierra Mar” transcends its meaning in that it enhances the processing of the ceramics.

KEYWORDS: CREATIVE PROCESSES, POTTERY, RELIGIOUS ART.

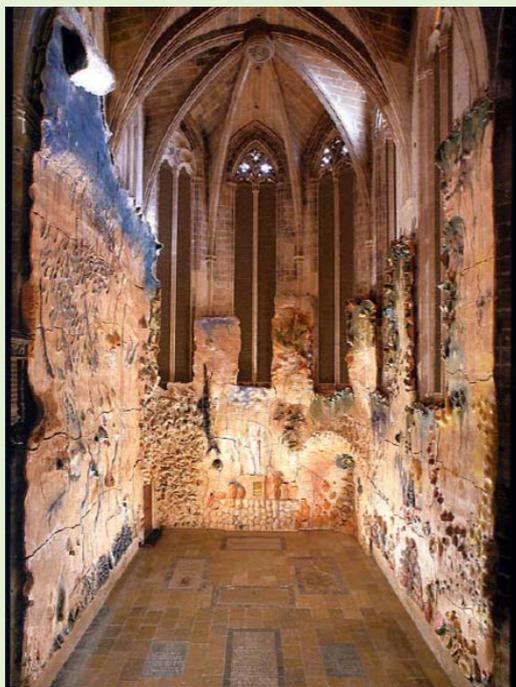
1. INTRODUÇÃO

“Mar de Tierra” é um imenso painel de cerâmica instalado na Catedral da Eucaristia da cidade de Palma, capital de Mallorca, Ilhas Baleares (Ibiza, Mallorca e Menorca são ilhas situadas em frente à costa oriental espanhola, entre a França e o Norte de África). A Catedral é mais conhecida como La SEU, foi construída em estilo gótico no século XIV e possui uma Capela dedicada ao Santíssimo na abside lateral di-

reita de sua cabeceira que pertence ao núcleo original da construção, o mais antigo da catedral.

Miguel Barceló é um artista mundialmente conhecido, nascido em Felanitx (1957), cidade no interior da ilha de Mallorca, que atualmente reside e trabalha em Paris. Suas obras estão espalhadas pelo mundo, tendo inclusive vindo ao Brasil para participar da XVI Bienal de São Paulo, em 1981. Em 2003, enquanto realizava a obra "Mar de Tierra" na La SEU, o artista recebeu do governo espanhol o Premio Príncipe de Astúrias, dado a personalidades relevantes à cultura espanhola, pelo reconhecimento do conjunto de sua obra.

A obra "Mar de Tierra" foi realizada entre os anos de 2001 e 2006, considerando desde a aprovação do projeto até sua finalização. A obra completa consiste num painel de cerâmica policromada de aproximadamente 300m² que cobre quase a totalidade das paredes da Capela, mais cinco janelas com vitrais de 12m de altura trabalhados com várias tonalidades de grisailha (técnica de pintura de sombreados utilizada em vitrais desde a idade média) e um conjunto mobiliário litúrgico feito em pedra de Binissalem (região no interior de Mallorca que explora pedras em diversos tons de branco acinzentados), composto por altar com candelabro de sete braços, o sacrário, púlpitos, uma cadeira presidencial e 16 bancos para os canônicos.



Capela do Santíssimo com painel de cerâmica pronto, ainda sem o vitral e o mobiliário.

Foto: Agustí Torres (GAMBÚS, 2009).

O artigo apresenta reflexões sobre o processo criativo de Miquel Barceló na obra "Mar de Tierra", observando como se desenvolve o fluir de idéias correntes, identificando motivações, o envolvimento focado na criação artística, a organização do tempo bem como aproximações temáticas e formais. Destaca especialmente a modelagem do painel cerâmico, quando o artista buscou informações na tradição cerâmica e na tecnologia de visualização de imagens.

A criatividade é um fenômeno multidimensional que envolve motivações, dimensões internas, cognitivas como conhecimento e habilidades técnicas, externas como acasos e aspectos culturais do processo criativo. Mihalyi Csikzentmihalyi pesquisou a criatividade entrevistando profissionais das mais variadas áreas, desenvolvendo o conceito de flow, o fluir de idéias correntes (1996). Pensar o flow no campo das artes visuais estimulou uma profunda e detalhada observação do fazer artístico, do fluir de idéias correntes no processo de criação da obra de arte.

2. METODOLOGIA

O estudo se insere na pesquisa de processos criativos em arte e design, iniciada em 2006 que resultou em tese de doutorado denominada "O Processo Criativo em Arte: Percepção de Artistas Visuais" (MELLO, 2008). O interesse pela obra de Miquel Barceló surgiu em visita feita à Bienal de Veneza de 2009, quando o artista representou seu país no Pavilhão Espanhol. A partir daí, consultando livros, mídias diversas e também o site do artista, a obra "Mar de Tierra" foi escolhida para aprofundamento no processo de criação deste artista visual.

Em janeiro de 2010 conhecemos a obra pessoalmente, fotografamos e num curto período de tempo percorremos a região da capital Palma de Mallorca, percebendo em toda parte seu imaginário profundamente inspirado em temas marinhos, refletido em decorações com formas de conchas, peixes e algas nas edificações, revelando o apreço pelo mar do povo que mora na ilha de Mallorca.

3. UM PROJETO ENCOMENDADO

Em janeiro de 2000, o reitor da Universidade das Ilhas Baleares,

Llorenc Huguet, o bispo de Palma de Mallorca, Teodor Ubeda e uma comissão de figuras proeminentes da sociedade convidaram Miquel Barceló para realizar uma obra na catedral de Palma, como forma de reconhecimento ao importante artista nascido na ilha de Mallorca. Após muitas discussões sobre qual seria a ação do artista, decidiu-se refazer internamente a Capela da abside lateral direita da Catedral, retirando dali os retábulos que forravam as paredes e cobriam as aberturas das janelas, além do mobiliário, deixando o espaço totalmente livre à criação do artista. Uma fundação foi criada para gerir o projeto, levantar patrocínios e aplicar o dinheiro doado em pequenas quantias pela população nas visitas a maquete da obra, que ficou exposta na sacristia da catedral.

O motivo da decoração foi determinado para tornar-se a Capela da Adoração do Santíssimo e também o coro ferial, onde seriam celebradas missas aos conventuais nos dias da semana. Em função deste plano de uso decidiu-se que o tema a ser desenvolvido pelo artista seria a "Multiplicação dos pães e peixes" e as "Bodas de Canaã". A idéia do pão da vida como promessa da eucaristia deveriam orientar o discurso iconográfico e simbólico a ser proposto por Barceló.

4. A CRIAÇÃO DE "MAR DE TIERRA"

O artista em processo de criação pode buscar os conhecimentos necessários, aprender como fazer alguma coisa em função do seu trabalho, para melhorar suas habilidades técnicas (CSIKSZENTMIHALYI,1996). No verão europeu de 2001, Barceló muda-se para Vietri Sul Mare na Costa Amalfitana, região da Itália de importante tradição na fabricação cerâmica e estabelece um ritual cotidiano de trabalho, percorrendo a cidade de bicicleta, caminhando, fotografando pequenos animais e visitando ateliês de cerâmica. Vincenzo Santoriello, além de sua larga experiência profissional, havia trabalhado recentemente em parceria com o pintor Enzo Cucchi num grande mural de ladrilhos, revelando sua disponibilidade em experimentar na cerâmica, algo além das técnicas mais tradicionais. Em entrevista realizada no documentário "Mar de Fang, Mar de Tierra, Sea of Clay – Miquèl Barcelò a La SEU de Mallorca" (2008), Santoriello comenta que Barceló sempre manteve uma atitude muito respeitosa com a tradicional produção de cerâmica interessando-se por conhecer as mais diversas técnicas de produção praticadas no local.

No início foram feitos diversos testes com argilas, provas de retração durante a secagem e de resistência a rachaduras durante o processo peculiar de modelagem do artista, que exigia enorme plasticidade da massa cerâmica. Uma argila vinda do norte da Alemanha mostrou-se a mais adequada à realização do trabalho.

Enquanto amassava argila, modelava placas, testava esmaltes, a criação de "Mar de Tierra" ia tomando forma e Barceló percebia cada vez melhor a plasticidade da matéria. Fazer gestos semelhantes repetidas vezes pode criar um tempo próprio distante do real, envolvendo o artista num ritmo e provocando uma sensação de êxtase, retro alimentando o fluir de idéias correntes e impulsionando a continuidade da obra (CSIKSZENTMIHALYI,1996).

5. INVENTANDO SISTEMAS FACILITADORES À CONFECÇÃO DA OBRA

Barceló construiu em madeira uma grande maquete do espaço interno da capela, de modo que ele pudesse ficar em pé e tocar com a cabeça o teto da capela. Ali afixava estudos do painel cerâmico, desenhos que remetem a imagens recorrentes de sua obra, como peixes, polvos, elementos da vida marinha e vulcões (comuns na geografia de Mallorca). O artista dispôs o seu imenso painel de placas de argila úmida sobre uma trama metálica de apoio e inclinou-a a aproximadamente 25° com relação ao chão. Pelos espaços livres da trama ele ia modelando pela parte de baixo, usando ferramentas cortantes e até mesmo luvas de Box, com as quais socava a placa provocando elevações na parte superior. Como estava na parte de baixo (ou atrás do painel, considerando a visão do público ao ver a obra pronta), Barceló não podia ver o efeito da ação de suas mãos sobre o barro, pois estava do "lado do avesso" imaginando como ficaria do lado certo. Para controlar melhor a sua criação, Barceló instalou uma câmera de vídeo que filmava a parte superior e enviava a imagem a uma televisão, que ficava ao seu lado embaixo da imensa placa de argila, mostrando em tempo real como a modelagem ia ficando. Palavras do artista: "...Con este sistema puedo trabajar por detrás y por delante, que es de lo que se trata. Además lo puedes ver como si fuera un cuadro y, como con mis cuadros, estoy

em el suelo." (Documentário "Mar de Fang, Mar de Tierra, Sea of Clay – Miquèl Barcelò a La SEU de Mallorca").



es algo que conozco bastante bien



y al mismo tiempo,
una técnica muy tradicional.



Está bien ver que la modernidad
está en otra cosa

Barcelò utiliza uma câmara de vídeo para modelar do lado de baixo da placa de argila e ao mesmo tempo visualizar o resultado de seus movimentos (fotogramas: ORTAS,L.; TORRES,A.L.,2008).

6. O BARRO E O SIMBOLISMO RELIGIOSO

Em depoimento registrado documentário sobre o processo de criação de "Mar de Tierra" (ORTAS,L.; TORRES,A.L., 2008), Barcelò compara a cerâmica com suas referências técnicas habituais como a pintura de aquarelas e o desenho:

"...EL BARRO TIENE MUCHO QUE VER CON LA ACUARELA O EL DIBUJO, LO QUE TIENE DE DIRECTO, SE PARECE MÁS A UM PAPEL QUE A UM CUADRO, ¿SABES? UM CUADRO ES UMA ACUMULACIÓN Y AQUÍ LOS GESTOS SON INMEDIATOS. UM CUADRO SE VA PINTANDO, BORRANDO Y BUENO, UM QUADRO, MIS CUADROS, DIGAMOS, BORRAR E VOLVER A EMPEZAR EM CAPAS Y ESTRATOS. AQUÍ CASI NO HAY CAPAS, COMO SI EL BARRO FUERA UM PAPEL QUE SE PUEDE AGRIETAR O HACERLE BULTOS, AGUJEROS Y RASCAR, Y PONERLE MANCHAS DE COLOR ENCIMA."

O artista revela seu encantamento com a argila pela sua plasticidade, a maneira direta e imediata como as formas modeladas ficam registradas, mas que também podem ser modificadas e repensadas a qualquer momento, enquanto o barro ainda está úmido e maleável. Este material que une areia e terra permitiu ao artista criar uma atmosfera marinha e também terrestre, criando todo tipo de alegorias como pães, flores e caveiras humanas em torno da figura do Cristo Ressuscitado.

Para a criação da figura do Cristo Ressuscitado, o artista considera a espacialidade da capela com visitaçao de pessoas e recorre a efeitos cenográficos para permitir a identificação do homem comum, do ser humano com a figura de Cristo: "...Hice el Cristo grande, de más de dos metros, y calcule que el espectador, desde abajo y con la perspectiva, lo veria como um hombre de mi talla", conforme relata Barcelò (GAMBÚS,M.,2009).

O discurso simbólico da Capela dedicada ao Santíssimo se completa com a representação do Cristo Ressuscitado levemente sugerido na modelagem do painel cerâmico, pintado com esmalte branco, com a cruz e as chagas representadas por fendas nas mãos e nos pés.

Observou-se que um dos aspectos mais interessantes da obra "Mar de Tierra" reside na escolha do material para realizá-lo. Barcelò esco-

lheu a cerâmica, que é um material gerado a partir da transformação química do barro. O artista valorizou especialmente a matéria que se transforma na queima, pois o processo de sinterização gera outra matéria e não retorna mais a seu estado inicial. A matéria cerâmica é uma metáfora que pode servir perfeitamente ao ritual da eucaristia, quando o pão e o vinho se transformam no corpo e no sangue de Cristo. O discurso iconográfico e simbólico da Capela desenvolvido em torno dos temas "Multiplicação dos pães e peixes" e "Bodas de Canaã" também mostram transformações da matéria como demonstração dos milagres de Cristo.

O artista envolvido na plasticidade do material cerâmico, modelando inspirado no tema religioso afirma, no entanto, que este trabalho é uma expressão artística, uma obra de arte que nada tem de religioso ou devocional: "Es una intervenció en una catedral, pero no tiene nada de religioso" (ORTAS, L.; TORRES, A.L., 2008).

7. CONCLUSÕES

O processo envolveu o artista intrinsecamente motivado num fluir criativo quando pensamentos, intenções, sentimentos e todos os sentidos enfocam a mesma meta geral. Observou-se que registros na memória e vivências do artista são incorporados ao seu repertório de imagens, transparecendo na obra criada.

A realização de uma obra desta natureza, uma intervenção permanente num precioso monumento histórico como a Catedral La SEU de Mallorca, só foi possível por uma decisão que uniu diversos setores da sociedade local. Barceló trabalhou atendendo ao convite, conversando sobre o tema da obra e desenvolvendo o projeto na linguagem da arte.

Conclui-se que o artista trabalhou ampliando os horizontes da cultura e que o processo criativo é animado por aspectos afetivos, perceptuais e sociais que por sua vez influenciam a criação em diferentes intensidades.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » ARNHEIM, R. INTUIÇÃO E INTELECTO NA ARTE. 2ªED. SÃO PAULO, SP: MARTINS FONTES, 2004.
- » CSIKSZENTMIHALYI, M. CREATIVIDAD. EL FLUIR Y LA PSICOLOGIA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA IN-

VENCION. BARCELONA, ESPANHA: PAIDÓS, 1996.

- » CSIKSZENTMIHALYI, M. SOCIETY, CULTURE, AND PERSON: A SYSTEMS VIEW OF CREATIVITY. IN: R. J. STERNBERG (ORG). THE NATURE OF CREATIVITY-CONTEMPORARY PSYCHOLOGICAL PERSPECTIVES. CAMBRIDGE, UK: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, 1998. P.325-339.
- » ORTAS, L.; TORRES, A.L. MAR DE FANG, MAR DE TIERRA, SEA OF CLAY – MIQUEL BARCELÓ A LA SEU DE MALLORCA. [FILME-VÍDEO]. PRODUÇÃO LA PERIFÉRICA PRODUCCIONS, OBERON CINEMATOGRAFICA AMB TELEVISIÓ DE CATALUNYA, DIREÇÃO DE LUIS ORTAS E AGUSTÍ TORRES. PALMA DE MALLORCA, 2008. 1 DVD 9, 58 MIN.COLOR, SON.
- » GAMBÚS, M. MIQUEL BARCELÓ'S WORK IN THE RENOVATION OF THE CHAPEL OF THE HOLY SACRAMENT. IN: M.GAMBÚS; L.TOUS; T.SUAU (ORG.). CATHEDRAL OF EUCHARIST –MIQUEL BARCELÓ IN THE CHAPEL OF THE HOLY SACRAMENT. PALMA DE MALLORCA, ESPANHA: TALLER GRÀFIC RAMON, 2009.P.6-29.
- » MELLO, R.L.S. O PROCESSO CRIATIVO EM ARTE: PERCEPÇÃO DE ARTISTAS VISUAIS, 2008. 258P. TESE (DOUTORADO EM PSICOLOGIA COMO PROFISSÃO E CIÊNCIA) – CENTRO DE CIÊNCIAS DA VIDA DA PUC-CAMPINAS, SÃO PAULO.

Para Além do Risco: Contributo para um entendimento da importância do Desenho nas Artes, hoje

Rosa Maria Oliveira

DOUTORA. UNIVERSIDADE DE AVEIRO - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE - ROSAOLIV@UA.PT - ID+ INSTITUTO DE DESIGN, MÉDIA E CULTURA WWW.IDMAIS.ORG

RESUMO - O Desenho é um meio privilegiado de expressão de que nos servimos naturalmente desde crianças, que nos é inato para representar o mundo que vamos conhecendo. Esse impulso acompanha-nos durante toda a vida, de diferentes maneiras e com diferentes níveis de intenção. É uma disciplina estruturante do pensamento visual.

Quem desenha constrói imagens que, antes de serem representação, são apropriação. Quem desenha, desenha-se numa unidade de experiências, percepções e construções, que são fruto do seu sentir, do seu pensar, das suas referências pessoais.

O Desenho, entendido como prática gráfica e plástica, recorre a meios e instrumentos que ajudam a uma diferenciação e ordenação num quadro referencial e conceptual. Existe num espaço que se situa entre a ideia e a imagem, reconfigura e coloca em evidência, ordena ou elimina, que é fundamentalmente um processo de busca, de compreensão,

de construção e de síntese. A procura da solução formal é também um diálogo íntimo entre quem desenha e o desenho.

A função do Desenho, como disciplina curricular, é a de desenvolver esse espaço íntimo de reflexão, de investigação e de partilha, de erro e solução. No entanto, o Desenho ensina-se ou desenvolve-se? Ainda se justifica uma prática de Desenho, quando as Novas Tecnologias e outros instrumentos eletrónicos, são cada vez mais usados como médium e material nas Artes?

PALAVRAS-CHAVES: DESENHO; PRÁTICA E FUNÇÃO; EXPRESSÃO GRÁFICA; INVESTIGAÇÃO.

ABSTRACT - Drawing is a privileged means of expression naturally used by us as children, which is innate to represent the world we know. This capacity is with us throughout life, in different ways and with different levels or intention. It is a structural discipline of visual thinking.

The one who draws constructs images and before representing, they are appropriated by the drawer. The one who draws, draws himself in a unit of experiences, perceptions and constructions, which are the fruit of his experience, his thought, his personal references.

The Drawing, understood as graphic and plastic practice, uses means and instruments that help to obtain a differentiation and ordination in a frame of references and concepts. It lies in a space between the idea and the image it reconfigures and highlights, or deletes commands, which is fundamentally a process of finding, understanding, construction and synthesis. The search for the formal solution is also an intimate dialogue between the one who draws and the drawing.

The function of drawing, as a curricular subject, is to develop this intimate space of reflection, research and sharing, of error and solution. However is the Drawing taught or does it evolve? Is the practice of drawing still justifiable, when the new technologies and other electronic tools are increasingly used as a medium and a material in the Arts?

KEY -WORDS: DRAWING; PRACTICE AND FUNCTION; GRAPHIC EXPRESSION; RESEARCH.

1. Desenhar é um impulso inato a todo o ser Humano, desde os primeiros meses de idade, acompanhando o desenvolvimento do cérebro e, à medida da evolução da psico-motricidade, permitindo a expressão gráfica, revelando a forma como cada um de nós compreende e se relaciona com o mundo à nossa volta. Evidencia o conhecimento do próprio corpo e a sua relação com o espaço envolvente e desenvolve-se em etapas distintas e sequenciais, acompanhando o desenvolvimento do próprio cérebro. Reconhece-se a idade mental do indivíduo a partir dos seus desenhos, e até para se reconhecerem traumas, nem sempre possíveis de verbalizar, ou identificar algumas doenças, recorre-se à expressão gráfica, ao desenho. Seja ele simbólico ou uma representação realista, adquire a importância e autonomia de linguagem própria, entendida transversalmente, sem necessidade de tradutores, de intermediários.

O desenho é, também, uma das mais antigas manifestações artísticas, muito anterior à escrita. Desde os tempos pré-históricos, que das mais diversas culturas, nos chegaram gravuras ou pinturas rupestres, representativas do mundo desses antigos artistas, quer sejam de caráter realista ou abstrato. O desenho é um meio de expressão privilegiado que nos permite compreender a visão do mundo dessas culturas primeiras, sem outras influências ou contaminação e compará-la com a atualidade. São também essas manifestações que podem testemunhar as vivências, os desejos, os medos, os mitos e cultos, que faziam dessas comunidades ancestrais sociedades, ao mesmo tempo tão próximas e tão distantes das nossas próprias vivências e práticas, desejos, e medos.

Ninguém pode desenhar o que não conhece, o que não experimentou, o que não faz parte do seu sentir, do seu pensamento visual, das suas referências pessoais. O desenho implica todo o ser: físico e mental. Por isso, o desenho ajuda a entender a realidade e a redimensionar o mundo interior. É um instrumento de comunicação, através de pontos, de linhas, de formas, de sombras e luzes, que nos faz entender o mundo que conhecemos, o espaço em que vivemos, o que idealizamos, ou a que aspiramos.



*Fig. 1-
Pintura
Rupestre,
Gruta de
Altamira,
Espanha,
entre 18500-
14000 anos
a.C.*

2. Para além do impulso inato, há ainda o Desenho como processo de busca, de realização e compreensão artística e estética. O desenho, sendo a inter-acção do mundo interior e do exterior, através do desenvolvimento de ideias e de conceitos, é também representação visual. Serve para entender a realidade exterior, redimensionando-a, selecionando e valorizando umas formas em detrimento de outras. É um processo de elaboração de linhas, planos, texturas, volumes, espaços, luzes e cores, que não se esgota na própria representação e se mantém para além dela, num processo de elaboração estética, que se permanece aberta à transformação interior.

O desenho é, assim, também um instrumento de análise, conceção e comunicação da nossa realidade. O desenho é estruturante do pensamento visual e propiciador de um percurso de aprendizagem estética. É através do desenho que podemos transformar, criar, investigar, construir e comunicar. Quem sente e pensa o desenho, exprime-se pela organização dos espaços visíveis e pela dinâmica vivencial que constrói, reconstrói, transforma e cria. O desenho, entendido como prática gráfica e plástica é um processo de elaboração artística que não se esgota na própria representação. Apreende-se, construindo sucessivos conceitos que se reflectem nas figurações plásticas encontradas, proporcionando transformações, que são também interiores. Quem desenha constrói

imagens, buscando uma síntese que seja o seu eixo referencial e, ao mesmo tempo, o reflexo da sua experiência. Quem desenha coloca-se assim no campo da própria representação, sendo simultaneamente sujeito e objeto do desenho. A expressão do desenho é individual, impossível de copiar exatamente. A forma como o artista desenha é individual, não se pode reproduzir, pois tem tantas variáveis, resultantes do conhecimento, técnica e instrumentos de desenho usados, que são impossíveis de imitar.

Para além destes fatores, a percepção visual da forma desenhada e a sua representação são individuais e são fruto duma prática e duma cultura visual adquirida que não podem ser imitadas, porque são sempre diferentes.



Fig. 2. Paula Rego, Mulher cão, pastel seco s/ alumínio (1994) Tate Gallery.

3. A escolha dos instrumentos de desenho é também importante. Cada tipo de material produz efeitos individuais, tanto mais adequados, quanto a perícia e o domínio técnico desses instrumentos. A dimensão do desenho influencia também a escolha do tipo de material utilizado. A grafite, para o desenho de pequenas dimensões; o carvão, para dimensões maiores, para a mancha; o pastel seco, para desenhos que não exijam pormenores; a tinta, para o esboço rápido; a pena, para uma linha mais expressiva. Também o suporte é importante: obtêm-se

determinados efeitos com o papel texturado, outros com o papel liso, outros ainda com outros tipos de suporte...

Ao escolher um meio, há uma diferenciação dos instrumentos e a ordenação de um quadro referencial que implica o conceito, a experiência e o conhecimento, para que o seu uso manual e mental possibilite colocar os problemas e encontrar as soluções, através do processo criativo que é Desenhar.

Mesmo quando utilizamos a pintura, a escultura, o design, como meios de comunicação visual, ou mesmo os meios eletrônicos, não deixamos de continuar a desenharmos. Quando falamos de cinema, de que gênero for, há uma preparação prévia dos planos, que é desenhada e por onde o realizador pode ajustar as tomadas de vistas em película. O desenho está subjacente a todas as manifestações artísticas que implicam a visualização.

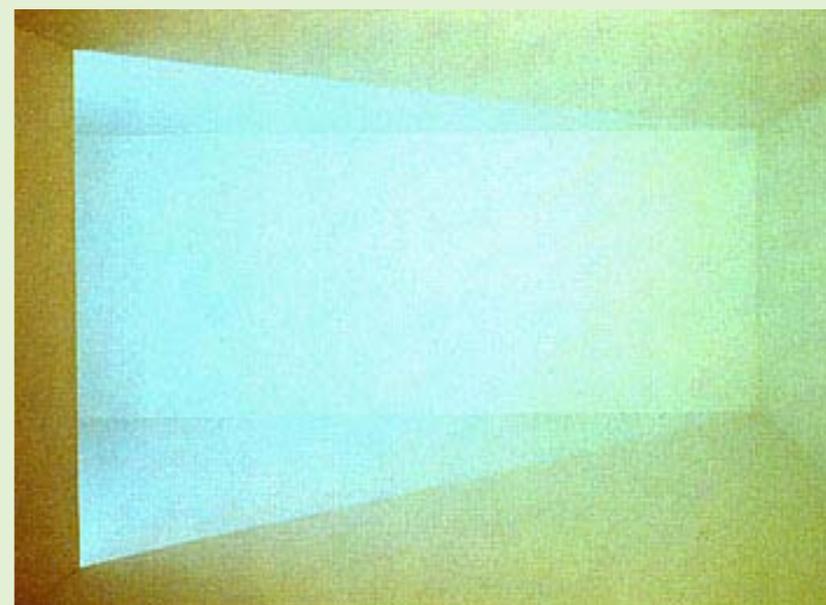


Fig.3- James Turrell. Wedgewrk III, 1980

4. Se utilizarmos meios não tradicionais, como sejam os eletrônicos ou virtuais, será que o Desenho perde a sua identidade? A versatilidade destes meios tecnológicos muda a nossa forma de pensar, de nos exprimirmos e comunicarmos, o que faz com que se altere também a nossa própria identidade criativa e, por consequência a própria identidade do Desenho, tal como o temos pensado até agora. Como já foi dito, o Desenho é pensamento, representação e expressão e por isso, indepen-

dentemente dos meios, das ferramentas operacionais que se utilizem, a atitude da abordagem metodológica adotada, passa necessariamente pela valorização das experiências e pelo desenvolvimento intelectual e a aceitação desta nova noção do que é o Desenho, de métodos alternativos que estimulem o pensamento criativo. Então usamos as mesmas ferramentas, os mesmos meios riscadores? Afinal, quem desenha não faz apenas riscos e rabiscos?

A veracidade da imagem desenhada é muitas vezes posta em causa, mas não há imagens verdadeiras ou falsas. Há apenas a imagem que foi desenhada, por alguém com uma determinada percepção do mundo e uma determinada forma de o representar.

5. Que Metodologias, que Didática, são as adequadas para a prática do Desenho? Se o Desenho é um processo de apropriação, de desenvolvimento e aprendizagem individual, então é lógico entendermos que a aprendizagem seja também individual.

Assim, terá que ser usada uma didática flexível, resultante das necessidades individuais do aluno, com uma metodologia de ensino em que o professor é o mediador, o orientador da aprendizagem. Através dessa metodologia individualizada, que vai ao encontro das necessidades individuais do aluno e é facilitadora da construção da sua identidade criativa e ajuda à construção da identidade criativa do aluno e, por consequência a própria identidade do Desenho. Essa progressão tem que ter em conta o seu nível etário ou de conhecimentos, conduzindo a uma progressão ao seu ritmo, respeitando as suas necessidades individuais. A análise do seu objeto de estudo, do domínio técnico dos instrumentos e materiais utilizados, do domínio do espaço, das proporções, das referências, aliados à versatilidade dos meios envolvidos e à expressão e organização dos espaços visíveis e à dinâmica vivencial que cria. O desenho, entendido como prática gráfica e plástica é um processo de elaboração artística que não se esgota na própria representação. Os conceitos surgidos desta prática, as figurações plásticas encontradas, proporcionam transformações, que são também interiores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » ALMEIDA, BERNARDO PINTO, O PLANO DE IMAGEM, ASSÍRIO & ALVIM, LISBOA, 1996.
- » BUTTERFIELD, JAN, THE ART OF LIGHT + SPACE, ABBEVILLE PRESS, 1993.
- » EDWARDS, BETTY, THE NEW DRAWING ON THE RIGHT SIDE OF THE BRAIN, 1999, PENGUIN, PUTNAM/TARCHER, RESISED, EXPANDED EDITION.
- » GRAU, OLIVER, VIRTUAL ART, FROM ILLUSION TO IMMERSION, 2003.
- » JOLY, MARTINE, INTRODUÇÃO À ANÁLISE DA IMAGEM, ARTE & COMUNICAÇÃO, EDIÇÕES 70, 1999.

O ensino de tecnologias tradicionais (vitral e mosaico) integradas nas tecnologias contemporâneas

Teresa Almeida

FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO - UNIVERSIDADE DE AVEIRO, DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, CAMPOS - UNIDADE DE INVESTIGAÇÃO VIDRO E CERÂMICA PARA AS ARTES (VICARTE), FCT/UNL - TERESALMEIDA@GMAIL.COM

RESUMO - As artes do vitral e mosaico, mais que utilitárias, comportam excelentes materiais para a produção de obras de arte, versáteis e admiráveis.

É valiosa a história, tradição e espólio desta arte em Portugal, onde na arte sacra, o esplendor do vitral se evidencia. Nas Faculdades de Belas Artes ensina-se esta tecnologia, assim como outras de "cariz tradicional", por exemplo, o mosaico e a cerâmica. No entanto é necessário inovar nestas tecnologias, quer a nível tecnológico com a introdução de novas técnicas, quer a nível conceptual estabelecendo uma relação entre os vários materiais e conciliar o seu lugar na arte contemporânea.

Como artista e professora que se dedica ao estudo e criação da arte em vidro e mosaico, considero fundamental investigar e aperfeiçoar conhecimentos e aptidões, no sentido de inovar os conhecimentos dos alunos na prática de peças artísticas.

PALAVRAS CHAVE: VITRAL E MOSAICO, TECNOLOGIAS TRADICIONAIS/

ENSINO CONTEMPORÂNEO

ABSTRACT - The art of stained glass and mosaic are more than a utilitarian material; they possess extraordinary qualities for art creation.

Portugal has a vast history linked to the glass tradition especially to stained glass. In the Faculty of Fine Art this technology is been taught, side by side with "classical", for example, Mosaic and Ceramic. However it is important to innovate with the introduction of new techniques, and also in a conceptual level establishing a connection between the different materials and promote their place in contemporary art.

As both an artist and professor, I strongly believe that continuous innovation and learning of new techniques is fundamental in the creation of art pieces, and this process should be cultivated and transmitted to young students.

INTRODUÇÃO

Portugal possui uma valiosa história e tradição referente à arte do vidro. Por todo o país assistimos à presença e esplendor do vitral quer em edifícios sagrados como instituições públicas e privadas. Contudo esta expressão artística fica aquém de muitos países da Europa, como por exemplo França, Alemanha e Inglaterra, onde desde a Idade Média, o vitral era considerado como um elemento fundamental na definição do espaço sagrado de catedrais.

No que se refere ao mosaico a sua presença é também visível no nosso país, desde as ruínas de Conímbriga até a famosa calçada portuguesa.

A IMPORTÂNCIA DO MATERIAL

Nos dois últimos séculos da nossa era assistimos a um desenvolvimento entre a arte e a tecnologia, numa manipulação da luz, do movimento e do som em novos materiais e tecnologias [1]. No século XX as inovações tecnológicas sofrem profundas e sucessivas transformações. Esbatem-se fronteiras, e o homem assume um papel de transformador.

Nos dias de hoje, os alunos procuram muitas vezes a aplicação dos novos meios artístico, da utilização dos média, em detrimento muitas

vezes das tecnologias tradicionais, que se mostram morosas e associadas ao academismos. É necessário criar iniciativas, desenvolver ideias e projectos no sentido de acabar com estas ideias preconceituosas e manter os alunos com vontade de descobrir e desenvolver as suas actividades nestas tecnológicas tradicionais que rapidamente podem ser enquadradas na arte e educação contemporânea.

Pretende-se por isso, no ensino da tecnologia de vitral e de mosaico a alunos de artes criar um fundamento para além da técnica, uma preocupação com o material e o conhecimento das suas potencialidades, mas também uma preocupação estética. Contudo é de referir que a compreensão das possibilidades e das limitações do material que utilizamos na realização das obras de arte é fundamental. Quando Miguel Ângelo dizia que a escultura já se encontrava no interior do bloco de mármore e que ele tinha apenas de retirar o excesso de pedra que este continha, ele estava a antever as formas que estavam contidas no material [2].

Na realidade o vidro, por exemplo, é também um material de enormes potencialidades expressivas, um suporte para obras de arte, similar aos "materiais clássicos" como a pedra, o bronze e a pintura a óleo sobre tela [3].

Contudo deve-se recordar que não é apenas o material que importa na concepção dos trabalhos realizados pelos alunos. Heidegger relembra que não interessa quão boas as nossas ferramentas de trabalho são, o que realmente importa é o que fazemos com elas. Uma obra de arte implica sempre um material, um meio de expressão e a própria obra de arte mais não é do que um meio de expressão estética [4].

No entanto, é certo que a utilização de um determinado material em detrimento de outro, por parte dos artistas na elaboração de uma obra de arte, não é meramente casual. John Gage afirma que os materiais que o artista utiliza não podem ser considerados como simples ferramentas [5], a sua escolha e aplicação possui um valor específico que lhe é inerente.

Marcel Duchamp com o seu trabalho "o grande vidro" que foi criado como uma tentativa de quebrar as tradições académicas com a pintura, demonstra que o mais importante não é o suporte, mas a ideia.

O ENSINO NAS ESCOLAS

No início dos anos 60, alguns artistas norte-americanos procuraram demonstrar a importância do vidro como material artístico, sem que possuísse uma ligação estreita à arquitectura (como o vitral) nem ao artesanato (objectos funcionais associados à técnica do sopro). Em 1962 realiza-se nas instalações do Toledo Museum of Art, EUA, o famoso workshop de Toledo. É um marco histórico no studio glass movement, um workshop em vidro com a duração de dez dias, que marca o início do studio glass movement nos EUA. A partir de 1964 o estudo e a prática da arte do vidro integram-se nas cadeiras dos cursos de arte das universidades norte-americanas.

Na Europa, por exemplo, na Republica Checa, na Academia de Belas Artes, os estudantes aprendem a trabalhar com o vidro, desde 1885, ensinados por escultores. Em 1926 iniciou-se a gravação em vidro e em 1946 cria-se um departamento próprio do vidro. A academia de Belas Artes de Bratislava, Václav Cígler, cria em 1965 o departamento de vidro na arquitectura. Nos países Bálticos, por exemplo na Academia da Letónia, o ensino de vidro surgiu em 1963 e o curso incluía gravação, lapidação e vitral. Na academia de Artes da Estónia o departamento do vidro começou muito antes em 1936. Na Lituânia por exemplo na Kaunas Art Faculty o departamento do vidro estabeleceu-se em 1979.

No que se refere ao mosaico, este é também leccionado em universidades europeias, por exemplo na Faculdade de Belas Artes de Atenas.

ESCOLA E ENSINO EM PORTUGAL

Em Portugal o ensino do vitral e mosaico vem sendo leccionado nas Escola de Belas Artes do Porto e Lisboa desde 1957.

Em 2000, é criado o CRISFORM (Centro de formação para o sector da cristalaria), é uma instituição pública, que possibilita vários tipos de formação na área do vidro. Dispõe de boas instalações, formadores competentes e técnicos experientes, para ajudarem os amantes desta arte.. O CRISFORM apoia a realização de workshops e acções de formação nas diversas técnicas do vidro para estudantes das Faculdades de Arte do nosso país. Em 2009 é realizada a primeira acção de formação intitulada "casting" no âmbito da cadeira de vitral da FBAUP, onde participaram

alunos desta faculdade. Pretendia-se introduzir novos conhecimentos e novas técnicas de trabalhar o vidro nesta disciplina, permitindo assim aos alunos a possibilidade de renovarem os seus conhecimentos. Em 2010 são realizados mais duas acções de formação para os alunos da FBAUP, "iniciação à técnica do sopro sem molde" e "iniciação às técnicas de fusão".

Workshops no âmbito do studio glass movement têm vindo a realizar-se nas instalações da VICARTE (Unidade de Investigação Vidro e Cerâmica para as artes³⁰). O primeiro foi realizado em Abril de 2007, pelo artista Michael Taylor, "Fundamentals of Hot Glass Forming" procurando estabelecer um primeiro contacto com a técnica de vidro soprado. Aqui participaram os alunos da cadeira de vitral da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL). Em seguida foi realizado um pequeno workshop de sandcasting, "Introdução ao sandcasting" ministrado por Teresa Almeida, e no ano seguinte no mês de Junho o artista Michael Taylor voltou a dar um workshop intitulado "Optics - a Medium for expression, " novamente para os alunos da FBAUL. Em Maio de 2009 a VICARTE volta a organizar um Workshop de vidro soprado "Introduction to Glassblowing Techniques and the Science of Glass" com a colaboração de professores e alunos da Penstate University, onde participaram os alunos da cadeira de vitral da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL), alunos da cadeira de vitral da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), da Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos (ESAD) e do Departamento de Conservação e Restauro da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa.

É importante introduzir novas técnicas na educação superior, não ficar simplesmente pelo ensino do vitral clássico (que é sem dúvida muito importante), mas também procurar desenvolver projectos onde é utilizada a técnica da fusão (grandes painéis que funcionem como vitrais, por exemplo), saber realizar e distinguir a diferença entre uma fusão total e uma fusão parcial, desenvolver a técnica do slumping, e do kilncasting nas suas diferentes vertentes: o casting e o pâte de verre. Procurando estudar a plasticidade do material, as texturas, granulometrias utilizadas. Realizar projectos com a técnica do sopro e do maçarico, e na

³⁰ Sedeada no campus da Caparica da Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências e Tecnologia. É uma parceria entre a FCT/UNL e a FBA/UL. www.vicarte.org

eventualidade de não existir a possibilidade de realizar estas técnicas na estabelecimento de ensino, procurar parcerias com outras instituições, por exemplo o Crisform.

È também muito importante procurar uma nova relação com o mosaico e o exterior. Ainda que considerado uma arte parietal, esta técnica pode hoje englobar instalações, esculturas. Procurar englobar vários materiais. Devemos neste sentido estabelecer uma relação com a arquitectura e com o espaço envolvente, assim como instalações abrangendo novas áreas de implantação.

CONCLUSÃO

Assim, podemos concluir que é possível ensinar uma educação contemporânea onde o vitral e mosaico é leccionado e utilizado como material plástico. Estas novas tecnologias permitem aos alunos dispor de uma grande diversidade técnica para a obtenção de resultados plásticos. No entanto, verificou-se a necessidade dos alunos conhecerem e dominarem as técnicas que utilizam, no sentido de compreenderem as potencialidades que o material permite e assim utilizá-las da maneira que considerarem mais adequadas com a sua forma de exprimir.

AGRADECIMENTOS

Gostava de agradecer à Professora Doutora Rosa de Oliveira orientadora do doutoramento, ao Professor Doutor João Aquino Antunes co-orientador e ao Prof. Doutor Pires de Matos, coordenador da Unidade de Investigação "Vidro e Cerâmica para as Artes", (www.vicarte.org) que orienta e apoia os projectos que estou a desenvolver um especial agradecimento. À Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) pelo apoio financeiro SFRH / BD / 30684 / 2006.

BIBLIOGRAFIA

[1] StileS; Kristine, Selz; Peter; Theories and documents of contemporary art. A sourcebook of Artists' Writings, university of California Press, 1996

[2] Eco, Humberto; A definição da arte. Lisboa: edições 70, LDA, 2008

[3] Petrová, Sylva; Czech Glass, Czech Republic, Gallery, 2001

[4] Geczy, Adn; Art: histories, theories and exceptions. United Kingdom, Berg, 2008

[5] Gage, John; Colour and Meaning, Art, Science and Symbolism. Singapore: Thames & Hudson Ltd, 2006

Arte Educação Contemporânea

MODELO DE LITERACIAS DIGITAIS PARA PESQUISA EM COMUNICAÇÃO

Ligia Capobianco

MASTER DEGREE IN COMMUNICATION SCIENCE. SHE CURRENTLY DOES RESEARCH FOR THE PEDAGOGICAL CYBERNETICS DEPARTMENT AT THE COMMUNICATION AND ARTS SCHOOL, UNIVERSITY OF SÃO PAULO, BRAZIL. HER RESEARCH INTERESTS INCLUDE THEORETICAL, EMPIRICAL AND PRACTICAL UNDERSTANDINGS OF DIGITAL DIVIDE, DIGITAL LITERACY AND CYBERCULTURE RELATED TO EDUCATION. SHE ALSO WORKS AS AN ENGLISH-PORTUGUESE TRANSLATOR AND PREPARES CONTENT FOR VLE.

Resumo -O artigo oferece instrumentos que permitem explorar as atividades comunicativas, possibilitadas pelos recursos da Internet e dos ambientes virtuais, por meio de técnicas de análise exploratória de dados.

O estudo pretende ainda contribuir para o desenvolvimento de métodos de pesquisa de processos comunicativos evolucionários.

Propõe que o entendimento das atividades comunicativas na Internet pode ser facilitado pela aplicação do conceito Literacia Digital, neste caso Literacias Digitais, definidas como conjunto de habilidades necessárias para atuar de forma eficiente e eficaz no universo das tecnologias de informação e comunicação (TICs).

Apresenta o **Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai** que compreende a literacia fotorvisual, de reprodução, de pensamento hipermídia, da informação, sócio-emocional e de pensamento em tempo

real. O conjunto das literacias digitais unido às formas de comunicação possíveis principalmente na Internet e nos ambientes virtuais como e-mail, mensagens instantâneas, blogs, participação em comunidades virtuais, jogos, cursos, publicação em formato digital e leitura visa esclarecer e auxiliar o pesquisador que precisa aplicar métodos de pesquisa para verificar e relacionar a comunicação entre pessoas possibilitada pelos recursos de comunicação contemporâneos e se depara com a dificuldade de encontrar padrões em ambientes altamente comunicativos.

Finaliza considerando a importância do desenvolvimento de trabalhos científicos ou não sobre o tema comunicação na Internet, um campo de que necessita de métodos de pesquisa apropriados.

PALAVRAS-CHAVE: LITERACIA DIGITAL – MODELO DE LITERACIAS DIGITAIS – PESQUISA EM COMUNICAÇÃO

ABSTRACT - The paper offers tools to study communicative activities provided by the Information Communication Technology (ICT) resources like Internet and virtual environments (VE) through exploratory data analysis techniques.

It is proposed that the research of communicative activities provided by ICT tools can be understood by the conceptual model of digital literacy that covers most of the cognitive skills that users and scholars employ in digital environments.

The conceptual model of Eshet-Alkalai consists of photo-visual digital thinking skill, reproduction digital thinking skill, branching digital thinking skill, information digital thinking skill, socio-emotional digital thinking skill and real-time thinking skill.

It is introduced the digital literacy model of Eshet-Alkalai linked with the ICT's resources like e-mail, instant message, blogs, virtual communities participation, games, publishing and reading.

It is suggested the adaptation of this method to study communicative activities in the Internet and in VE.

KEYWORDS: DIGITAL LITERACY – MODEL OF DIGITAL LITERACY – COMMUNICATION RESEARCH

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento da tecnologia acompanha a evolução da huma-

nidade e, normalmente, é impulsionado pelo desafio de vencer condições adversas e suprir necessidades, proporcionando melhor qualidade de vida. Os fatores e circunstâncias que contribuíram para o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs) abrangem as diversas áreas de conhecimento uma vez que, por sua própria natureza, desde o início disseram respeito à criação e transmissão de sentidos e significados de forma oral ou escrita. Em decorrência de tal processo, o desenvolvimento e aplicação dos recursos das TIC estão determinando o contexto contemporâneo em todas as áreas. Os efeitos podem ser verificados principalmente nas áreas de ciências, tecnologia, economia e meios de comunicação, sobretudo, devido às inúmeras aplicações da Internet.

Hannes Leopoldseder, co-fundador da Ars Eletronica e idealizador do Ars Eletronica Center, descreveu os indicadores da cultura computacional no livro *Ars Eletronica facing the future with Ars Eletronica* (DRUCKREY, 1999, p. 67-70):

- » A cultura computacional é emergente;
- » Ela requer um novo tipo de alfabeto, uma nova linguagem e um novo modo de pensar;
- » Ela demanda uma sociedade letrada em computação (focada em informação e conhecimento);
- » Requer reestruturação do trabalho, do tempo livre e da sociedade;
- » Requer a tela como maior instrumento em casa e no trabalho;
- » Permite um novo tipo de artista;
- » Permite um novo mundo de imagem e de som;
- » Permite novas redes que combinam novos níveis de comunicação;
- » Permite uma nova mídia;
- » Permite novas experiências em arte e cultura.

Os efeitos multiplicadores da sociedade em rede resultantes da popularização do uso das TIC's abrem horizontes de possibilidades ainda desconhecidos e inexplorados. Os estudos científicos que estão sendo desenvolvidos aprofundam reflexões, fundamentam as teorias e propõem rumos para o cenário científico e filosófico contemporâneo. A importância das TICs reside na possibilidade que oferecem de registrar/recuperar informações e de facilitar a comunicação.

2 LITERACIA DIGITAL

"AS HABILIDADES DE LITERACIA DIGITAL TORNARAM-SE TÃO NECESSÁRIAS QUANTO A CARTEIRA DE MOTORISTA" (GILSTER, 1997, p.2).

A palavra Digital origina-se do Latim Digitalis e era usada como medida, sendo que digitus significa dedo, inicialmente um elemento do sistema decimal. Atualmente indica dados em forma de dígitos binários e é usada para definir sinais de comunicação digital.

O acesso às TICs exige competências diferenciadas o que levou à necessidade de ampliação do conceito de letramento, alfabetização ou literacia para que compreendesse também as habilidades necessárias para realizar tarefas, comunicar-se e obter informações em ambiente digital. Os estudos normalmente definem Literacia Digital como habilidades necessárias para utilizar os computadores ou as habilidades para usar o computador para navegar na Internet. Muitas pesquisas baseiam-se na percepção que os próprios usuários têm de suas habilidades e conhecimentos para lidar com as TICs.

Para Gilster (1997), literato e pesquisador que cunhou o termo literacia digital, trata-se da "extensão lógica da própria literacia da mesma forma que o hipertexto é uma extensão da experiência de leitura tradicional" (1997, p.230). O autor define literacia digital "como a habilidade de entender e utilizar a informação de múltiplos formatos e proveniente de diversas fontes quando apresentada por meio de computadores." (1997, p.1) e estende os limites do conceito ao afirmar que "literacia digital é igualmente sobre contexto" (1997, p.35). Segundo o autor, só há uma certeza no futuro do ciberespaço: as pessoas serão compelidas a aprimorar-se no uso das ferramentas das TICs continuamente uma vez que a maior parte dos documentos impressos está sendo digitalizada e armazenada na rede mundial de computadores para formar um grande banco de dados. Considera ainda que o conceito de literacia ultrapassa a definição comum de ler e entender o significado do que está escrito: "você não precisa só adquirir as habilidades de encontrar coisas, precisa também adquirir as habilidades de usar estas coisas em sua vida" (GILSTER, 1997, p.2) e destaca que os recursos da Internet são fundamentais

tanto para o ensino e aprendizagem como para o auto-aprimoramento das competências pessoais especialmente por proporcionar e exigir:

- » Habilidade de realizar julgamentos sobre o conteúdo das informações disponíveis na Internet.
- » Habilidade de justapor os diversos conhecimentos encontrados na Internet provenientes de diferentes fontes de maneira não-linear para elaborar informações confiáveis.
- » Desenvolver as habilidades de buscar e manter a pesquisa constante das informações atualizadas.

Yoram Eshet-Alkalai¹, professor do departamento de Educação e Psicologia da Open University e do Centro de Pesquisa de Integração de Tecnologia e Educação de Israel desenvolve pesquisas sobre psicologia cognitiva e tecnologias de informação e comunicação em ambientes digitais com finalidades educativas. O professor criou uma estrutura chamada **Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai** baseado em sua experiência profissional em planejar ambientes de ensino e aprendizagem para empresas e para academia nos Estados Unidos e Israel. O modelo inclui as habilidades emocionais, sociológicas, motoras e cognitivas necessárias para comunicação em ambientes digitais. Sua idéia principal era proporcionar uma estrutura que pudesse ser utilizada como medida de qualidade do trabalho do estudante no ambiente digital, bem como fornecer ferramentas para os professores e desenvolvedores programarem ambientes digitais adequados à educação. (ESHET-ALKALAI 2004, p. 93) O autor classifica as literacias em seis grupos que cobrem as principais habilidades cognitivas e não cognitivas necessárias para se desenvolver em ambiente digital:

- » Literacia foto-visual.
- » Literacia de reprodução.
- » Literacia da informação.
- » Literacia do pensamento hipermídia.
- » Literacia sócio-emocional.
- » Literacia do pensamento em tempo real.

Até o momento, o Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai é considerado um das mais completos e coerentes para pesquisas e para elaboração de ambientes digitais.

¹ Informações sobre Prof. Yoram Eshet: http://www.openu.ac.il/Personal_sites/yoram-eshet.html#a3 Acesso em 25 Jan. 2009.

A maior parte das atividades que podem ser realizadas na Internet como escrever e-mails, conversar, publicar em um blog, participar de cursos e de comunidades virtuais entre outras, enquadram-se em mais de um tipo de literacia. Logo, as literacias devem ser vistas como um conjunto complexo e nuclear de habilidades que permitem a vivência, a compreensão e o estudo dos processos integrados que envolvem a comunicação por meio dos recursos da Internet

2.1 Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai

2.1.1 Literacia Foto-visual: Aprendendo a Ler o Visual

Esta literacia inclui o entendimento da comunicação que é apresentada em forma gráfica e/ou visual tal como representação de símbolos, ícones, jogos, entre outras. Características como capacidade de entender imagens, símbolos, ilustrações e de utilizá-las para finalidades específicas, como por exemplo, para compor o enredo de um jogo virtual, são mais comuns em populações jovens que sempre tiveram acesso à televisão e que são acostumados com vídeo-games, jogos em computadores e em outros ambientes virtuais.

2.1.2 Literacia de Reprodução: A arte da duplicação criativa

Eshet-Alkalai e Amichai-Hanburger (2004, p. 425-434) definem a literacia de reprodução como a habilidade de criar novos significados ou novas interpretações combinando partes das informações pré-existentes e independentes que podem apresentar-se aleatoriamente e em qualquer forma de mídia como texto, gráfico ou som. Trata-se de uma habilidade importante principalmente para escrita e arte. A literacia da reprodução merece estudos exclusivos que possam promover o entendimento dos inúmeros fatores que influenciam o processo de redação na Internet.

2.1.3 Literacia do Pensamento Hipermídia: A Arte de Navegar

A importância desta literacia nos ambientes digitais deve-se à necessidade de utilizar estratégias de busca de informação e construção de conhecimento de modo não-linear. Requer, portanto, orientação espacial e multidimensional para navegar, bem como habilidades de pensamento abstrato. É resultante das especificidades das TIC's, principalmente a não-linearidade que caracteriza os recursos de hipermídia. A pessoa

precisa desenvolver a habilidade de navegar, buscar as informações pertinentes sem se desorientar e classificar as partes independentes para reconstruir a informação. (ESHET-ALKALAI, 2004)

2.1.4 Literacia da Informação: A Arte de Sempre Questionar Informações

A literacia da informação é provavelmente a mais citada por ser anterior à rede mundial de computadores. No mundo digital, essa literacia adquire crescente importância, pelo fato de estar relacionada ao uso da informação. Refere-se à habilidade de avaliar ou ainda filtrar a informação de maneira crítica. A maior parte das pesquisas entende literacia da informação como estratégias de busca e hábitos, porém, para Eshet-Alkalai (2004), o seu significado está baseado na capacidade de identificar informações falsas, parciais e desnecessárias e evitar que sejam apreendidas pela cognição da pessoa.

2.1.5 Literacia Sócio-emocional: A Arte de Viver Junto

A literacia sócio-emocional inclui a capacidade de compartilhar conhecimento formal e emoções em ambientes digitais, bem como prevenir-se das armadilhas disseminadas na Internet como fraudes, vírus, etc. O autor considera esta literacia a mais complexa e de nível mais elevado por requerer capacidade de crítica, análise, maturidade, bom comando da informação, além das literacias de pensamento hipermídia e fotovisual. (ESHET-ALKALAI, 2004) Essa literacia habilita a pessoa a compartilhar e avaliar informações, bem como a construir trabalhos colaborativos. Envolve compartilhamento de experiência e ideias em situações comunicativas nas quais pode ocorrer a expressão de pensamentos e emoções.

2.1.6 Literacia de Pensamento em Tempo Real: Ação e Reação

A literacia de pensamento em tempo real contempla as funções necessárias para atuar em ambientes onde há grande quantidade e variedade de informações ao mesmo tempo como simulares e jogos. Eshet-Alkalai (2009) considera esta literacia muito complexa:

As situações de pensamento em tempo real normalmente requerem a utilização de capacidades de atenção dividida para gerenciar simultaneamente grande volume de estímulos (texto, som e imagem) que aparecem em tempo real e em alta velocidade. (ESHET-ALKALAI, 2009, p.3220)

2.2 Literacias Digitais x Comunicação

O conjunto de Literacias Digitais x Comunicação mostra que as literacias são ligadas e que tendem a influir sobre os processos de comunicação e conseqüentemente também sobre os processos e aplicações de ensino e aprendizagem de maneira integrada, possivelmente com predomínio circunstancial de uma ou outra literacia, pois trata-se de um processo em constante mudança.

Para observar e classificar as atividades comunicativas na Internet considerando-se suas características que permitem a reunião, em um mesmo meio, dos recursos de texto, áudio, vídeo, telefonia para comunicação entre as pessoas independentemente da localização espacial, sugere-se a aplicação do conjunto Literacias Digitais x Comunicação conforme descrito na tabela a seguir.

tabela 1: LITERACIAS DIGITAIS X COMUNICAÇÃO

Recurso de Comunicação	Literacia Fotovisual	Literacia da Reprodução	Literacia do Pensamento Hipermídia	Literacia Sócio-emocional	Literacia de Pensamento em tempo real
E-mail					
Mensagens instantâneas					
Leitura de jornais, revistas, e outros					
Salas de bate-papo					
Jogos					
Cursos					
Participar de Comunidades					
Publicação					

A tabela Literacias Digitais x Comunicação foi elaborada levando-se em consideração a relação entre as literacias e as modalidades comunicativas na Internet. Observa-se que a maior parte dos recursos de comunicação da Internet compreende mais de uma literacia digital, ou seja, as literacias devem ser pensadas como um conjunto complexo e dinâmico de fatores e elementos que propiciam processos de comunicação. Entre as atividades comunicativas mais completas destacam-se a participação em cursos, participação em comunidades virtuais e a publicação na rede.

Finalmente, sugere-se a utilização do modelo de literacias digitais, que foi adaptado para revelar as atividades comunicativas na Internet, para realização de outras pesquisas sobre o tema.

3 CONCLUSÃO

As pesquisas sobre os temas abordados visam garantir melhor entendimento dos problemas e questões relativos ao uso da Internet a fim de divulgar informações para o público, garantir políticas públicas que assegurem a universalização de uso e fornecer informações que possam contribuir para a realização de outras pesquisas científicas ou não.

O uso da Internet tende, necessariamente, a intensificar-se o que promoverá mudanças cujos reflexos serão sentidos nos vários setores da sociedade, economia, cultura e educação. Logo, os processos que envolvem sociabilidade, qualidade inerente aos indivíduos, também devem intensificar-se com o aporte das novas formas de comunicação.

Os estudos sobre literacia digital podem promover a integração entre diversas áreas do conhecimento e contribuir para a criação de portais, ambientes virtuais de aprendizagem, bancos de dados entre outros recursos adequados às necessidades dos usuários. Dessa forma, todo o conjunto da sociedade poderá aproveitar os benefícios promovidos pelas TICs a partir do momento em que os cientistas, técnicos, educadores, organizações públicas ou privadas puderem utilizar o conhecimento disponível para facilitar os processos de comunicação. O estudo da Internet nesse momento de emergência e consolidação está atraindo a atenção de muitos pesquisadores e são fundamentais para assegurar o uso público universal.

As características da Internet que promovem a comunicação por meio de participação em outros mundos, jogos, cursos, publicação em formato digital e leitura levou os pesquisadores a procurarem métodos de pesquisa eficientes que pudessem proporcionar o entendimento das dinâmicas dos processos comunicativos em ambientes virtuais. Para estudar os ambientes nos quais ocorrem processos comunicativos evolucionários é preciso reunir técnicas especiais tanto para levantamento de informações como para determinação de procedimentos que permitam análise dos indicadores das relações. O modelo de literacias digitais x comunicação visa auxiliar o pesquisador na busca de padrões que possam fornecer dados importantes.

4 REFERÊNCIAS

- » DI MAGGIO, P.; HARGITTAI, E. A FRAMEWORK FOR STUDYING DIFFERENCES IN PEOPLE'S DIGITAL MEDIA USES. KUTCHER, N.; OTTO, H-U. (ED.) CYBERWORLD UNLIMITED. VS VERLAG FÜR SOZIALWISSENSCHAFTEN/GWV FACHVERLAGE GmbH. Pp. 121-137. ANNUAL REVIEW SOCIOLOGY, 2001. DISPONÍVEL EM: [HTTP://ESZTER.COM/RESEARCH/C10-DIGITALMEDIAUSESFRAMEWORK.HTML](http://eszter.com/research/c10-digitalmediausesframework.html) ACESSO EM 12 DEZ. 2008.
- » DRUCKREY, T. ARS ELETRONICA FACING THE FUTURE WITH ARS ELETRONICA. MASSACHUSETTS: MIT PRESS, 1999.
- » ESHET-ALKALAI, Y. DIGITAL LITERACY: A CONCEPTUAL FRAMEWORK FOR SURVIVAL SKILLS IN THE DIGITAL ERA. JOURNAL OF EDUCATIONAL MULTIMEDIA AND HYPERMEDIA. V.13, N.1, P. 93-106, 2004. DISPONÍVEL EM < [HTTP://WWW.EDITLIB.ORG/P/4793](http://www.editlib.org/p/4793)>. ACESSO EM: 18 SET. 2008.
- » _____.REAL-TIME THINKING IN THE DIGITAL ERA. JOURNAL IGI GLOBAL. P. 3219-223, 2009.

Arte-Educação a partir de uma perspectiva Transdisciplinar

Maria Inês Moron Pannunzio

GRADUADA E ESPECIALISTA EM FILOSOFIA. MESTRE EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA. PROFESSORA TITULAR DE FILOSOFIA DO INSTITUTO MANCHESTER PAULISTA DE ENSINO SUPERIOR – IMAPES, DE 4/1999 ATÉ 2/2007. ESPECIALISTA EM BIOÉTICA PELA CÁTEDRA DA UNESCO, UNB; ESPECIALISTA EM ARTE, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS, UNB. CURSOU "TRANSDISCIPLINARIDADE" NA ESCOLA DO FUTURO, DA USP. ATUALMENTE, COORDENA O SETOR EDUCATIVO DA AECA – ASSOCIAÇÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ARTE, EM SOROCABA/SP. - INESPAN@GMAIL.COM

RESUMO - A Transdisciplinaridade é uma nova teoria do conhecimento, e também, uma nova maneira de olhar e compreender o mundo. O pensamento transdisciplinar trata de assuntos aparentemente desconexos, mas sempre ligados pelo sentido, pelo imaginário, pela intuição ou pela complexidade. Arte-educação a partir de uma perspectiva transdisciplinar é valorizar a cultura da sensibilidade estética na escola. Este projeto apoia-se em uma proposta epistemológica que valoriza o processo e não o produto, as interações entre as pessoas e com os objetos do conhecimento, bem como o conhecimento intuitivo e o conhecer-se. O aluno será estimulado a vivenciar as diferentes áreas do conhecimento, as linguagens artísticas, o uso das novas tecnologias contemporâneas, estar mais engajado e comprometido com o ensino-aprendizagem, com ele, com a realidade da qual faz parte e a ter a percepção da importância dos outros na sua vida, levando-o ao respeito, ao diálogo, à abertura ao

novo e ao criativo. Educação entendida como ato significativo e, portanto, ético. Mas, acima de tudo uma experiência estética e poética, tendo a arte como eixo norteador de todo trabalho educacional, que possibilite aos alunos o encontro com a sua humanidade e os torne sensíveis à desigualdade social e capazes de propor o engajamento em projetos que visem ao bem pessoal e comunitário. Uma proposta de arte-educação permeada pela atitude transdisciplinar pode dar início a esse processo.

PALAVRAS-CHAVE: TRANSDISCIPLINARIDADE, ARTE-EDUCAÇÃO, COMPROMISSO, EXPERIÊNCIA ESTÉTICA, APRENDIZAGEM.

ABSTRACT - Transdisciplinarity is a new theory of the knowledge, and also, a new way to look and to understand the world. The thought transdisciplinar deals with matters seemingly disconnected, but always linked by the sense, by the imaginary, by the intuition or even by its complexity. Art-education starting from a transdisciplinar perspective is to value the culture of the aesthetic sensibility in the school. This project leans on an epistemological proposal that values the process rather than the product, the interactions among the people and the objects of the knowledge, as well as the intuitive knowledge and the knowing oneself. The student will be stimulated to live the different areas of the knowledge, the artistic languages, the use of the new contemporary technologies, to be more engaged and committed with the teaching-learning, with him, with the reality he is part of, and to have the perception of the importance of the others in his life, leading him for the respect, for the dialogue, for the opening to the new and the creative. Education understood as significant action and, therefore, ethical. But, above all an aesthetic and poetic experience, focusing the art as the orientating axis of every education work, that enables the students to meet his humanity and make them sensitive to the social and inequality and able to propose the engagement in projects that seek to the personal and the community welfare. An art-education proposal permeated by the transdisciplinar attitude can give the start to that process.

WORD-KEY: TRANSDISCIPLINARITY, ART-EDUCATION, COMMITMENT, AESTHETIC EXPERIENCE, LEARNING.

INTRODUÇÃO

Este início de século tem-se caracterizado por um momento de crise global e de paradigmas que, no campo da educação, reflete-se num sistema alienante de ensino, consequência da fragmentação do conhecimento e da sistematização do pensamento. Esse cenário, entretanto, é a oportunidade para, em vez de provocar uma atitude de imobilismo, estimular todos a buscar soluções.

O presente artigo é uma tentativa de fundamentar os conceitos do paradigma da modernidade, do paradigma emergente e da complexidade do pensamento para, então, poder-se pensar em um sistema educacional mais condizente com a atual realidade, em que a arte seja o eixo norteador de todo o processo. Um sistema que rompa com a oposição entre natureza e cultura e que possa superar a contradição entre o que conhecemos e a realidade. Para tanto, serão explicitados os fundamentos da transdisciplinaridade como possibilidade para uma nova atitude ante a arte, a educação e o mundo.

O PARADIGMA DA MODERNIDADE E O PARADIGMA EMERGENTE

Segundo o educador Edgar Morin, os indivíduos conhecem, pensam e agem segundo paradigmas inscritos culturalmente neles. Na sociedade moderna, que se estendeu até o século XX, o paradigma norteador das ações do homem foi o paradigma cartesano-newtoniano, que determinou uma dupla visão do mundo, qual seja: o mundo dos objetos e o mundo dos sujeitos. O sociólogo Boaventura de Sousa Santos reforça esse pensamento ao afirmar, em sua obra *Um discurso sobre a ciência*, que a ciência moderna consagrou o homem como sujeito epistêmico, pois não tolerava a interferência de valores humanos ou religiosos. Foi nessa base que se constituiu a distinção dicotômica entre sujeito e objeto.

Paralelamente ao desenvolvimento dessa forma de conhecimento, houve atrofia do ser interior, comprometendo a subjetividade humana. A supervalorização da objetividade transformou o sujeito em objeto e a realidade passou a ter um único nível. As leis da física clássica assumiram caráter de leis deterministas, levando à crença de que, no momento

em que são impostas certas condições iniciais bem determinadas, é possível prever-se de maneira infalível o futuro. Os saberes foram desunidos, divididos e compartimentados em diversas disciplinas, perdendo-se assim o vínculo das partes com o todo. Os objetos passaram a ser analisados fora do seu contexto, do seu conjunto e da sua complexidade, fazendo com que a unidade complexa da natureza humana e a sua identidade com o todo fossem desintegradas na educação.

O homem passou a ser considerado apenas como um corpo e uma mente — o que ele sente foi separado do que ele é. As questões globais, fundamentais e complexas, deixaram de ser entendidas, pois tudo foi reduzido à física. A visão de longo prazo foi perdida, acarretando dificuldades de compreender, refletir e lidar com os nossos problemas.

Porém, esse modelo de ciência e as verdades científicas que ele pretendia apresentar acabaram sendo abalados nas suas certezas e na não perenidade explicativa das teorias científicas. Iniciava-se uma nova revolução científica, impulsionada pelas descobertas de Einstein em mecânica quântica e pelos avanços da microfísica, da química e da biologia, gerando profunda insatisfação com a visão de mundo então prevalecente e a necessidade imperiosa de substituí-la. Tudo isso acabou desencadeando uma nova crise de paradigma.

Em suas análises, Boaventura de Sousa Santos afirma que a caracterização da crise do paradigma dominante traz consigo o perfil do “paradigma emergente”. Esse novo paradigma procura um conhecimento total e não dualista, ou seja, um conhecimento sobre as possibilidades da ação humana no mundo.

A mudança do paradigma cartesano-newtoniano para o paradigma emergente inicia-se no começo do século XX, quando Max Planck descobre a descontinuidade no campo da física. Planck partiu do princípio de que a energia tem estrutura discreta e descontínua: o quantum, que deu seu nome à física quântica.

No paradigma emergente, percebe-se a lógica do terceiro incluído, em que os opostos são contraditórios, mas a tensão entre eles promove uma unidade mais ampla que os inclui. Portanto, a lógica do terceiro incluído é a lógica da inclusão. Assim sendo, os problemas só podem ser propostos e pensados em seu contexto, pois, no momento em que a física atômica constata que o observador muda a realidade observada,

comprova-se a inseparabilidade entre sujeito e objeto. Muda-se, também, a epistemologia do novo sistema científico, a qual deixa de ser "coisista", dualista, fragmentária e substancial, para se tornar processo, interação e construção.

Esse paradigma emergente é o paradigma da contemporaneidade. Ele permite entender o conhecimento em toda sua complexidade e interdependência e serve como referência para se pensar num novo modelo educacional que perpassa o simples acúmulo de saberes.

O PENSAMENTO COMPLEXO

O estudo da complexidade humana é a conscientização da condição comum a todos os homens, da diversidade dos indivíduos, dos povos, das culturas e dos indivíduos como cidadãos da Terra. Todas as coisas estão interligadas e por isso o ser e o saber são tão complexos e as incertezas fazem parte da vida do homem. É preciso compreender as contradições e dar-se conta do imprevisível que norteia as ações humanas.

É através do pensamento complexo que percebemos a inseparabilidade do conhecimento e da ação. Edgar Morin afirma que "como todo conhecimento cerebral, o conhecimento humano é, na sua origem e nos seus desenvolvimentos, inseparável da ação e, como todo conhecimento cerebral, elabora e utiliza estratégias para resolver os problemas postos pela incerteza e a incompletude do saber" (PETRAGLIA, 2000: 50).

Dessa nova perspectiva, é possível se compreenderem fenômenos complexos que não são regidos por processos nem lógicos nem lineares. Toda a complexidade do real nos sinaliza a incompletude do conhecimento sobre o mundo e também do inacabamento do ser humano — que se constrói à medida que vive. Quando entendemos a complexidade do todo, percebemos nossos preconceitos e bloqueios e ficamos abertos para as inúmeras possibilidades de transformação. A compreensão do outro requer a consciência da complexidade humana e a complexidade é, por sua vez, saber que nós somos um e outro, inseparavelmente. Sendo assim, há de haver uma mudança de mentalidade e de postura diante da compreensão do mundo.

REFLETINDO SOBRE PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO

Para acompanhar o paradigma emergente, norteador das ações do homem na contemporaneidade, é necessária uma nova postura epistemológica que corresponda às mudanças no processo de aprendizagem do sujeito. É preciso haver deslocamento do atributo para o processo, do individual para a interação, do formal para o intuitivo, da análise para a síntese, do linear para o não linear, da precisão para a incerteza e esse novo paradigma cumpre bem esse papel, pois dá suporte para a construção de novas subjetividades solidárias e de uma nova realidade, em que o conhecer é conhecer-se e o construir conhecimento é construir-se.

O relatório da Comissão Internacional sobre a Educação para o século XXI, encomendado em 2001 pela Unesco e coordenado por Jacques Delors, considera que, para responder às demandas da vida contemporânea, cabe à educação "fornecer, de algum modo, os mapas de um mundo complexo e constantemente agitado e, ao mesmo tempo, a bússola que permita navegar através dele" (DELORS, 2003:89). Para isso, a educação deve se organizar em torno de quatro aprendizagens fundamentais: o aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a ser e aprender a viver com o outro.

Nesse processo, a educação tem o papel fundamental de produzir e socializar o saber, tornando o estudante o eixo central do processo. Ela precisa estar sintonizada com as novas exigências intelectuais que nos impõe a tecnologia, repensar o currículo sem perder a dimensão da humanidade e ser mais integradora das contradições, promovendo a interação entre racionalidade e emotividade, consciente e inconsciente, jogo e aprendizagem.

Há a necessidade de um novo tipo de educação que leve em conta todas as dimensões do ser humano. É preciso buscar verdades que estejam diretamente relacionadas com o cotidiano das pessoas, vivenciando um sistema de valores na escola que leve em consideração o sensorial, o intuitivo, o emocional e o racional. Uma educação integral do homem, que considere os saberes compreendidos com o corpo e com o sentimento, conciliando afetividade e efetividade na formação de sujeitos solidários e competentes.

A TRANSDISCIPLINARIDADE

À integração global de várias disciplinas chama-se transdisciplinaridade. Parte-se do fato de que a natureza é única e tenta-se chegar a seu conhecimento como tal, sem as divisões impostas pela ciência. Basarab Nicolescu explica que "o prefixo 'trans' diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina. Seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento" (NICOLESCU, 1999: 46).

A realidade é multidimensional e multirreferencial, ou seja, é complexa e ao mesmo tempo aberta. Sendo assim, é preciso olhar a educação, a arte e a política de outras maneiras, pois o conhecimento do universo exterior se dá em harmonia com o autoconhecimento do ser humano.

O poeta argentino Roberto Juarroz introduziu, em 1991, uma nova expressão: "atitude transdisciplinar", que é a efetividade crescente de nossas ações no mundo e na vida social. A atitude transdisciplinar pressupõe tanto o pensamento como a experiência interior, tanto a ciência como a consciência, tanto a efetividade como a afetividade. Há necessidade de que o ser humano encontre uma harmonia entre seu ser individual e seu ser social e estabeleça uma ponte entre o espaço exterior e o espaço interior. A transdisciplinaridade é a ciência e a descoberta dessa ponte entre os seres e as coisas.

Para Nicolescu, o rigor, a abertura e a tolerância são traços fundamentais da atitude transdisciplinar. O rigor deve estar presente na linguagem, na argumentação baseada no conhecimento vivo e na experiência vivida. A abertura comporta a aceitação do desconhecido, do inesperado e do imprevisível e a tolerância, por sua vez, resulta da constatação de que existem ideias e verdades contrárias aos princípios fundamentais da transdisciplinaridade. Segundo o autor, a transdisciplinaridade entende o ser humano e o saber como inconclusos, portanto, não existem certezas e sim a necessidade da busca e da construção permanente do ser e do conhecimento.

Em 1994, os participantes do Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade, realizado em Portugal, adotaram uma Carta (in: Manifesto da Transdisciplinaridade, 1999: 148) que contém um conjun-

to de princípios fundamentais da atitude transdisciplinar. Dois deles se destacam:

- » a visão transdisciplinar é aberta, ultrapassa o campo das ciências exatas e dialoga com as ciências humanas, a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior; e
- » a verdadeira educação não deve privilegiar o conhecimento abstrato, mas deve ensinar a contextualizar, a globalizar e a concretizar. Reavalia o papel da intuição, do imaginário, da sensibilidade e do corpo na transmissão de conhecimentos.

Os conflitos atuais, no que se refere à educação, têm uma dimensão planetária e precisam ser entendidos na complexidade do mundo e do homem. É preciso partir da consciência da complexidade, entendendo a teia de relações existentes entre todas as coisas, e pensar a ciência na sua unicidade e multiplicidade. Talvez assim esses conflitos possam ser resolvidos.

CONCLUSÃO

A perspectiva de uma educação transdisciplinar assume, como visto, papel central nas reflexões aqui apresentadas e deixa clara a necessidade de construir uma educação fundamentada em princípios que estimulem os sujeitos a vivenciarem a tolerância e a solidariedade, pois a educação deve compreender que a condição humana é planetária. Do mesmo modo, é preciso ensinar a complexidade, as incertezas e a compreensão mútua por meio de uma cultura de solidariedade.

O papel da educação é, neste momento, da maior importância para a superação da crise planetária. A construção da identidade da escola deve se dar de dentro para fora, juntamente com a construção da identidade do sujeito e da comunidade, pois o conhecimento só tem sentido quando ligado à vida, fazendo parte da existência humana. Portanto, inerentes ao processo de conhecimento devem estar as preocupações com a ética, consigo mesmo e com os outros.

O educador só poderá fazer da sua ação uma prática transformadora se perceber que tudo se liga a tudo e conseguir articular a teoria com a prática. As práticas culturais têm a ver com a identidade de um povo. É preciso, pois, que as raízes culturais e as diferenças sejam consideradas

e respeitadas, pois a educação não pode ser separada do contexto.

Educação a partir de uma perspectiva transdisciplinar é valorizar a cultura da sensibilidade estética na escola, ancorada nas diferentes linguagens da arte e da ciência, e defender uma atitude compromissada com a diversidade e a complexidade da vida e, ainda, tem a intenção de desenvolver um trabalho poético, articulado, com qualidade e que envolva todos os alunos.

É preciso que todos tomem consciência da necessidade da uma ética solidária — e não solitária — que possibilite aos alunos o encontro com a sua humanidade e os torne sensíveis à desigualdade social e capazes de propor o engajamento em projetos que visem ao bem pessoal e comunitário. Uma proposta educacional, em que a arte seja o eixo de todo o trabalho educacional, permeada pela atitude transdisciplinar, pode dar início a esse processo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » DELORS, JACQUES. EDUCAÇÃO: UM TESOURO A DESCOBRIR. 8. ED. TRADUÇÃO JOSÉ CARLOS EUFRÁSIO. SÃO PAULO: CORTEZ, BRASÍLIA: MEC/UNESCO, 2003.
- » MORIN, EDGAR. INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO COMPLEXO. ESF. INSTITUTO PIAGET, 1990.
- » NICOLESCU, BASARAB. O MANIFESTO DA TRANSDISCIPLINARIDADE. SÃO PAULO: TRIOM, 1999.
- » PETRAGLIA, IZABEL CRISTINA. EDGAR MORIN: A EDUCAÇÃO E A COMPLEXIDADE DO SER E DO SABER. PETRÓPOLIS, RIO DE JANEIRO: VOZES, 2000. - 4.ED.
- » SANTOS, BOAVENTURA DE SOUSA. UM DISCURSO SOBRE AS CIÊNCIAS. PORTO: B. SOUSA E SANTOS E EDIÇÕES AFRONTAMENTO, 1987.

Mundo miedo: Identidad y dibujo infantil en tiempos de crisis mundial

Pilar Pérez Camarero

DOCTORA EN BELLAS ARTES UCM. EXPERTA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA UCM. POSTGRADUADA EN PSICOANÁLISIS ANALÍTICO UNIVERSIDAD RAMÓN LLULL DE BARCELONA. FUE BECARIA DEL CSIC EN EL DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA DURANTE SU PERÍODO DE FORMACIÓN DOCTORAL. PRIMER PREMIO NACIONAL EXTRAORDINARIO DE BELLAS ARTES (MEC). DOCENTE EN LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID. ARTISTA VISUAL Y PERFORMER. CON PUBLICACIONES SOBRE DIBUJO INFANTIL, SIMBOLISMO, IDENTIDAD E INTERCULTURALIDAD. ESPECIALISTA EN IMAGINARIO Y ONÍRICO. BANDEIRAPILAR@GMAIL.COM

RESUMEN - Desde el año 1997 desarrollo un trabajo de investigación de campo sobre identidad y cultura visual. La metodología es cualitativa: el trabajo de campo de los antropólogos sociales, aplicado a nuestro espacio de las artes visuales, junto a la encuesta de dibujo infantil en formato de pregunta cerrada.

El ámbito de este trabajo se ha desarrollado principalmente en Latinoamérica, pero también en Europa, Marruecos y en Japón. El período de dibujo infantil, la edad del realismo gráfico y la problemática de género (país niños- país niñas) como elemento vertebrador.

En el último año he ampliado el formato de recogida de materiales por grupos de edad y he incluido la grabación en vídeo, centrando el punto de mira en la crisis mundial. En este caso, con una comparativa

Portugal- España que espero triangular en los próximos meses con recogida de materiales en Brasil donde ya trabajé en el año 1999 y en el 2007.

Propongo presentar los materiales de investigación, mostrando los resultados más significativos de esta pesquisa, con un sentido longitudinal y de retrospectiva, y también centrado en la contemporaneidad del tiempo que nos toca vivir y la problemática de la crisis, los terrores colectivos y la compartimentación del mundo por el capital.

PALABRAS CLAVE: DIBUJO INFANTIL, IDENTIDAD, IMAGINARIO, CRISIS.

ABSTRACT - From the year 1997 I've developed a work of field investigation on identity and visual culture.

The methodology is qualitative: The field work of the social anthropologists applied to our space of visual arts, along with the poll of infantile drawing in format of closed question.

The scope of this work has been developed principally in Latin-American, but also in Europe, Morocco and in Japan. The period of infantile drawing, the realism age and the problematic of gender (Country/little girl, Country / little boy) as attachment elements.

In the last year I have extended the format of material collection along groups of age and have included video recording, centering the point of view on the world crisis. In this case, with the comparative Portugal – Spain, that I expect triangular in the next months with the collection of materials in Brazil, where I've worked already in the year 1999 and in 2007.

I propose to present the materials of investigation, showing the most significant results of this inquiry with a longitudinal and retrospective sense, and also centered on the actuality of the time that has us to live and the problems of the world crisis, the collective terrors and the apportionment of the world by the Capital.

KEY WORDS: INFANTILE DRAWING, IDENTITY, IMAGINARY, CRISIS.

En 1996 comencé el periplo de mis trabajos de campo. Estaba en el tiempo de desarrollar la tesis doctoral que defendí en el 2002 De lo cultural al arquetipo universal: imágenes y dibujos a través del viaje y el trabajo de campo antropológico. Buscaba una metodología mixta que reuniera lo cultural y universal en el ámbito de las artes y lo que al

poco tiempo se puso de moda como la "cultura visual" (Hernández 2007, Walker y Chaplin 2002). En este proceso, encontré que los dibujos de los niños, especialmente en el período del realismo gráfico (entre los 9 y los 12 años) (Lowenfeld y Lambert 1972) son una fuente interesantísima de información sobre cultura, valores e imaginario. El niño se encuentra en ese tiempo en la llamada "edad de la pandilla", es muy sensible a los procesos de socialización y receptivo de los valores culturales de su grupo. Es cierto que se trata de un momento en que pueden haberse instaurado los estereotipos, que lamentablemente parecen formar parte de ese mismo proceso de aculturación, pero incluso en la utilización de ciertos iconos, da muchas pistas sobre lo que el entorno considera aceptable o rechaza...

Hace no muchos años Beck (Beck 1998) hablaba del fenómeno de la "globalización" observando los cambios del mundo de las comunicaciones rápidas y los movimientos de gentes. Del aumento de las diferencias entre los más ricos y los más pobres y la posible "contra-globalización", como un fenómeno tendente a rescatar un equilibrio posible en un mundo desigual desde el mismo foco de la globalización. Hace ahora un año y poco más se empezó a hablar de crisis global, el sentimiento de apocalipsis y quiebra parecía acompañado por convulsiones en el planeta, terremotos, volcanes en erupción, grandes inundaciones. De las catástrofes naturales a la crisis financiera occidental generalizada, de la amenaza de pandemias gripales a complotos farmacéuticos, lo cierto es que este mundo se está definiendo por sus sacudidas.

Como mi periplo desarrollando trabajo de campo en dibujo infantil ha cubierto aproximadamente el tiempo que pasó desde que Beck publicara su libro sobre la globalización en el 1998, considero, que de alguna forma los dibujos infantiles que he ido recogiendo son testigos del movimiento in crescendo en la aceleración social, económica y de los valores.

METODOLOGÍA QUE UTILIZO.

Es un mestizaje entre la aplicación de la observación participante de los antropólogos sociales y la encuesta de dibujo infantil. Aquella supone la inmersión del antropólogo en el espacio de campo por un

tiempo en principio de un mínimo de un año en las prácticas más clásicas (Malinoswki 1922). Como nos encontramos ante una metodología aplicada, se permite la adaptación a otros parámetros, y de hecho en la antropología más contemporánea, las estancias de extrañamiento no se desarrollan longitudinalmente en un período tan amplio, y muchas veces lo que se investiga es el "otro más cercano" (Augé 2005).

Pues bien, en la recogida de materiales siempre me he desplazado a los lugares y he tratado de recoger en imágenes los ítems de la cultura visual del entorno. También he registrado en mis cuadernos las impresiones y, he conversado en entrevistas semiestructuradas con mis informantes acerca de la realidad de los espacios.

Las encuestas se han desarrollado en el espacio formal de la escuela (Brasil, Argentina, España, Portugal, Luxemburgo, Italia etc...) o en el no formal de centros de ocio y tiempo libre (Japón, Portugal, Cuba, etc...). Desde 1997 las dos preguntas que solicitamos siempre son "Dibuja tu autorretrato en tu país" y "Dibuja un extranjero en tu país". Con estas sencillas cuestiones, pero intensamente plenas en valores culturales y significación, tenemos definida la autoimagen, lo que se considera propio o nacional y lo que se entiende extranjero, es decir "el otro" en su expresión más genérica. Son preguntas interesantes para observar el universo proyectivo que es el dibujo y nos ayudan a comprender identidades, más si cabe en un contexto tan diverso y complejo como el que vivimos en estos tiempos. Las iconografías son polisémicas, y hablan por sí mismas, fluyen de las profundidades del inconsciente (Aniela Jaffé en Jung 1997) de una forma que a veces la palabra no llega a alcanzar.

Otras preguntas utilizadas puntualmente han sido "Dibújate con 20 años" (a niños en torno a los 10), "Qué pasa si te toca una varita mágica", en estas interrogaciones aflora el universo proyectivo de los deseos y puede observarse como compensatorio de ciertas realidades que se viven. En el último trabajo longitudinal de campo en Portugal se plantean también dos cuestiones "Tu mejor sueño" y "Tu peor pesadilla", temas ya trabajados con mis estudiantes universitarios. En este caso realizamos grabación en vídeo de algunas reflexiones de los niños -mini entrevistas-, el grupo edad fue también de chicos más pequeños, en la edad de oro del dibujo infantil, cuando están muy conectados con las imágenes arquetípicas. Ambas preguntas funcionan como receptácu-

los de los miedos y los deseos infantiles, con lo cual los asuntos apocalípticos y de la crisis también están muy presentes.

LAS ICONOGRAFÍAS

Voy ahora a referir algunas reflexiones sobre identidad y crisis a través de las producciones infantiles, de una parte, desde los dibujos reunidos en estos más de diez años de trabajo de campo, y por otro lado a través de la investigación desarrollada concretamente sobre crisis y dibujo infantil, que se encuentra hoy en proceso.

La primera encuesta de campo la realicé en Cuba en 1997, en el Centro de tiempo libre José de la Luz y Caballero en Ciudad de la Habana. Este lugar en mi segunda visita ya había desaparecido. Los resultados de la encuesta me impresionaron de tal forma que he continuado este trabajo a lo largo de los años. En la solicitud de dibujar su autorretrato los niños expresaron un mundo verde y maravilloso, el campo, que está muy lejos de la Habana para niños en la situación social de los que hacían la encuesta. En el dibujo del extranjero, representaban la realidad habanera, con sus calles, edificios, "chopins", autos y extranjeros en contacto con cubanos que tratan de "inventar". La autocensura estaba operando y observé lo interesante e impactante de este proceso, el dibujo como espacio proyectivo y a la vez catalizador de cultura (fig.1).



(fig.1)

La casa. La casa es un icono que aparece representado en una gran parte de los trabajos de los niños. Siendo la referencia al lugar de lo privado, las autorrepresentaciones asociadas a la casa aparecen en los dibujos de las niñas sobre todo, pero también en los dibujos de los niños. Los niños de Morelia (México) de la escuela pública Lázaro Cárdenas, describen el espacio cotidiano y eluden las dificultades de la vida cotidiana. Los chicos de la misma edad del CEM, un colegio privado al que asisten hijos de clase media alta, no dibujan casas, sus referencias están alejadas del cotidiano. En Salvador de Bahía en la escuela Cabula, que vive situaciones de dificultad, en un barrio de favelas en que no hay habitaciones suficientes, las casas se pueblan de cuartos. Los niños de Florianópolis, de la escuela anexa a la universidad son de clase media y en sus dibujos no hay casas, como los del CEM: los más favorecidos por la economía dibujan monumentos y centran sus preocupaciones en otros lugares.

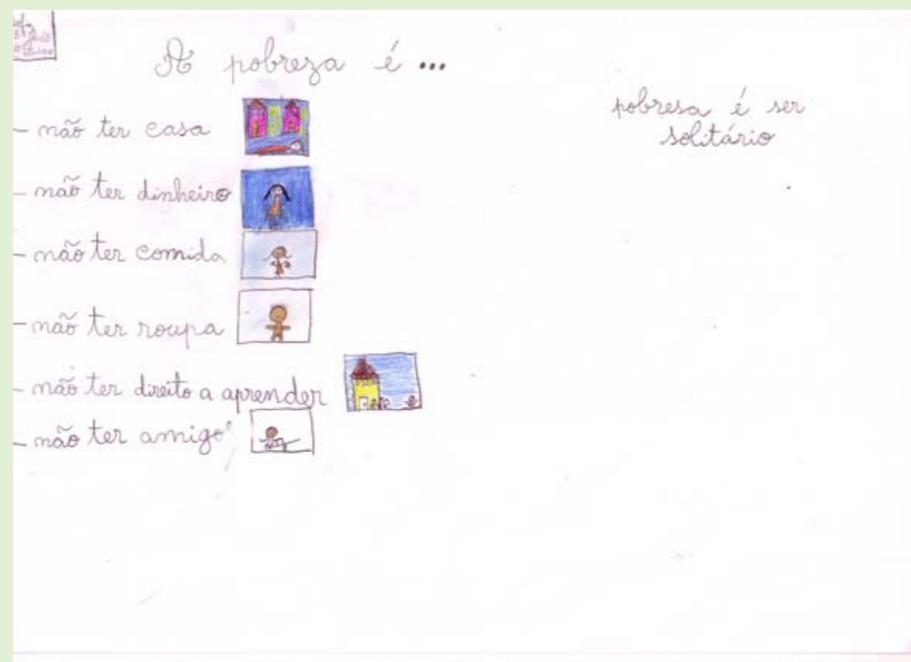


(fig 2)

La violencia. La violencia puede expresarse de forma directa o bien indirecta, sobre cosas u objetos de apego. Los niños autóctonos de la escuela Diekirch al norte de Luxemburgo dibujan escenas violentas, rostros de dientes afilados, cuchillos y asaltos a la vez que definen un espacio donde "llueve el dinero", hay tiendas de marca y mucho lujo (fig.2). Los inmigrantes en la misma escuela refieren universos cotidianos, de su lugar de origen y hacen ver la presencia de una identidad compleja, al sentirse ellos

mismos "extranjeros". Los niños de Cabula en Salvador de Bahía lloran

en sus dibujos cuando otros cortan sus cometas utilizando vidrio molido en los hilos. Estas imágenes hablan de un sistema social complejo e inhóspito para los más carentes. La representación de un niño madrileño a comienzos del 1998 y cuando la inmigración estaba comenzando en España, de sí mismo orinando sobre un niño africano (aunque después tachó la figura dando a entender que censuraba el gesto) es ejemplo de violencia frente al miedo de lo diferente.



(fig3)

Las ropas y otros iconos de la sociedad de consumo. El cuerpo es principal espacio de representación, proyección y simbolización. Además culturalmente la forma en que se viste remite a clase social, estatus. Es interesante que los niños de la escuela de Agadir Jassani, justamente perteneciendo a un sistema donde la representación del cuerpo humano apenas se ha desarrollado (para los musulmanes está prohibido), lo representan siempre, al pedirles el dibujo de su autorretrato, y lo hacen con detalles iconográficos, de tal forma que se puede observar los que dibujan una moda occidentalizada o bien tradicional, tanto en niños como en niñas. Encontramos una estética semejante en inmigrantes de origen magrebí en la Escola Mediterranea, Barcelona. Los dibujos de los niños japoneses tanto de Negishi (cerca de Tokio) como de Fukui al norte de Osaka, mantienen una semejanza formal importante con los

dibujos animados de consumo infantil. Las niñas de la escuela privada Santo Tomás de Aquino, en Santo Domingo, República Dominicana, anexa a la Universidad Católica, expresan cuerpos sexuados y cargados de referencias iconográficas de moda y productos de consumo masivo, sus imágenes están pobladas de pseudo barbies (Steinberg 2000), al igual que los niños del CEM de Morelia, que utilizan los estereotipos de los manga. Las princesas Disney como referente de representación de la autoimagen también son una tónica (Giroux 2001) sobre todo en el ámbito Latinoamericano.

¿Qué es la pobreza? Esta pregunta fue formulada para ser respondida con una frase y un dibujo. En una parte de la investigación desarrollada en el trabajo longitudinal en Coimbra -financiada por el MEC, movilidad de profesores e investigadores seniors-, revisé dibujos de niños entre los 6 y los 12 años. En este caso no se trata de imágenes solicitadas en una encuesta de campo, forman parte de un banco de dibujos sobre el tema "La pobreza", dentro del proyecto Ciudadaniza-te desarrollado por la Fundación CASPAE en este año 2010 que trata de combatir la exclusión social (fig 3). Extraje materiales representativos de colegios de clase media y de zonas desfavorecidas. Los niños relacionan pobreza a la persona "E uma pessoa pobre", es decir la pobreza se identifica con el ser, con el sujeto que la sufre y ahí también, la asemejan con la tristeza (componente emocional), con pesadilla y tortura y soledad. La pobreza se expresa como algo cercano "é quando a porta de igrejas, prédios, super-mercados, pedir dinheiro ou até mais". Aun habiendo diferencias de unas escuelas a otras, la referencia es en relación a un "otro" que vive esa situación de desventaja, en algún caso el testimonio concreto invita a pensar en un conocimiento más próximo "as pessoas que nascem com um pai que não trabalha ou não arranhou emprego". Alguno la refiere como el mal en lo colectivo "É toda a cidade pobre", y con la carencia de las cosas más elementales: no tener dinero -"ter menos de 1 euro por dia"-, no tener casa, no tener comida, no tener agua, no tener ropa y pasar los sufrimientos asociados (frío y hambre), al mal olor "lixo, cheira mal". No tener familia es otra definición que dan a la pobreza, y esta se construye en relación a los otros "los ricos" que sí que tienen todo aquello que los pobres anhelan (pueden comprar y aprovechar las rebajas) (Lipovetsky 2010). Incluso los más pequeños refieren Haití "O Haiti era

muito pobre e depois do terremoto ficou mais pobre", hay noticias de las "esmolos" (limosnas) y entre los mayores relatos de otras necesidades no cubiertas: medicamentos, escolaridad, juguetes... Las imágenes se pueblan de representaciones con rostros de gesto cabizbajo, los soles también lo están. Hay lluvias y árboles sin hojas. Casas que son tiendas de campaña y las gentes dibujadas con las ropas rotas. Los niños dicen que ser pobre es algo que no quiere nadie, pero que nos puede pasar a todos, en este sentido se puede observar la relación con los terrores apocalípticos derivados de los miedos por la crisis y los problemas económicos de occidente.

ALDEA GLOBAL

En una encuesta realizada en el 2005 en la escuela pública Santa María en el centro de Madrid con un 85% de inmigración tenemos una referencia de lo que es o podría ser la "aldea global". Hay niños de muy diferentes procedencias y con ellos traen la identidad de su lugar de origen que se yuxtapone a la identidad plural que construye su movilidad. Niños de República Dominicana que se dibujan junto a una palmera y una casa de campo referencia a su pueblo natal, una niña china que escribe su cartel en chino y se representa en un espacio verde y neutro, otra japonesa que se representa junto al mapa de Japón, ya que su madre es japonesa y su padre español, aun naciendo en España, opta por la matrilinealidad al dibujar su autorretrato. El niño de Bolivia que dibuja su casa en Madrid con todos los cuartos (en referencia a la importancia dada a la casa y a la resiliencia que hizo optar por la movilidad). El colombiano se dibuja con las señas iconográficas de identidad que construyen su cuerpo como deportista, el espacio es neutro. Niño con madre iraní define un interesante autorretrato que justamente nos hace recordar aquellos de los niños de Marruecos, allí donde la representación de la figura humana no está en la norma. Niño con madre marroquí, padre español y hermano argentino se define con el gran mapa y bandera de España. Un niño chino dibuja al gran dragón sobre un edificio que parece referenciar un local familiar. El colombiano se autorretrata con las manos en los bolsillos marcando el itinerario del viaje Colombia-Madrid. El niño de Ecuador lleva los colores patrios jugando al fútbol.

Nos encontramos con un crisol enorme de posibilidades, de mezclajes, que muestra una evolución muy significativa con lo que encontrábamos en 1998, apenas inmigración, el otro visto desde fuera como alguien de paso (turistas) que ya comenzaba a establecerse (tiendas de chinos, músicos ambulantes).

El futuro es hoy.

PRINCIPALES REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BAUMAN, Z (2010): MUNDO CONSUMO: ÉTICA DEL INDIVIDUO EN LA ALDEA GLOBAL. EDITORIAL PAIDÓS, BARCELONA.
- » GIROUX, H (2001): EL RATONCITO FERROZ. DISNEY O EL FIN DE LA INOCENCIA. EDITORIAL FUNDACIÓN GERMÁN, MADRID.
- » LIPOVETSKY, G (2010): LA FELICIDAD PARADÓJICA. ENSAYO SOBRE LA SOCIEDAD DE HIPERCONSUMO. EDITORIAL ANAGRAMA, BARCELONA.
- » STEINBERG Y KINCHELOE (2000): CULTURA INFANTIL Y MULTINACIONALES. EDITORIAL MORATA, MADRID.
- » WALKER J. Y CHAPLIN S. (2002): UNA INTRODUCCIÓN A LA CULTURA VISUAL. EDITORIAL OCTAEDRO, BARCELONA.

Arte na educação entre o “velho” e o “novo”: ser sujeito

Regiane Caminni

ARTE-EDUCADORA. LICENCIADA EM ARTES PLÁSTICAS, FAAP-SP E DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, PUC-SP. RCAMIN@UOL.COM.BR

RESUMO - Este texto propõe a refletir a ação da cultura contemporânea sobre os jovens nos processos de aprendizagem a partir do seu fazer e pensar arte. Os autores Edgar Morin, Iúri Lótman e Maria Cândida Moraes fomentam a abordagem.

PALAVRAS-CHAVE: ARTE EDUCAÇÃO APRENDIZ CULTURA CRIATIVIDADE

ABSTRACT - This paper aims to reflect the action of contemporary culture on young people in learning processes from their art making and thinking. The authors Edgar Morin, Yuri Lotman and Maria Candida Moraes foster approach.

KEYWORDS: ART EDUCATION STUDENT CULTURE CREATIVITY

Temos, hoje, um mundo maravilhoso com múltiplas possibilidades de meios comunicativos. Rapidamente, numa velocidade instantânea, podemos estar, interagir, acessar, enviar presenças e informações através de meios eletrônicos, digitais e on-line. Para nós, sujeitos adultos, isso realmente é maravilhoso, porém para crianças e jovens isso é simplesmente natural. Sujeitos de uma rede tecida de diversidades, na qual o caminho para percorrê-la é a navegação que quebra toda e qualquer linearidade, esses jovens entram em contato com o conhecimento e constroem-no sem obedecer a nenhuma cartilha. Nada está solto, frag-

mentado, mas em rede.

Contudo, ao mesmo tempo, não podemos supervalorizar a contemporaneidade de quaisquer gerações. O novo jamais descarta o que é chamado de velho. Ele renova, recicla, recria, reinventa, recodifica a função e a aparência de antigas fórmulas. E não é, simplesmente, uma operação atitudinal, processual ou conceitual do “re”, mas uma criação gerada pelas necessidades de atualização da cultura. O velho é o legado da cultura e o conhecimento que foi construído nela. Assim, precisamos da sabedoria da memória cultural e da ousadia da atualidade para tornamo-nos sujeitos no lugar em que estamos.

Perguntemo-nos, então, como é que pré-adolescentes e adolescentes lidam com essa questão no seu processo de formação? Qual ou quais as suas reais necessidades ao quererem situar-se e constituírem-se como sujeitos? Experimentar, brincar, jogar, construir e criar faz parte da curiosidade do conhecer e é, justamente, a necessidade de ser sujeito que leva à busca pelo conhecimento. Os jovens da cultura digital também estão ávidos para mergulharem nos textos da cultura e ativá-los. Professores e educadores devem levar seus alunos e aprendizes a explorarem com mais afinco a navegabilidade da aprendizagem.

É com este desafio que proponho um raciocínio para refletir a ação da cultura contemporânea sobre os jovens nos processos educativos a partir do seu fazer e pensar arte. Tais questões: “entre o velho e o novo” e “ser sujeito” surgiram de minhas vivências como professora de artes, após dez anos afastada desta função, período pelo qual fiquei concentrada exclusivamente no ensino superior, na área da comunicação em diálogo com as artes. Na minha volta para o ensino fundamental e médio, carreguei toda a turbulência e velocidade sobre questionamentos relativos à contemporaneidade dos meios de comunicação, pensando que estes jovens, por serem parte desta cultura, reagiriam e criariam, com muita tranquilidade, às propostas. Não foi isso que aconteceu.

Descrevo, para situar a nossa discussão e pautar a fundamentação teórica que lanço, posteriormente para a reflexão, duas propostas que trabalhei com turmas de idades e lugares diferentes, em escolas privadas, na cidade de São Paulo. A primeira foi com alunos do 1º ano do ensino médio, em 2009. A minha preocupação era aproveitar o modo de vida deles. Rodeados com celulares de múltiplas funções, o meu objetivo

era levá-los a observarem, perceberem e criarem, a partir dos recursos que disponham no seu cotidiano, um produto audiovisual que falasse de sua cidade. Se o indivíduo quisesse poderia fazer tudo da sua janela, observando, por exemplo, comportamentos num mero ponto de ônibus. Mas, infelizmente, a maioria deles era de meninos que pareciam não ter o mínimo de relação perceptiva e criativa com o meio ambiente em que viviam. Mais do que isso, parecia uma alienação, uma apatia com o próprio modo de vida. Não se envolveram na captação de imagens e não usufruíram do laboratório de informática da escola. Desta maneira, o projeto naufragou diante de toda a tecnologia que temos na atualidade. A título de curiosidade, apresento parte do projeto que entreguei a eles, no primeiro dia de aula:

Produções Audiovisuais: 1º. Semestre de 2009

- » TEMA: Cidade de São Paulo – Meio Ambiente, Comunicação e Cultura
- » ÁREAS DE ABORDAGENS: arte e cultura
- » EXPLORAÇÕES: paisagens urbanas e comportamentos
- » CONTEÚDOS: fotografia e cinema
- » PROPOSTA: desenvolver uma produção audiovisual que represente o olhar do grupo sobre a cidade de São Paulo.
- » Possibilidades de Observações:
 - » Parques
 - » Centros Culturais
 - » Padarias
 - » Feiras
 - » Mercados
 - » Comércio Ambulante
 - » Observar o comportamento de uma determinada pessoa ou grupo da cidade (acompanhar e registrar)

As observações partem:

- » Do seu bairro
- » Da sua escola
- » Dos lugares que frequenta
- » Dos lugares em que passa ou passou

É importante salientar que cada escola tem a sua cultura. Esta não possuía um projeto pedagógico e também não estava atualizada com as discussões teóricas relativas aos problemas e temáticas da educação contemporânea. Muitas vezes, parte da alienação dos alunos é de responsabilidade das instituições de ensino, que não os provocam e não os exercitam para desafios. Acomodam-se em antigas receitas que não se recriam. E aí não tem como caminhar avante, compreender o que estamos vivendo e nem aceitar as desordens que levam a novas organizações e, conseqüentemente, a novas soluções. Portanto a apatia e a alienação não são de responsabilidades exclusivas do jovem, que os nossos tempos também provocam. Ele precisa de guias, de instrutores, de educadores gerenciadores que o provoquem a acionar a memória da cultura, aprendendo com o que foi consolidado em conhecimento e a desenvolver a sua capacidade dialógica com a diversidade, compreendendo que cada um de nós faz parte e tem a sua função colaborativa na rede da aprendizagem.

Já o contexto da segunda proposta que lancei foi para alunos do 7º ano do ensino fundamental, em 2010, foi completamente diferente da primeira instituição de ensino. O Colégio Emilie de Villeneuve tem projeto pedagógico e está ligado às questões contemporâneas da educação. O que significa que está aberto para erros, acertos e busca de soluções. O meu objetivo, em primeira instância, era que eles apreciassem o belo por meio de imagens de épocas e culturas diferentes, tendo o gosto individual como medida para a apreciação e que recriassem, de memória, uma das imagens. Eles foram além, para a minha surpresa, ao desviarem o caminho, recodificando a proposta de acordo com suas necessidades e com a sua "curiosidade epistemológica" (Conceito desenvolvido por Paulo Freire – 2000 – em Pedagogia da Autonomia). O interesse não estava em discutir o conceito de belo e o que era belo para eles, mas sim em conhecer, brincar, jogar, recriar, interagir e integrar códigos ou fragmentos sígnicos de diferentes obras de artes numa única criação.

Como primeira etapa do procedimento da proposta, projetei quatorze imagens de arte, da pré-história ao contemporâneo. Na ordem, foram estas as imagens:

- 1) Vênus – Willendorf
- 2) Discóbolo – Míron
- 3) Mulher bebendo com gato – Fernando Botero
- 4) Autorretrato – Frida Kahlo
- 5) Três músicos – Pablo Picasso
- 6) Madonna della Seggiola – Rafael
- 7) Battista Sforza e Federico Montefeltro – Piero della Francesca
- 8) Batalha – Kandinsky
- 9) Noitada esnobe da princesa – Joan Miró
- 10) Mae West – Salvador Dali
- 11) O beijo – Constantin Brancusi
- 12) Aldeia russa – Lasar Segall
- 13) Retirantes – Cândido Portinari
- 14) Mulher nadando – Cícero Dias

Todos os slides foram projetados com uma legenda que indicava o nome da obra, o artista, o museu ou espaço cultural em que se encontrava e o ano da produção ou finalização. Estes itens foram muito importantes para os alunos, pois eles queriam saber quem eram os artistas, em que ano foram produzidas as obras, quais outras obras produzidas pelos artistas, de que país eram, aonde poderíamos encontrar mais obras deles, entre outras curiosidades. Além disso, alguns alunos fizeram associações de algumas obras com imagens vistas na sua vida cotidiana, como por exemplo, Mae West num game. O interesse em conhecer levaram alguns a pesquisarem espontaneamente, em sites indicados pela professora e em outras fontes, mais informações sobre o artista e suas obras que lhes chamaram mais a atenção.

Diante do comportamento e reação da garotada, tive que reformular a execução da proposta. Percebi que trabalhar uma só imagem era muito pouco para eles. Precisavam aproveitar mais o que tinham visto, pesquisado e articulado. Assim, adotei o seguinte procedimento:

Desenvolver uma composição recriando partes ou fragmentos de diferentes obras num só contexto do espaço físico do canson A3.

Técnica: lápis aquarela e/ou colorido – explorar diferentes usos desses materiais.

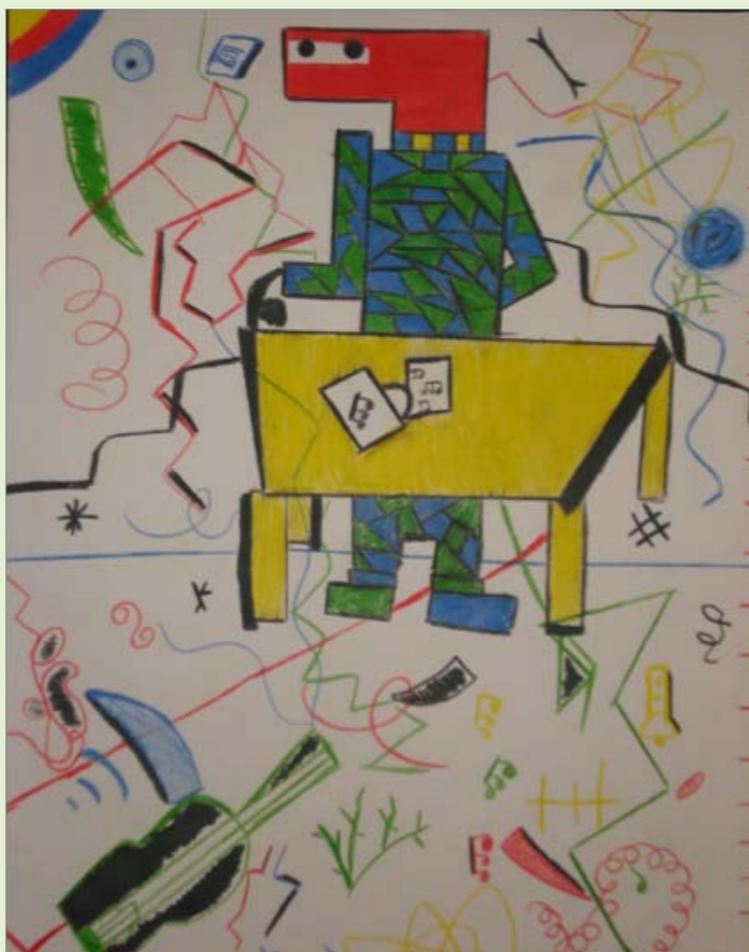
Alguns exemplos das produções:



Luma – 7º ano – Colégio Emilie de Villeneuve



Leticia – 7º ano – Colégio Emilie de Villeneuve



*Beatriz – 7º ano –
Colégio Emilie de
Villeneuve*

Esta escola apresentou resultados excelentes na exploração da criatividade, tanto nas formas criadas, na utilização do espaço, como na técnica com materiais. O conhecimento atrelou-se à criatividade. Houve interesse pela historicidade da arte e uma articulação imediata com o universo eletrônico deles. Aqui, o "velho" dialogou com o "novo" ao atualizar a cultura e os seres culturais que somos.

Com essas duas propostas percebemos reações e resultados opostos. Eu me surpreendi nos dois momentos. No primeiro, acreditava que pegaria os meninos pelo interesse em utilizar uma ferramenta que fazia parte do dia-a-dia deles, que achariam o máximo brincar e produzir com o próprio celular. E, certamente, eu estaria sendo muito atual com esses alunos – doce engano! No segundo, achei que seria antiquada ao apresentar imagens da história da arte a eles e propor exercícios de criação com lápis de cor e não com algo tecnológico. Mais uma vez me enganei

– o interesse estava no conhecimento e no desafio.

O fato é que encontramos jovens, em formação, tanto numa completa apatia acomodada pelas facilidades tecnológicas contemporâneas, como jovens que querem conhecer e experimentar informações e técnicas, além de suas facilidades do modo de vida cotidiano. Cada um recebe de acordo com as percepções que tem e com a vontade de desafio que possui. A recepção e o desenvolvimento da aprendizagem dependem do meio educativo e da formação pessoal em que se encontram. O que sabemos é que a pré-adolescência e a adolescência são incertas para esses meninos e meninas, pois eles precisam definir quem são para os ambientes em que se encontram.

A questão que abro diante destas vivências nas aulas artes, mas que poderia estar em qualquer outra área do conhecimento ou ambiente de ensino-aprendizagem é: "O que importa para esses jovens?" __ O que importa para eles é ser sujeito! E aí é claro que alguns constroem a sua estrutura de sujeito em bases sólidas, em que a percepção e a inteligência estão articuladas. E outros que se montam em estruturas ocas, seguindo modismos efêmeros, sem nenhum posicionamento crítico. Para estes a criatividade passa longe. Não sabem explorá-la para soluções e criações consistentes e/ou originais. Parece ser artigo em extinção ou inexistente.

Para pautar a nossa discussão e abrir possibilidades de diálogos entre Arte, Contemporaneidade e Educação e também para dar sustentação e repensar a didática e a metodologia do ensino da Arte, trago uma breve articulação por meio das teorias do Pensamento Complexo de Edgar Morin (2007), do Pensamento Eco-Sistêmico, abordado por Maria Cândida Moraes (2004) e da Cultura em sua Memória e Atualização, desenvolvida por Iúri Lótman (2000). Não podemos pensar em educação sem a consciência de que somos parte de uma rede de diversidades, pois não há educação que se sustente de forma fragmentada com os universos da cultura e da natureza. Ela deve ser encarada como um sistema aberto, em constantes relações e movimentos, consciente da memória da cultura como um programa que processa antigos arquivos, atualizando-os para uma nova era. É nesse contexto que comunicamos e educamos a nós e aos outros.

Pensar em complexidade (Cf. Morin, 2007 p. 13) é pensar no com-

plexus, naquilo que é tecido junto. Um tecido de elementos heterogêneos e associados de forma inseparável, que podem relacionar-se ou não. Nossos alunos trazem o seu mundo cultural e o seu modo de vida para os ambientes de ensino-aprendizagem e não podemos jamais desprezar isto. Exercitar, em nós educadores, a capacidade de perceber, de dialogar – ouvir e posicionar-se – e de trocar, permitindo-se antes de tudo a estas ações, é um bom começo para conscientizarmos que construímos o tecido juntos. Como afirma Moraes (2004 p. 22), ao refletir o Paradigma da Complexidade discutido por Morin, “a complexidade indica esta tessitura comum, uma dimensão relacional ecológica da vida e da realidade”. Ela funciona como um princípio articulador do pensamento integrador que une diferentes modos de pensar ao permitir “uma tessitura comum entre sujeito e objeto, ordem e desordem, estabilidade e movimento, professor e aluno e todos os tecidos que regem os acontecimentos, as ações e interações que tecem a realidade da vida” (Ibid.; p. 21).

É numa realidade multidimensional que a educação acontece, em que ela e a cultura devem ser vistas como sistemas complexos que abrangem diferentes áreas do conhecimento (Ibid.; p. 40). Como um aprendiz pode constituir-se como sujeito? Quais maneiras e comportamentos ele utiliza para configurar-se como tal diante desta realidade, já que vivemos num mundo instável, onde a estabilidade é apenas aparente ou passageira? A minha segunda proposta, como professora de artes, organizou-se diante da desordem que os alunos provocaram na minha metodologia. Sujeitos da curiosidade, eles teceram o conhecimento por meio do fenômeno da criatividade.

A criatividade é reconhecida por Chomsky como um fenômeno antropológico de base (Apud Morin, 2007 p. 52). É ela quem soluciona as angústias, a desordem, o desconhecido, o aparentemente não solucionável, situando, assim, o ser ou aprendiz na posição de sujeito diante dos acontecimentos, das ações, dos acasos, isto é, do nosso mundo fenomênico. Os meus alunos trataram e resolveram suas criações ao lidar com a criatividade como fenômeno organizador. A recodificação como conceito operacional entrou automaticamente no processo de criação deles, ligado ao fenômeno da criatividade. Códigos de determinadas obras de artes, escolhidos por eles, por motivos que lhes cabem, foram recriados ou reinventados de acordo com a apreciação pessoal e o uni-

verso cultural deles.

O fenômeno da criatividade atua nas relações de complexidade, indeterminação, diversidade e incerteza ao organizar as nossas criações. Por promover e gerenciar o pensamento com maestria, podemos dizer que ela realiza a semiose dele. Entendendo semiose como ação ou influência do signo (Peirce, 1980 p. 133), pelo universo simbólico que trazemos nas operações dos nossos pensamentos e de tudo aquilo que é representativo para nós. Não deixando de lado que a cultura tem um pensamento que participa do processo de criação do indivíduo. E nela a criatividade também realiza a semiose de seu pensamento. Tendo a semiose como mente cognitiva da cultura. Então, conhecimento e criatividade estão atrelados em função da construção do sujeito, daquilo que justamente ele quer atingir.

O conhecimento dá autonomia ao indivíduo e a criatividade a liberdade. Para ser sujeito é preciso ser autônomo. E só se pode ser criativo quando se tem conhecimento. Portanto o sujeito só pode constituir-se quando tem autonomia nos seus pensamentos e ações, mas para sermos autônomos sempre dependemos de algo. Morin (2007, p. 66) nos diz que “ser sujeito é ser autônomo, sendo ao mesmo tempo dependente. É ser alguém provisório, vacilante, incerto, é ser quase tudo para si e quase nada para o universo”. Ele avança afirmando que para nós “sermos nós mesmos precisamos aprender uma linguagem, uma cultura, um saber”. Conclui que a “autonomia se alimenta de dependência”, pois, geralmente, dependemos de uma educação, de uma cultura e de uma sociedade.

E aí retomamos o nosso ponto inicial: o que é ser para os jovens no contemporâneo? Muitos pré-adolescentes e adolescentes estão perdidos na atualidade? Ou também nós, adultos e marmanjos malhados, estamos perdidos? Por que sempre correr atrás de um tempo e de um espaço? Mesmo que dependamos de algo, é preciso fazer escolhas, vasculhar os textos da cultura e tudo que foi construído por ela e permitir-se a conhecer o que surge, afinal, a nossa autonomia de sujeitos só se renova, se atualizarmos a nossa dependência com a cultura e com a linguagem.

A memória da cultura preserva preciosidades para a nossa atualização. Para Lózman (1996, p. 78) os textos da cultura pressupõem um caráter codificado. Eles são dotados de um mecanismo dinâmico ao apresentarem-se a nós como um complexo dispositivo que guarda vários

códigos capazes de transformar as mensagens recebidas e de gerar novas mensagens (Ibid.; p. 82).

Muito do conhecimento está nos textos da cultura, quer dizer, na sua memória. É preciso acessá-los e ativá-los. O que acontece é que, muitas vezes, na educação, isso é esquecido ou deixado de lado, criando um vazio enquanto se vive na atualidade. Talvez isto possa ter sido uma das hipóteses do naufrágio da minha primeira proposta para com os alunos do 1º ano do ensino médio. Até que ponto aqueles meninos tinham consciência e acesso ao seu legado cultural e até que ponto eles eram provocados, no seu histórico de aprendizagem, com atividades desafiadoras? E talvez, por isso, não dessem a mínima importância pelo rico momento cultural que estavam vivendo, com todas as disponibilidades tecnológicas.

O oposto aconteceu com os alunos do 7º ano. Ao entrarem em contato com as obras de artes, as quais podemos encará-las como textos da cultura, eles ativaram a memória desses textos, fazendo-a funcionar como um "reservatório dinâmico" como menciona Lótman (Idem, 2000 p. 18). Traduziram suas percepções e gostos de acordo com o que estavam vivendo na contemporaneidade ao envolvê-las nos seus processos de criações. O que confirma as observações do referido autor (Idem, 1996 p. 80) ao dizer que o texto mostra a sua capacidade de enriquecer-se de forma ininterrupta e a capacidade de atualizar informações ao cumprir a função de memória cultural coletiva. Cabe também salientar, por esta teoria, que a dinâmica da memória da cultura, ao evocar associações com o contemporâneo, pode gerar novas criações nos processos de traduzir códigos de um texto para o outro. Pode ser o caso do menino que associou o seu jogo de game com a Mae West de Dali e, consequentemente, utilizou essa observação ou percepção na recriação de seu trabalho.

Para ser sujeito entre o "velho" e o "novo" é preciso ludicamente transitar por estes universos, não dispensar a sabedoria dos anciões e não recusar a novidade dos emergentes. É preciso saber fazer a escolha para cada espaço e tempo, mas também se perdoar se não a conseguir. Afinal, como nos diz Morin (2007, p. 83), "a complexidade nos mostra que não devemos nos fechar no 'contemporaneísmo', isto é, na crença de que o que acontece hoje vai acontecer indefinidamente".

O importante é que ao sermos mediadores e colaboradores do processo de construção do sujeito aprendiz, consigamos fazer com que ele participe inteiramente por ele mesmo. É preciso que traga o seu universo pessoal, a sua percepção, a sua curiosidade em conhecer e a sua criatividade para organizar a sua aprendizagem. Desta maneira, é importante que ele "participe com toda a sua inteireza, com toda a sua multidimensionalidade, ou seja, com todos os seus sentimentos, emoções e afetos, com toda a sua história de vida, impregnada em sua corporeidade, em sua memória" (Moraes, 2004 p. 41).

Fazer escolhas e posicionarmo-nos no mundo em que estamos é um eterno exercício. As nossas escolhas devem configurar-se de acordo com as nossas necessidades. De tempos em tempos, reorganizamo-nos ao processar nossas desordens, de modo a nos regularmos como sujeitos. Para aqueles que o querem assim, é claro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- » LÓTMAN, IÚRI. LA SEMIOSFERA I: SEMIÓTICA DE LA CULTURA Y DEL TEXTO. TRADUÇÃO: DESIDERIO NAVARRO. MADRI: FRÓNESIS CÁTEDRA – UNIVERSITAT DE VALÈNCIA, 1996.
- » _____. UNIVERSE OF THE MIND: A SEMIOTIC THEORY OF CULTURE. TRADUÇÃO: ANN SHUKMAN. GREAT BRITAIN: INDIANA UNIVERSITY PRESS – BLOOMINGTON. INDIANAPOLIS, 2000.
- » MORAES, MARIA CÂNDIDA. PENSAMENTO ECO-SISTÊMICO: EDUCAÇÃO, APRENDIZAGEM E CIDADANIA NO SÉCULO XXI. PETRÓPOLIS: VOZES E UNESCO, 2004. 2ª EDIÇÃO.
- » MORIN, EDGAR. INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO COMPLEXO. TRADUÇÃO: ELIANE LISBOA. PORTO ALEGRE: SULINA, 2007. 3ª EDIÇÃO.
- » PEIRCE, CHARLES SANDERS. OS PENSADORES. TRADUÇÃO: ARMANDO MORA D'OLIVEIRA E SERGIO POMERANGLUM. SÃO PAULO: ABRIL CULTURAL, 1980.

Comunicação e Novas Mídias

O design da informação jornalística na internet: “O Globo” digital

Doris Kosminsky | Isadora Ferreira | Fernanda Alves
DOUTORA EM DESIGN PELA PUC-RIO, PROFESSORA DO CURSO DE COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN E DA PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ. DORISKOS@GMAIL.COM | ESTUDANTE DE GRADUAÇÃO, 8º PERÍODO DO CURSO DE COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ | ESTUDANTE DE GRADUAÇÃO, 5º PERÍODO DO CURSO DE COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ

RESUMO - O crescente acesso ao meio digital tem levado empresas de diferentes setores a disponibilizarem na internet informações e serviços que já ofereciam fora do ambiente virtual. Objetivando avaliar tal transposição, analisamos “O Globo”, jornal de maior circulação no estado do Rio de Janeiro. O noticiário apresenta-se em duas versões na web: a “digital” que, mediante assinatura, reproduz a estrutura física do impresso e a “online” que publica gratuitamente em páginas interativas, o conteúdo parcial do jornal “O Globo”.

Nossa pesquisa voltou-se para a transposição do meio físico para a internet percebida na versão digital. Considerando as limitações e facilidades no acesso à mídia eletrônica, identificamos os elementos atuantes no design da informação e avaliamos as relações hierárquicas entre texto e imagem na construção de narrativas híbridas. Um teste de usa-

bilidade foi aplicado a leitores que não tinham conhecimento prévio da versão digital, o que nos ofereceu uma observação detalhada quanto aos processos de acesso ao conteúdo jornalístico. A investigação, que conjugou a pesquisa com o teste, permite concluirmos que, quando um leitor deixa de ser um receptor para se tornar um usuário, faz-se obrigatória uma interatividade efetiva.

PALAVRAS CHAVES: INFORMAÇÃO, JORNAL, DIGITAL, ONLINE, TRANSPOSIÇÃO

ABSTRACT - The growing access to digital media has led companies from different sectors to make available on the Internet information and services they already offer outside the virtual environment. To evaluate such transposition, we analyzed “O Globo”, the largest circulation newspaper in the state of Rio de Janeiro. The news are presented in two versions on the web: the “digital version” accessed by subscription, which reproduces the physical structure of the printed version and the “online version” which publishes free interactive pages of partial content of the newspaper. Our research focuses on the transposition from physical printed version to digital version. Considering the limitations and facilities to access electronic media, it was identified the elements acting on information design and evaluated the hierarchical relationships between text and image on hybrid narratives constructions. A usability test was applied to readers who had no prior knowledge of the digital version, which offered us a detailed observation on the procedures for access to news content. The investigation, which linked the survey with the test, shows that when a reader stops being a receiver and becomes a user, an effective interactivity is mandatory.

KEY WORDS: INFORMATION, NEWSPAPER, DIGITAL, ONLINE, TRANSPOSITION

INTRODUÇÃO

Seguindo a tendência global, a comunicação em rede vem se expandindo e modificando a forma de relacionamento entre as pessoas. A internet tornou-se um veículo de grande alcance, inclusive no Brasil, a partir das facilidades para a compra de computadores, oferta de provedores e de conteúdos. Devido à agilidade, comodidade e economia disponíveis nesse meio, mais freqüente tornam-se os acessos, instaurando-se, assim, um novo comportamento na sociedade.

Neste contexto, empresas de diferentes setores criam seus sítios na web, passando a oferecer serviços e informações que já disponibilizavam fora do ambiente virtual. Jornais adaptaram-se ao meio digital e vêm transpondo seu conteúdo, permitindo maior interatividade e acesso à informação e à notícia, produtos altamente cotados na atualidade.

Partimos desta constatação para analisar a utilização da internet na veiculação de notícias, considerando o aproveitamento das ferramentas disponíveis nesse meio. O objeto escolhido para esta investigação foi "O Globo", jornal de maior circulação no estado do Rio de Janeiro que apresenta duas versões na web, a "digital" que, acessada mediante assinatura, reproduz as notícias integralmente e a "online" que, sendo de livre acesso, disponibiliza o conteúdo parcial dos jornais "O Globo" e "Extra".

A presente pesquisa se estruturou fundamentalmente sobre a versão digital, que apresenta a transposição do meio físico para o digital, a partir da aplicação de um teste de usabilidade e optando por não realizar análise de conteúdo.

Ao realizar esse teste, tivemos o intuito de observar as vantagens e desvantagens do formato criado, sua adaptação ao meio, a facilidade de acesso e o modo como as ferramentas favorecem a interação com o leitor. Contamos com a participação de cinco leitores familiarizados com a internet e o veículo impresso, mas sem contato anterior com a versão digital do jornal, a quem pedimos que localizassem duas diferentes notícias. Durante a realização do teste, avaliamos a utilização de recursos de hierarquia de informação e da linguagem gráfica, a clareza na disposição da informação, os diferentes trajetos percorridos e o tempo despendido para encontrar as notícias.

PERFIL DO JORNAL "O GLOBO"

Fundado em 1925, "O Globo" é hoje o jornal de maior circulação no Estado do Rio de Janeiro. Em 2009, em três meses, vendeu mais de 240 mil exemplares de segunda-feira a sábado e 340 mil aos domingos, atendendo as classes A, B e C, a partir dos 10 anos. Tendo em vista a extensão do seu público-alvo, conta com seções e publicações voltadas para interesses específicos como, por exemplo, o suplemento "Digital",

que oferece informações sobre novas tecnologias.

Acompanhando a revolução na comunicação de massa gerada pela internet, lançou "O Globo online", que oferece conteúdo parcial das notícias e "O Globo digital", que disponibiliza o mesmo conteúdo e formato existente no meio físico. Esse sítio é acessado mediante uma assinatura, que pode ser exclusivamente digital, ao custo de R\$35,90, ou assinatura do jornal impresso que também permite o acesso digital, no valor de R\$ 59,90.

ESTRUTURAS NARRATIVAS

O Globo online



Figura 1 – Página inicial da versão online do jornal "O Globo" na internet

O "O Globo online" abriga 38 seções localizadas na parte superior e lateral direita, indicadas pelo elemento "B" da figura 1, em laranja. Seu conteúdo é basicamente obtido dos jornais impressos "O Globo" e "Extra", embora conte também com a participação dos usuários do site. Valendo-se de recurso que a internet oferece, essa versão conta com uma seção "multimídia", que se divide em "vídeo", "fotogaleria" e "áudio". Há a disponibilização de links de blogs e um ranking das notícias mais recomendadas, lidas, comentadas e enviadas. Quando um vídeo

é selecionado para ser exibido, uma nova janela é aberta com recursos de play e pause, e uma barra de rolagem que permite que se adiante ou retroceda o conteúdo. Nessa janela, também há uma relação de vídeos que pertencem à mesma categoria, além de uma seção denominada "saiba mais", com links para os últimos vídeos carregados. Ao posicionar o cursor do mouse na imagem que o identifica, aparece uma tarja com um resumo de seu conteúdo.

O Globo digital



Figura 2 – Página inicial da versão digital do jornal "O Globo" na internet

O "O Globo digital" apresenta em seu diagrama de análise, presente na figura 2, no elemento "A", preenchido em laranja, ícones que permitem a navegação no site. São eles: "índice", "aberto", "dobrado", "primeira página", "página anterior", indicador da página que está sendo exibida, "ir para página", "próxima página", "última página", "auto-flip", "ampliar", "imprimir", "enviar por e-mail", "buscar" e "tópicos de ajuda". À esquerda, encontram-se os elementos "B", "C" e "D" que se destinam, respectivamente, aos cadernos ou colunas da edição, seções para escolha por "suplementos", "bairros" ou "cadernos especiais" e "mais edições", que permitem a exibição de outras datas. No elemento "E", área de maior dimensão, são exibidas as páginas do jornal. Todos os elementos são fixos, à exceção de "A" que sofre alterações quanto à

configuração na medida em que o jornal poder ser lido com as páginas abertas ou dobradas.

São disponibilizados três meios de se percorrer o seu conteúdo. O primeiro pelo uso de setas localizadas no topo do site, o segundo decorrente da movimentação do mouse que simula a virada manual de páginas e o terceiro por um clique na extremidade superior ou inferior, direita ou esquerda, dependendo da ordem escolhida para a leitura. Nesse caso, o movimento do mouse sobre determinada região da tela faz exibir uma cantoneira lilás que indica a possibilidade de virada da página. De maneira geral, a utilização da barra de rolagem à direita ou na parte inferior, não se faz necessária.

TESTE DE USABILIDADE E A NAVEGAÇÃO NO O GLOBO DIGITAL

O teste de usabilidade foi aplicado a cinco participantes no dia 21 de maio de 2010 na Cidade Universitária do Rio de Janeiro da UFRJ e consistiu na análise da reação dos voluntários às estratégias de navegação presentes na interface do "O Globo digital". Traçado o objetivo, foi feita a escolha pelo local e por quais pessoas seriam abordadas para participarem.

Por se tratar de um espaço de intenso fluxo de circulação, os participantes do teste puderam ser escolhidos de forma aleatória, a partir de um perfil semelhante. Todos eram estudantes universitários com idades entre 17 e 28 anos, com prática de uso de computador e da interface web. Considerando que as diferenças de interesse entre os participantes poderiam influenciar no domínio das seções do jornal, foi aplicado um questionário com perguntas sobre sexo, idade, curso e período, hábitos e frequência de leitura de noticiários impresso e digital, áreas de interesse do jornal em ordem de importância e nível de domínio do computador. Eles se auto classificaram como usuários de computador intermediários ou avançados e suas áreas de interesse, embora amplas, não compreendiam política e economia. Assim, conseguimos estabelecer uma padronização entre os participantes, que se mostrou importante na análise dos testes.

Realizado individualmente, em uma sala com portas fechadas, os

voluntários ficaram livres de interferências externas, tais como barulho, luminosidade intensa e perda de privacidade.

Na formulação das perguntas a serem respondidas pelos participantes, foram evitados assuntos da primeira página. As questões deveriam exigir a utilização dos elementos de navegação do sítio, tendo em vista uma resposta objetiva. Em nosso ponto de vista, uma resposta passível de interpretação exigiria do voluntário uma leitura aprofundada do conteúdo disponibilizado em áreas distintas do jornal e a geração de opinião, o que poderia resultar em respostas diversas, o que seria incompatível com uma análise da trajetória empregada. Neste contexto, duas perguntas foram direcionadas aos cinco participantes, que ao entrarem na sala, preenchiam ao questionário e recebiam instruções sobre o processo do teste.

As perguntas selecionadas faziam referencia a economia ("Quais foram os índices das bolsas de São Paulo e de Nova York no dia 20 de maio de 2010?", véspera do teste) e a lazer ("Qual filme em 3D estréia hoje?").

Três participantes precisaram de aproximadamente um minuto para responder à primeira questão, enquanto os outros dois levaram um pouco mais de seis minutos. Acreditamos que essa diferença foi devido à dificuldade de navegação pelas páginas do jornal, já que a escolha inicial pela seção "Economia" foi unânime. Todos se dividiram quanto à escolha pelo modelo de passagem pelas páginas, demorando a decidir qual seria melhor para si, vacilando, por exemplo, quando tentavam folhear de forma análoga ao que se encontra na versão impressa.

A necessidade de se ampliar o que era lido foi recorrente, já que por se tratar de uma reprodução do jornal físico, as fontes apresentam um corpo pequeno, menor do que se usa na web. Devido a esse fator, os participantes tiveram que descobrir como dar zoom na seção aberta. Uma tentativa frustrada da maioria foi a utilização do comando "Ctrl +", conhecido por usuários avançados de recursos do computador, mas não disponibilizada pelo sítio. Deste modo, todos foram obrigados a se valerem dos recursos oferecidos pelo jornal. Os voluntários utilizaram o formato "dobrado", apresentado no acesso inicial. Este formato, ao criar uma barra de rolagem na ampliação do conteúdo, a partir de um clique sobre o título da matéria a ser lida, desmotivou muitos a percorrerem

toda a seção.

De maneira geral, os participantes responderam mais rapidamente à segunda pergunta ("Qual filme em 3D estréia hoje?"). Apenas um participante precisou mais de um minuto, gastando sete minutos para encontrar a resposta. Tal disparidade se deu pelo fato de não ter havido paciência para esperar o site carregar, tendo acessado diferentes seções sem percorrê-las de fato. Havia duas formas de acessar a resposta. Uma na seção de cinema, no caderno "Rio Show", publicado às sextas-feiras e outra em um anúncio no "Segundo Caderno".

Todos acessaram inicialmente o "Segundo Caderno", onde normalmente se localizam as matérias de cultura, mas se perderam ao não encontrar nele a seção de cinema. Os voluntários não se deram conta de que, por ser sexta-feira, o conteúdo de cultura e lazer é disponibilizado no caderno "Rio Show". Além disso, acreditamos que o fato de o menu dos cadernos do jornal e a lista de seus suplementos encontrarem-se separados dificultou a lembrança do caderno de cultura e lazer. Apenas um participante encontrou a resposta no "Rio Show", mas isso não reduziu seu tempo justamente pela dificuldade em escolher a seção a ser explorada.

Todos os voluntários limitaram-se aos botões de navegação e poucos exploraram a ferramenta "Buscar", sem grande vantagem no resultado final. Os participantes adotaram mais o uso do mouse, já que o teclado não respondia da maneira desejada.

CONCLUSÃO

Este trabalho avaliou a transposição de um jornal impresso para a internet, considerando o aproveitamento das ferramentas disponíveis nesse meio. Embora o número de participantes tenha sido reduzido, a partir da realização dos testes ficaram algumas impressões a cerca da maneira como o jornal estrutura e disponibiliza seu conteúdo e em que medida esse serviço é funcional.

O acesso às "Instruções" poderia ter minimizado algumas dificuldades encontradas no percurso, mas nenhum dos voluntários o fez, revelando um comportamento contemporâneo - o de se explorar os limites da Internet mesmo sem muita intimidade com sua interface. De fato, a

navegação se dá a partir da curiosidade despertada nos usuários e deve ser motivada pela linguagem gráfica atraente e facilidade de uso do sítio. Aparentemente, a simplicidade da interface parece ter sido o motivo que os levaram a considerá-la "intuitiva". Mas, o fato de algumas ações de navegação apresentar resultados não esperados, dificultou a obtenção das respostas.

Botões individualizados indicam os diversos cadernos do jornal, enquanto os diversos "Suplementos", jornais de "Bairros" e "Cadernos Especiais" devem ser procurados em uma caixa visualizada integralmente apenas quando clicada. Deste modo, há uma inversão da hierarquia existente na estrutura do jornal físico, onde estes cadernos naturalmente têm mais destaque e se diferenciam do corpo do jornal. Além disso, o usuário que não tem um conhecimento prévio do conteúdo das seções perde a possibilidade oferecida pelo jornal impresso de, a partir de um rápido manuseio, ter uma idéia do que se tratam tais seções a partir de imagens da capa e chamadas para as matérias. Outro fator que conta negativamente para a estrutura do jornal é a má hierarquização na sua diagramação que pode ser vista quando se utiliza a ampliação da matéria no seu formato "dobrado" clicando no título. Quando se vê o jornal tal qual se conhece no meio físico, as colunas e o olho do texto permitem uma leitura mais estruturada, enquanto ao se adotar na Internet um texto corrido com pouca visibilidade faz com que o ritmo de leitura seja afetado.

Embora com algumas tentativas de garantir o caráter não-linear da Internet, através da permissão de impressão e distribuição do conteúdo por email, a transposição da mídia impressa para a digital esbarra em alguns problemas. O principal deles, a demora em carregar as páginas, dificultou a obtenção rápida da resposta. Além disso, a disponibilização da página do modo em que é impressa, ao mesmo tempo em que se mostra positiva por permitir uma visão geral do jornal, só permite a leitura dos seus conteúdos mediante aplicação de zoom nas páginas, já que os textos se mostram em tamanho muito reduzido. De uma maneira geral, o sítio do "Globo digital" representa um interessante e ousado passo na transposição da mídia impressa para o formato digital.

Trabalhos adicionais avaliando outros veículos de informação e com maior número de participantes permitirão análises mais abrangentes e desdobramentos destes resultados preliminares.

REFERÊNCIAS

- » BENDITO, P. WEBSITE DESIGN E COMUNICAÇÃO VISUAL. JOÃO PESSOA: UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA/EDITORA UNIVERSITÁRIA, 2006
- » SITE DO JORNAL "O GLOBO". RIO DE JANEIRO, 2010. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.OGLOBODIGITAL.COM.BR](http://www.oglobodigital.com.br)>
- » ACESSO EM: 21 MAI. 2010

Processos de criação do designer gráfico: ato cognitivo e ação comunicativa

Isabel Orestes Silveira

GRADUADA EM ARTES PLÁSTICAS E PEDAGOGIA. É MESTRE PELO INSTITUTO DE ARTES DA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP E DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO – PUC – SP. É PROFESSORA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE NOS CURSOS DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO E DA FAPCOM – FACULDADE PAULUS DE TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO, PARA OS CURSOS DE JORNALISMO, RÁDIO E TV, PUBLICIDADE E PROPAGANDA E RELAÇÕES PÚBLICAS. É PESQUISADORA DO GRUPO LINGUAGEM, SOCIEDADE E IDENTIDADE: ESTUDOS SOBRE A MÍDIA, (UPM) E PROCESSOS DE CRIAÇÃO (PUC-SP). - ISASILVEIRA@MACKENZIE.BR

Resumo - Esta reflexão propõe a investigação dos processos de criação dos designers: Emilie Chamie, Aluizio Magalhães, Cafieiro e Rogério Duarte, os quais apresentam depoimentos dos seus respectivos projetos. Dessas premissas extrai-se que determinadas ordenações forneceram uma gama de informações e permitiram orquestrar o percurso da experiência sígnica da complexidade de seus pensamentos. Durante o processo de criação, o pensamento vai complexificando à medida que uma trama regula a sua arquitetura interna a um nível mais profundo, evocada por um tempo silencioso que reivindica o permanente estado de criação. Os modos de ação passam pelo caminho do erro, da nova proposta, da elaboração poética. Argumenta-se aqui, que a individualidade nasce do exercício dessas tendências, as quais não dispensam o seu caráter de comunicação

e informação, tampouco os gestos manifestos através da representação gráfica.

PALAVRAS-CHAVE: DESIGN GRÁFICO; DESIGNERS, PROCESSOS DE CRIAÇÃO; COMPLEXIDADE

ABSTRACT - This research proposes a reflection about the creativity process Emilie Chamie, Aluizio Magalhães, Cafieiro e Rogério Duarte, who presents a testimonial about their own projects. From these assumptions can be extracted a certain organization, providing a range of information, and allows to orchestrate a way a signal experience of complexity of their own way thinking. During the creative process, thinking becomes more complex in way that a plot will regulate its international architecture in a much deeper level, evoked by a quiet time what claims permanent state of creativity the modes of actions look through the paths of error, new proposals and the poetic elaboration, the argument here is that individuality is born from the exercise of these trends, that do not dispense their character of information and communication nor from the artist's gestures that are manifest in graphic representation.

KEYS WORDS: GRAPHIC DESIGN; DESIGNERS; CREATIVITY PROCESS; COMPLEXITY

INTRODUÇÃO

Ao tratar-se de processo de criação, seja em que área for, depara-se com a complexidade do pensamento que se percebe em um embate constante entre os paradoxos: construção, desconstrução e reconstrução. Advoga-se que a criação humana acolhe o movimento cambiante do pensamento aberto, o qual implica uma operação dinâmica que caminha no trânsito do ir e vir de variadas ideias. O que se enfatiza é o fato do processo de criação não ocultar os limites de sua própria constituição, razão pela qual é aberto ao infinito das possibilidades e das realizações.

Aproxima-se, desse modo, da concepção de que “os percursos da criação mostram-se como um emaranhado de ações [...]” (SALLES, 2002, p. 65). A rigor, o processo pode ser sempre interminável e somente é “finalizado” diante dos ditames impostos pelo próprio tempo, motivo pelo qual todo processo de criação é aberto.

Por essa razão, dialogar com o processo é dialogar com a comple-

xidade do pensamento humano, com o aberto e o interdisciplinar, entendido como ambiguidade necessária para se interpretarem os indícios de uma intenção.

Essa interpretação é paradoxal e inexata, pois os processos de criação são entendidos como campo de possibilidades, um convite à escolha impregnado de mil sugestões diversas. Um movimento sem cessar sendo esboçado:

[...] NA REALIDADE, A OBRA PERMANECE INESGOTADA E ABERTA ENQUANTO "AMBÍGUA", POIS A UM MUNDO ORDENADO SEGUNDO LEIS UNIVERSALMENTE RECONHECIDAS SUBSTITUI-SE UM MUNDO FUNDADO SOBRE A AMBIGUIDADE, QUER NO SENTIDO NEGATIVO DE UMA CARÊNCIA DE CENTROS DE ORIENTAÇÃO, QUER NO SENTIDO POSITIVO DE UMA CONTÍNUA REVISIBILIDADE DOS VALORES E DAS CERTEZAS. (ECO, 2005, p. 47).

A abertura pressupõe, portanto, um fecundante desafio à "lógica do indeterminado", do informe, que contraria a cultura que induz as pessoas a viverem no paradigma do determinado e do certo.

1 - A LÓGICA DO INDETERMINADO COMO POSSIBILIDADE CRIATIVA

Mesmo os leigos que não se envolvem com discussões acadêmicas e científicas, os que não se ocupam com pesquisa ou ainda quem nunca pensou acerca dos processos de criação, experimentam no cotidiano, na vida comum e no ajuntamento humano mais diverso as tênues relações complexas da vida e percebem, se não todos, na maioria das vezes, as elaborações difíceis que ocorrem nos ajustes áridos, nos embates, nas ações e nos relacionamentos que intimidam acordos de paz, cujos resultados são de impossível previsibilidade.

O que se almeja frisar é que não há fórmulas gerais que se prestem a definir o conjunto do mundo e da vida ordinária em termos simples e definitivos.

A complexidade da vida aponta para a abertura e para o dinamismo, lembra as noções de indeterminado e de descontinuidades. Determinadas noções, particularmente a "indeterminação", podem represen-

tar o pensamento criativo como movimento que convida à liberdade de expressão, à feliz indeterminação dos resultados.

Em se tratando de "processos", há de aceitar-se a descontínua imprevisibilidade das escolhas e dos bifurcados caminhos do pensamento não linear, admitindo que os processos são possibilidades para as quais se abrem os resultados das obras, pela lógica do indeterminado e do descontínuo que a física reconhece, não como desorientação ou imperfeição da existência, mas como aspecto possível e de verificação científica.

Nesse sentido, os processos de criação e todo pensamento que engendra a criação passam pela definição de "ambiguidade". O processo de criação aceita o pensamento equivocado da desordem e subtrai as definições estáveis e catedráticas. "[...] Desordem; que não é a desordem cega e incurável, a derrota de toda possibilidade ordenadora, mas a desordem fecunda [...]" (ECO, 2005, p. 23).

Considere-se que os processos de criação supõem um pensamento em constate interrogação. Enquanto se cria, há uma ebulição de dúvidas e exames no interior do processo, e as oposições são permanentes.

Essas exigências reflexivas designam os atos e movem a ação criativa. O pensamento opera no processo e não se define, portanto, pelo domínio de questões determinadas. Compreender os processos de criação é compreender, também, o proceder reflexivo a partir dos indícios múltiplos, factuais, desordenados e até contraditórios, deixados durante a travada luta entre ordem e desordem, inteligibilidade da coerência sobre a incoerência, para conquistar uma lógica muitas vezes imprecisa e indeterminada.

Assim, cada processo criativo é adequado a si mesmo, permanecendo num tempo como que fora do tempo, mas integrado no devir necessário, na consciência subjetiva, na elaboração e na busca singular de cada sujeito que se põe a criar.

Daí porque o movimento de reflexão fundar-se, por vezes, com o rigor sistemático da disciplina, mas também se afoga na extensão da lógica do indeterminado, o que não significa possibilidade simplificada e redutora, mas, ao contrário, um caminho possível, um eventual espaço e tempo, entendidos como potencial criativo.

2 - Os processos de criação de alguns designers

Não é tarefa fácil, buscar uma teorização sobre processos de criação que encerre, entre suas peculiaridades, a elaboração detalhada de um percurso, visto ser este resultado de um pensamento complexo que não dispensa o controle absoluto do tempo.

As ideias criativas podem assumir diferentes formas de ação gestual que se materializam em variadas expressões. Podem evoluir sem necessariamente ter uma ordem aparente, podem surgir como resultado da percepção ou da sensibilidade ou, ainda, de um projeto poético ou de experimentos como estratégias de trabalho.

São inúmeros os caminhos do pensamento que concebem e geram resultados que não descartam imprevistos, tampouco descartam o fenômeno do acaso como surpresa inerente ao ato do fazer. "[...] O acaso é sempre transgressor e sacrílego. Para Benjamin, ao contrário, sacrilégio é a intenção de banir o imprevisto [...]" (MATOS, 1992, p. 250).

Em outras palavras, o processo de criação apóia-se nas suas relações com elementos diversos, mantendo suas posições e especificidades. Comporta o contraditório, mas também o pensamento em interação que se dá em processo e, portanto, opera em contínua transformação. Então existe a possibilidade de intercâmbio entre os paradoxos "continuidade e incompletude", "tendências e acasos", características inerentes ao processo criativo.

O tempo de processo pode ser considerado um território de possibilidades para a criação. Afinal, trata-se de um tempo de preservação da continuidade do pensamento complexo por uma contínua experimentação, razão pela qual esta pesquisa debruça-se sobre os seguintes objetos: o design gráfico e a experiência do trabalho criativo de alguns designers, o que permitirá diferenciar as condutas múltiplas do pensamento complexo destes, bem como reconhecer a atividade do designer como prática projetual, comunicativa e cultural.

Assim, passa-se a compartilhar e a detectar a seguir, as formas de conhecimento, bem como o potencial criador que foi manifestado no encadeamento do gesto, da percepção e do pensamento de alguns designers e materializado em suas produções e experiências. Destacam-se Emilie Chamie, Aloísio Magalhães, Mario Cafieiro e Rogério Duarte.

No entanto, ao ter-se acesso a suas experiências, foi possível co-

nhecer a natureza do design, que é mais coletivo do que puramente individual. Pretendeu-se no relato de suas experiências, o reconhecimento de um sistema dinâmico, que é o processo de criação, em que o tempo pode ser percebido de forma plural. Afinal, "o tempo é nossa dimensão existencial e fundamental; é a base da criatividade [...]" (PRIGOGINE, 2003, p. 13).

2.1 - Entre a percepção e o gesto: a migração do pensamento

A designer Emilie Chamie (1927-2000) compartilha sua experiência ao descrever que se viu diante do desafio de criar a marca para o Centro Cultural São Paulo, em 1982. Ela percebeu que todo o tempo empreendido na elaboração de uma possibilidade de criação esvaiu-se diante da percepção que teve, por ocasião da visita que fez ao Centro Cultural.

A arquitetura do lugar deu novo rumo ao seu projeto. Sua percepção foi afetada, sua memória foi ativada e a produção da marca seguiu outra tendência. Sobre essa experiência diz: "depois de minha primeira visita às obras do Centro, os estudos da marca, que eu vinha desenvolvendo, foram para o lixo. Permaneceram na minha visão as belíssimas estruturas. A partir dessas estruturas criei a marca e o logotipo". (CHAMIE, 2001, p. 50).

O designer gráfico projeta, mediado por inúmeras variáveis de que dispõe, dentre as quais se destaca a percepção do sujeito – o que ele vê; o que ele já viu; o que ele recorda (memória) e as alterações que ocorrem no interior e no exterior do sujeito (neste último caso, o ambiente). A percepção do indivíduo possibilita-lhe extrair informações do ambiente, e esta capacidade individual faz com que a ação de desenhar seja consciente ou automática.

Emilie Chamie revela subjetividades e memórias, elementos da percepção. A representação manifestada no projeto final é alcançada ora pelas operações de abstração e imaginação (frutos não só da percepção de imagens), ora por quaisquer "mediações entre o homem e o mundo" (FLUSSER, 2002, p. 9).

2.2 - Entre o experimento e a produção: a reflexão por empréstimos

Aloísio Magalhães (1927-1983), artista plástico e design gráfico, relata seu interesse pela experiência do processo quando diz: "não tenho certeza de onde vem esse desejo de experimentar ou por que faço isso. Talvez o prazer da tentativa em descobrir, embora esta não pareça ser uma explicação adequada [...] mas eu realmente sei que tenho uma compulsão por investigar a relação dos elementos da impressão entre si, por mudar essas relações e rearrumá-las para experimentar com o processo" (LIMA, 2003, p. 100).

Ele trabalhou sempre voltado às áreas de Pintura, Cenografia, Gravura e Artes Visuais. Dentre seus trabalhos como designer gráfico, destacam-se o padrão monetário brasileiro (cliente: Banco Central do Brasil - BACEN), identidades visuais diversas e logotipos de empresas, a exemplo da Petrobrás, Light, Souza Cruz, Embratur, Unibanco e Xerox.

É interessante considerar o "pensamento em criação" (SALLES, 2006, p. 18) e "o modo como o artista se relaciona com o seu entorno" no ato de "fazer empréstimos", quando se tem em conta o tempo no processo de criação. Embora Salles esteja fazendo referência ao processo de criação de artistas, que se permita aqui, guardadas as devidas diferenças entre artistas e designer, aplicar ao designer gráfico as mesmas características do pensamento em criação, que opera fazendo empréstimos.

Segundo Melo (2003, p. 154), o percurso de trabalho de Aluísio foi marcado pela investigação das obras de dois grandes artistas: Max Bill (1908-1994) e Escher (1898-1972). Destacam-se a escultura "Unidade Tripartida", de Max Bill, que foi premiada na 1ª Bienal de São Paulo, em 1951, e também os desenhos do artista holandês Maurits Cornelis Escher.

A partir de tais referências visuais, Aluísio cria as seguintes logomarcas: Unibanco, de 1964, os símbolos da Editora Delta, de 1962, e do Banco Aliança, também de 1962.

Referidos empréstimos reforçam o intercruzamento e as interações que se dão em rede durante o processo de criação. No dizer de Salles (2006, p. 49): "as apropriações, das mais diversas naturezas, são constantemente flagradas nos documentos dos artistas e são matéria-prima

de muitos (ou talvez de todos) processos criadores".

Em Aluísio, encontram-se referências imagéticas, que serviram de texto visual para sua criação, e desenhos e imagem de escultura. Nesse sentido, uma imagem fez nascer outra, que não ela própria.

O design gráfico apropria-se do caráter específico da comunicação. O ato de projetar aqui pode ser entendido como uma prática comunicativa, consciente ou inconsciente, em que o sujeito "lê" as imagens que lhe interessam e propõe-se, como receptor, a interpretar o que os códigos comunicam.

Toda imagem possui códigos próprios, isto é, um sistema de símbolos ou signos ordenados por regras, cuja finalidade é, sem o prejuízo de outras, possibilitar a comunicação.

Foram, pois, os símbolos (ou mais precisamente as imagens de Max Bill e de Escher, vistas por Aluísio) que possibilitaram a este o diálogo com a criação.

Nessa perspectiva, observa-se, igualmente, o trabalho do designer Mario Cafieiro: "[...] Para criar uma ilustração, Cafieiro lê o livro inteiro. "Sou um rato de biblioteca. A ideia não brota tão naturalmente, pesquiso muito. O mérito do trabalho está no percurso feito antes de chegar à solução. É muito importante trocar ideias com outros profissionais, acrescenta muito ao trabalho", relata o também ilustrador. (Coletânea de portfólios, 2000, p. 60).

Por meio das interações que os sujeitos estabelecem entre os processos sociais e a configuração do espaço em que estão, podem, dentre tantas possibilidades, representar o contexto que gerou as ideias criativas e, nesse sentido, vale destacar também a experiência de Rogério Duarte, que começou a atuar como designer gráfico nos anos 60 e desenvolveu cartazes, capas de discos e livros, identidades visuais, ilustrações, sinalização e outros tantos projetos. Dentre seus trabalhos mais conhecidos, está o cartaz elaborado para o longa-metragem "Deus e o Diabo na terra do sol".

O cartaz entrou para a história, não somente pela repercussão do filme, mas pelo conceito: o cangaço, o sol do sertão e a violência. Melo (2006, p. 201) comenta:

ROGÉRIO DUARTE APROPRIA-SE DO VERNACULAR, FUNDE COM A ARTE POPULAR E JOGA POR CIMA O PSICODÉLICO, CRIANDO

UM PASTICHE VISUAL. ASSIMILANDO E TRANSFORMANDO TODAS AS INFLUÊNCIAS POSSÍVEIS, ROGÉRIO DESENVOLVE UMA PONTE ENTRE O DESIGN E A ARTE DE TAL MODO QUE FICA DIFÍCIL ESTABELECE-RE ONDE TERMINA UMA E COMEÇA A OUTRA. (MELO, 2006, p. 214).

Esse exemplo de ato tradutório, ou de fazer “empréstimos”, tornou-se característica predominante dos designers gráficos que participaram ativamente do movimento que ficou conhecido na música como Tropicália.

Na elaboração das capas dos discos, os designers preocupavam-se em expressar o comportamento da juventude da época. As capas romperam com a previsibilidade de sua função, que era a de proteger o disco vinil, pois introduziam visualmente o que estava por vir no conteúdo do disco: “[...] Adotava-se de tudo, das imagens vernaculares aos contrastes do encontro das polaridades. Investe-se na atualidade da Pop-Art sem se desprezarem as vinhetas de um romance nostálgico. A capa é uma salada de misturas, assim como é a tropicália [...]” (RODRIGUES, 2007, p. 50).

“[...] Na tropicália, passamos a não ter uma hegemonia de uma cultura alta. Nem de nenhuma outra: se há hegemonia, é a do encontro da diversidade” (RODRIGUES, 2007, p. 50). O autor prossegue argumentando que para o projeto gráfico da capa desse livro, Rogério Duarte utilizou-se das capas de discos que ele mesmo anteriormente havia projetado. Em suas produções, há mescla de popular e erudito, sendo que essas apropriações foram ingredientes ativos para seu diálogo com a criação.

Notam-se em Rogério a pluralidade de ações e as variadas experiências que ele cultivou nesse período, a ponto de autodefinir-se como um artista multimídia: “para criar capas de discos, tornei-me músico; para fazer cartazes de cinema, tornei-me cineasta; e para fazer capas de livros, tive que virar escritor” (Coletânea de portfólios, 2000, p. 114).

Rogério Duarte é um dentre tantos exemplos que se destacaram em “deglutir” o que estava fora.

Fica claro que a imagem que o sujeito vê pode ser por ele incorpo-

rada e transformada, como foi no caso de Aluísio, Cafieiro e Rogério. As imagens são informação, são fluxos que se reorganizam e regularizam, transformam-se em códigos, visando à sua constituição como linguagem.

Toda imagem surge correlacionada com seu ambiente, em dependência com o seu contexto, e é por isso que as produções desses designers carregam o caráter coletivo. É em contato com o outro que o pensamento é tecido. O resultado de muita pesquisa e a troca de informações com outros pares são ingredientes necessários aos projetos.

Procedendo, desse modo, “por empréstimos”, os designers fazem surgir novas formas de representação em seus materiais gráficos, uma fase constante de confronto e diálogo.

Emilie Chamie, Aluizio Magalhães, Cafieiro e Rogério Duarte, pela ação da leitura do contexto que os cercava, processaram descobertas de significados e, pelo exercício da memória, selecionaram e organizaram projetos visuais que deram novo sentido ao que viram.

CONCLUSÃO

Não se pretende aqui a supervalorização destes designers em detrimento de tantos outros. Trata-se de explicar a sua atividade, em virtude do fato de que se pôde, nesta pesquisa, ter acesso a depoimentos acerca do processo de criação deles – mas poderia ser de outros.

É no testemunho do outro que se pode apreender o que caracteriza o pensamento: a estabilidade e a instabilidade. Essa busca permite encontrar a experiência e a reflexão, o estranho familiar e o familiarmente estranho, mesmo se correndo o risco da generalização e da pretensão ilusória e infundada do autoconhecimento, tão impugnado aqui.

Os processos de criação dos designers, portanto, envolve o projetar. É fruto da percepção, do experimento e implica ação de um pensamento planejado, mas também supõe uma ação imprevisível. Esses experimentos podem ser entendidos como um ato cognitivo que pode levar a algo totalmente impreciso. Essas pluralidades e diversidades de caminhos pelos quais percorre o pensamento são a síntese da ideia de processo, além do que trazem na sua essência o fato do pensamento ca-

minhar na lógica do flexível, aberto e indeterminado.

O gesto que experimenta que reorganiza o percebido e que articula o material, ora se vale de satisfação, ora de tentativas vazias, de esforço árduo, dando indícios de uma atividade criadora intensa, de um trabalho febril do pensamento dinâmico, que forja no tempo feito de espera uma tensão interna e, por isso mesmo, heterogênea.

Vale enfatizar alguns dos procedimentos dos designers citados, que revelaram o esforço continuado da criatividade durante o tempo do processo, apontando para o fato de que o pensamento reflexo, mesmo não seguindo regras, começa com uma interrogação e dá-se, ao mesmo tempo, em continuidade e em ruptura: "O raciocínio é um processo do pensamento que encadeia proposições para chegar a uma conclusão necessária" (ROBINET, 2004, p. 80).

Na experiência de Emilie Chamie, nota-se que ela empreendeu um juízo perceptivo que lhe permitiu o reconhecimento dos predicativos do lugar para utilizá-los na experiência de criação. É, de novo, um movimento de tradução, em que o artista observa o mundo e recolhe aquilo que, por algum motivo, lhe interessa. Trata-se de um percurso sensível e epistemológico de coleta: o artista recolhe aquilo que de alguma maneira toca sua sensibilidade e porque quer conhecer. (SALLES, 2006, p. 51).

No segundo exemplo citado, percebe-se que Aloísio Magalhães, ao confessar sua motivação interna, sua "compulsão por investigar" (que está vinculada à tradução do alheio), revela seu desejo subjetivo de criar e expõe seu interesse pela experiência do fazer.

Cafieiro cerca-se de repertório visual ao consultar livros, ao passo que Rogério Duarte é sempre atraído pelo jogo das contaminações, ou seja, ele justapõe elementos diversos da cultura, misturando esses elementos aparentemente contraditórios.

Procurou-se argumentar que o caminho trilhado para o processo criativo é fruto de um pensamento complexo, "[...] é aquele que trata com a incerteza e consegue conceber a organização. Apto a unir, contextualizar, globalizar, mas ao mesmo tempo a reconhecer o singular, o individual e o concreto" (MORIN, 2003, p. 30).

Criar é, nesses termos, resultado de pensamento unido à pesquisa, ao experimento e ao trabalho. Enfim, uma trajetória seguida de hábito. É a experiência do sensível e do inteligível em contato.

BIBLIOGRAFIA

- » ECO, UMBERTO. A OBRA ABERTA: FORMAS E INDETERMINAÇÃO NAS POÉTICAS CONTEMPORÂNEAS. TRAD. GIOVANNI CUTOLO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2005.
- » MELO, CHICO HOMEM DE(ORG). O DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO – ANOS 60. SÃO PAULO: COSAC & NAIF, 2006.
- » PRIGOGINE, ILYA. O FIM DA CERTEZA. IN: MENDES, CÂNDIDO (ORG.) E LARRETA, ENRIQUE (ED.). REPRESENTAÇÃO E COMPLEXIDADE – TRAD. ARNALDO MARQUES DA CUNHA. RIO DE JANEIRO: GARAMOND LTDA, 2003.
- » RODRIGUES, JORGE, CAÊ. ANOS FATAIS: DESIGN, MÚSICA, E TROPICALISMO. RIO DE JANEIRO: 2AB, NOVAS IDEIAS, 2007.
- » SALLES, CECILIA ALMEIDA. REDES DA CRIAÇÃO: CONSTRUÇÃO DA OBRA DE ARTE. SÃO PAULO: HORIZONTE, 2006.

Interface Gráfica do Usuário: O papel do designer digital

João Cesar Lopes Toledo Filho | Jorgson Ksam Smith Moraes Junior

GRADUADO EM DESIGN GRÁFICO - BELAS ARTES, ESPECIALISTA EM CRIAÇÃO VISUAL E MULTIMÍDIA - USJT, MESTRE NO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA - MACKENZIE. AS PRINCIPAIS ATIVIDADES ESTÃO RELACIONADAS AOS ESTUDOS TEÓRICOS-PRÁTICOS E AO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS NA ÁREA DE COMUNICAÇÃO: DESIGN GRÁFICO, HIPERMÍDIA, WEBDESIGN, PROGRAMAÇÃO VISUAL E DESIGN SOCIEDADE. WWW.WEBCULTURA.COM.BR - WEBTOLEDO@GMAIL.COM | POSSUI GRADUAÇÃO EM DESENHO INDUSTRIAL PELA BELAS ARTES DE SÃO PAULO NA ÁREA DE PROGRAMAÇÃO VISUAL, E MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PUC-SP. ESTUDOU CINEMA NA NEW YORK FILM ACADEMY-E.U.A. AS PRINCIPAIS ATIVIDADES ACADÊMICAS ESTÃO LIGADAS AOS ESTUDOS TEÓRICOS-METODOLÓGICOS E AO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS NA ÁREA DE COMUNICAÇÃO (GRÁFICO, DIGITAL E AUDIOVISUAL).

RESUMO - A relação homem x máquina vem se tornando cada vez mais ostensiva no cotidiano da maioria dos seres humanos. Tarefas comuns como retirar dinheiro num caixa eletrônico, verificar o e-mail, mandar uma mensagem pelo celular ou navegar na internet só podem ser realizadas pela interação com a chamada interface gráfica do usuário (IGU). É nesse espaço que o há o exercício da linguagem do designer gráfico ou digital. Assim como o papel representa o suporte para a criação do escritor, a tela de um aparato eletrônico é a área de construção dos significados e das representações desse profissional. As relações

entre o sujeito, usuário de um sistema digital, e o objeto, uma base de dados interativa não são casuais, compõem uma rede interconectada, parte de um fluxo anônimo de incertezas, desenvolvendo-se de maneira complexa em uma filosofia aberta do conhecimento, complementada pela experiência. O designer digital, então, se coloca como parte fundamental na viabilização dessas atividades pois é na interface que ele realiza sua comunicação, suas ações, suas experimentações.

O objetivo desse artigo é levantar algumas questões tanto a respeito deste dispositivo de grande relevância para o ato comunicativo contemporâneo como também refletir sobre uma metodologia que compreenda sua natureza projetual.

PALAVRAS-CHAVE: INTERFACE, DESIGN, METODOLOGIA, PROJETO, DIGITAL.

ABSTRACT - The man x machine is becoming increasingly conspicuous in the daily lives of most humans. Common tasks such as an ATM to withdraw cash, check email, send a message by phone or surfing the Internet can only be achieved by interaction with the so-called graphical user interface (GUI). It is in this space that there is the exercise of the language of a graphic or digital designer. As the paper is the support for the creation of the writer, the screen of an electronic apparatus is the area of construction of the meanings and representations of a . The relationship between the subject user of a digital system, and the object, an interactive database are not random, create an interconnected network, part of an anonymous flow of uncertainty, developing a complex manner in an open philosophy of knowledge, complemented by experience. The digital designer, then, stands as a key part in enabling these activities because the interface is that it performs its communication, their actions, their trials.

The aim of this article is to raise questions about this device of great relevance to the contemporary communicative act, but also reflect on a methodology to understand their nature projetual.

KEYWORDS: INTERFACE, DESIGN, METHODOLOGY, PROJECT, DIGITAL.

DESIGN E METODOLOGIA

Projetos digitais remetem à uma estrutura interativa aberta que dá margem a discussão sobre novas possibilidades e tem na produção

digital, a composição entendida como representação que se estabelece entre linguagem, pensamento e ação e está em contínuo desenvolvimento. A produção, embasada na metodologia de projeto, é mediada pela tecnologia e desenvolvida como montagem de obras híbridas, com conteúdo manipulado, remixado, compartilhado, que ampliam os limites da comunicação no discurso e na linguagem hipermidiática.

Para os usuários de internet ou de projetos hipermidiáticos, a IGU é o agente possibilitador da ação comunicacional. O tema do computador (monitor) é o suporte para o desenvolvimento da estrutura de acesso as informações por meio de janelas, botões, abas, caixas de texto ou de checagem, ícones, etc. Esse formato de apresentação gráfica ou o "ambiente" funcional tornou a utilização do computador mais amigável, envolvendo elementos visuais, textuais, sonoros, imagéticos, cinéticos e interativos. Portanto quando desenvolvemos um processo de criação destinado à comunicação no ambiente digital, o suporte de apresentação desse projeto deverá ser pensado também digitalmente, a metodologia deve ser adequada ao processo de desenvolvimento de "telas" ou IGU.

O design pode ser responsável pela facilidade de interação do leitor com o ambiente digital, pois está diretamente ligado à funcionalidade e comportamento de um sistema, definidos na metodologia do projeto.

Metodologia é o encadeamento de processos que conduz a um resultado, ou seja, existe para que uma decisão certa seja tomada. A grande questão é como administrar as variantes projetuais levando em conta o mercado. Ela flexibiliza-se de acordo com o tipo de objeto que estamos lidando. Uma metodologia utilizada para a criação de uma identidade visual certamente não será a mesma utilizada para a criação de um website, porém algumas ações serão comuns aos dois processos. Uma das metodologias mais utilizadas é a sugerida por Bruno Munari no seu livro "Das coisas nascem coisas"; problema, levantamento de dados, orçamento disponível, pesquisa, esboços, criatividade, solução final e testes são as ações mais comuns orientadas à diminuição da falha projetual.

APRIMORAMENTO DE COMPETÊNCIAS

A função comunicativa e utilitária do design no universo digital

requisita a familiaridade com algumas regras formais que vêm das composições gráficas, a maneira de compor os conteúdos visuais e verbais na tela do computador. O design gráfico empresta à hipermídia, sintaxes e valores visuais direcionados à comunicação, inclusive suas noções ergonômicas. Desse modo o design digital absorve o conteúdo, ou melhor, o código do design gráfico para se formar como linguagem adicionando à esse, suas características tecnológicas e suas especificidades técnicas. Pensar num design digital sem ter referência do design gráfico é abrir um vazio entre a linguagem primeira e a derivada, limitando sua potência.

O acúmulo de experiência técnica e projetual ajuda cada designer a achar uma metodologia que mais lhe convém e, a "transpiração", ou seja, debruçar-se sobre o projeto, focar no problema tem em si a maior contribuição para sucesso. O momento criativo certamente não pode ser domesticado. Ele é fluido, pode aparecer a qualquer instante, porém não depende somente de elementos inatos. A criatividade depende também de uma percepção atenta do mundo. Observar, conhecer, discutir e refletir, alimenta uma coisa chamada repertório. É muito mais fácil criar algo quando se tem muitas informações, as mais variadas possíveis, e por um processo de associação de idéias buscar nesse banco-de-dados mental uma solução para o seu problema. Esse processo ajuda a cumprir com um requisito do design que é inovar, avançar com a linguagem, propor novas formas de comunicação ou uso.

Portanto criatividade, percepção e repertório caminham de mãos dadas e, a metodologia, às conduz a um resultado positivo. O estímulo constante desses elementos confere ao designer o aprimoramento da sua competência profissional.

ALGUNS CONCEITOS PRELIMINARES

Ciberespaço, hipertexto, hipermídia e interatividade são conceitos necessários nesse artigo para desenvolvermos algumas idéias a respeito do comportamento das interfaces.

O ciberespaço, termo cunhado por William Gibbons em "Neuromancer" - uma das fontes inspiradoras do filme "Matrix", tem na ausência de espaço físico e na descentralização dos pontos formadores suas

principais características. Suas propriedades fundamentais são a interface (que veremos a seguir), a interatividade e a rede de informação.

A rede de dados (ou de informação) é a malha digital que possibilita a manipulação, com a entrada e a saída de dados, para que o navegador se comunique. Sustenta além do trânsito dos bits, a sociedade da informação e a vida digital.

Esse espaço também é o espaço das chamadas imagens-sintéticas. Esse tipo de imagem tem em sua matriz construtora números binários, o "zero e um", que nascem com a era da infografia, não tendo assim um paradigma anterior. Nesse espaço, não falamos mais de fenômenos físicos (sensíveis), mas de objetos físicos acessíveis às nossas ações e às nossas percepções. O ciberespaço é uma área onde a matéria encontra-se em estado paradoxal: é sólida mas não tem substância!

Sobre a interatividade podemos dizer que ela está na própria lógica do computador, é da natureza dos dispositivos comunicacionais digitais serem interativos. Passamos, como agentes receptores, de um estágio de contemplação (por exemplo de uma pintura, gravura ou escultura), para um estágio de ação, interagindo e interferindo nas obras contemporâneas. Adotamos uma postura ativa frente ao ambiente de leitura, no qual estabelecemos novas relações com o meio, a partir de inferências resultantes das possibilidades inexploradas de leitura, navegação e a sintonia com os aspectos perceptivos de: **deslocamento >> estranhamento >> ambientação >> participação >> interferência >> colaboração.**

Podemos pensar num grau mais básico de interatividade, menos imersiva, como por exemplo acessar um blog ou postar uma mensagem, até um mais interativo e mais imersivo como os ambientes de VRML.

O ciberespaço surgiu de conquistas como a do hipertexto e da hipermídia. A hipermídia, segundo Lúcia Leão, "é o termo utilizado para designar a tecnologia que engloba recursos advindos de mídias diversas (multimídia) e hipertexto. A "www" é uma rede criada a partir da tecnologia hipermidiática".

SOBRE AS INTERFACES

A questão da interface começa, de certa forma, com o desktop,

que é a metáfora da mesa de escritório desenvolvida por Doug Engelbart nos laboratórios da Xerox de Palo Alto em 1970 e depois popularizada pela Apple no seu Macintosh. A graphic user interface (IGU) como ficou conhecida foi criada para dar sentido à informação, sua forma é a "janela" e seu princípio o da manipulação.

Para sermos mais objetivos, podemos entender o termo interface como o dispositivo tecnológico que possibilita a interação entre o homem e uma máquina. Esse conceito tecnológico tem que estar presente para definir interface pois esta é produto da era eletrônica. Uma calculadora, um microondas, uma máquina de lavar, um celular possuem interface. Você entra com dados, há um processamento e uma ação é realizada. Funciona, desse maneira, como um tradutor de dados.

A interface carregará nela elementos representativos para que as ações possam ser executadas. Aí está uma das principais tarefas do designer: criar elementos gráficos que signifiquem algo, que transforme aquele monte de "zeros" e "uns" em informação inteligível. Resumindo, a interface pode ser tomada como espaço-informação (é a zona entre o meio e a mensagem) que possui uma relação de significado, uma relação semântica, pois é tradução de um código, que está por traz do sistema, para a linguagem humana.

Mas para isso ele tem que conhecer quais informações ou eventos serão acionados a partir desse botão, link ou outro dispositivo. O designer digital também tem que ter consciência da organização da informação, por quais caminhos as ações se encadearam, ou qual o fluxograma dos espaços visitados. Assim, conjuntamente à sintaxe visual, ele tem que ser apto a lidar com a sintaxe da informação propriamente dita. Essa é uma competência específica da área digital.

Com efeito, junto com o conceito de interface estão acoplados os conceitos de interatividade e navegabilidade. Esses dois conceitos podem ser englobados numa esfera maior que é a usabilidade, e a partir dessa adiciona-se o grau de imersão. O elemento que distingue uma interface gráfica mais imersiva de uma menos imersiva é a convicção de realidade, ou seja, o quanto o usuário está convicto que objetos que ele está manipulado no ambiente digital são naturais.

É na interface que as estruturas de simulação projetadas para a comunicação encontram-se com os sentidos humanos, assim, temos, a

partir das linguagens contemporâneas, a possibilidade de trabalhar a interatividade, mas "para entender como essas novas experiências de mídia funcionam, você tem que analisar a mensagem, o meio e as regras" (Steven Johnson, *Cultura da Interface*, 2003, p. 117).

Técnicas de manipulação, edição e remixagem de conteúdo estão incorporadas à montagem de projetos digitais e devem ser consideradas desde o início da arquitetura da obra, pensadas de maneira a integrar harmoniosamente a diagramação de uma IGU, para que as unidades de comunicação presentes obtenham funcionalidade visual e interativa.

Podemos reconhecer três grandes grupos categóricos para as IGU: as funcionais ou utilitárias, as artísticas e as experimentais. Além da linguagem, a grande distinção é o objetivo final, para o que ela vai servir. No quesito experimentação a IGU abre a discussão para outro tipo de navegação, estranhamento, ambientação, e inferência.

Em relação à categoria artística, podemos pensar que a estética é o ponto forte da atração do usuário e que a informação ainda tem valor priorizado, mas o seu modo de apresentação sugere um leitor mais especializado.

Obviamente, conhecer essas duas categorias é relevante para a vivência do design, mas as interfaces gráficas ditas funcionais são as mais recorrentes na prática profissional. E é para esse grupo que uma metodologia deve ser desenvolvida para o melhor aproveitamento final.

O design tem como uma das suas características essenciais a interdisciplinaridade. Ele se apropria e se junta a várias áreas das Ciências Sociais Aplicadas. Partindo dessa premissa a problematização no digital deve levar em conta as especificidades do meio como vimos anteriormente que estão ligadas a arquitetura da informação, programação, capacidade da conexão, tipos de codecs, disposição e volume do conteúdo. Além disso deve atender também as características gráficas como campo de visão, tempo de leitura, código cromático (que no digital é cor-luz), restrições como a resolução, ou quantidade de frames -que está ligada a eficiência das imagens em movimento. Novamente, tudo isso deve ser orientado de modo a satisfazer o usuário.

O desenvolvimento de um projeto digital requer conhecimentos específicos da linguagem hipermidiática, padrão de cores, manipulação correta da imagem e outros símbolos visuais, tamanho dos arquivos dis-

ponibilizados para download, dimensão, resolução, formato (imagem, vetor, código), entre outros conceitos de interatividade, estrutura de projeto, comunicação digital e a criação de diferentes efeitos visuais compatíveis com a produção para novas tecnologias.

A partir do paradigma metodológico sintetizado em quatro fases: problema, desenvolvimento, realização e teste, alguns fatores baseados nas necessidades, percepção e cognição dos usuários devem ser respeitados:

- » Simplicidade; isto não significa dizer que a interface não pode ter um nível alto de complexidade ou de detalhes, mas deve ser clara, objetiva e levar em conta a usabilidade e a acessibilidade.
- » Conteúdo / Pertinência; no ambiente digital a manipulação das informações traz comparações com o ambiente gráfico, ainda mais se estivermos trabalhando com uma grande quantidade de texto. É de extrema importância manter um conteúdo enxuto e pertinente, de fácil localização e útil ao usuário, garantindo a funcionalidade do projeto.
- » Exagero; as mais recentes tecnologias trazem recursos que são verdadeiros "carnavais", se a interface desenvolvida for para um website, a página pode ficar pesada e com muita poluição visual, graças ao excesso de animações e efeitos utilizados para prender a atenção do usuário. A quantidade excessiva de informações na diagramação também deve ser tratada com muito cuidado.
- » Lógica Seqüencial; respeitar o caminho escolhido pelo usuário e não a ordem imposta pelo desenvolvedor. Manter um percurso flexível e utilizar o maior número possível de recursos interativos, proporcionados pelas novas tecnologias e mashups, disponíveis na internet.
- » Consistência / Unidade projetual; trata-se da linguagem, coerência interna dos elementos gráficos, cores e das representações utilizadas nas IGU de um projeto e das relações que essas interfaces possuem entre si.
- » Diagramação / Agrupamento; estrutura, grid, proporção, tipografia, cor, repetição. Envolve diretamente a disposição dos elementos em uma área de atuação no processo de leitura da IGU e a apre-

sentação do conteúdo em unidades de informação. A diagramação pode se definir como elemento da linguagem que compõe um projeto gráfico.

A IGU como produto da era digital posiciona-se no topo da escala comunicacional. Ela possivelmente tenha se transformado de um simples espaço de condução da mensagem para constituir-se como a própria mensagem. É a extensão e a atualização dos suportes materiais de antigamente, que hoje, acolhe a maioria de nós (seres proto-digitais), e merece ser objeto de atenção, estudo e reflexão.

TUDO ISSO É PASSADO

Estamos engatinhando do ponto de vista tecnológico na relação homem x máquina. A ficção como sempre adianta algumas questões. Em "Assédio Sexual" a imersão do usuário se dá por completa numa interface baseada no modelo VRML. Em "Minority Report", Tom Cruise manipula dados com extrema destreza utilizando três dedos de cada mão sobre um suporte de vidro.

A maioria das IGU disponíveis (2D) terão todas as suas relações rediscutidas com chegada da tecnologia de interface em 3D, mais conhecida como interface holográfica, que já é produzida em pequena escala. As relações metafóricas, estéticas e de navegação serão reconsideradas. Esse artigo já é passado.

Podemos pensar ainda na otimização de dispositivos como comando de voz, leitura retiniana, inteligência artificial, transmissão de dados em altíssima velocidade, suportes de plasma, holografia. Enfim, tudo que está no porvir tecnológico, resultará numa reformulação na condição dos profissionais envolvidos em poucos anos ou décadas. A capacidade de atualização do designer passa a ser um dos predicados curriculares mais importantes para a manutenção da carreira profissional.

Certamente, toda essa parafernália periférica (mouse, monitor, torre) seja mais um artigo para os futuros museus tecnológicos, gadgets que marcarão a época do carvão-digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » FERRARA, LUCRÉCIA D'ALÉSSIO. LEITURA SEM PALAVRAS. SÃO PAULO: ED. ÁTICA, 2004.
- » JOHNSON, STEVEN. CULTURA DA INTERFACE: COMO O COMPUTADOR TRANSFORMA NOSSA MANEIRA DE CRIAR E COMUNICAR. RIO DE JANEIRO: ZAHAR, 2001.
- » LEÃO, LÚCIA. O CHIP E O CALEIDOSCÓPIO: REFLEXÕES SOBRE AS NOVAS MÍDIAS (ORG). SÃO PAULO: SENAC, 2005.
- » MUNARI, BRUNO. DAS COISAS NASCEM COISAS. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1998.
- » MANOVICH, LEV. THE LANGUAGE OF NEW MEDIA. CAMBRIDGE, MASSACHUSETTS: THE MIT PRESS, 2001.

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: APOIO À CONSTRUÇÃO DE UM TRÂNSITO CIDADÃO

Josefina Giacomini Kiefer

MESTRADO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UPM,
GESTORA DE EDUCAÇÃO DE TRÂNSITO DA CET/SP.

RESUMO - O presente artigo apresenta a experiência de implantação do Programa Fazendo Escola: Educando para novos valores no trânsito, modalidade a distância, para professores do Ensino Fundamental II e Educação de Jovens e Adultos. A Companhia de Engenharia de Tráfego de São Paulo, por meio do Centro de Treinamento e Educação de Trânsito (CETET), disponibiliza diversos programas de educação para o trânsito, dentre eles, a capacitação de professores como agentes multiplicadores, e em 2010, investiu na implantação de programas no formato de educação a distância intermediada pela internet, para atingir aos educadores que, por motivos diversos, não conseguiam participar de programas presenciais. O programa de capacitação de professores buscou, entre softwares diversos, a incorporação de animações em Flash e a interação entre alunos e conteúdo, por meio de jogos e fóruns de discussão, contribuindo desta forma para a construção de um ambiente lúdico e dinâmico

PALAVRAS CHAVES: EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, TRÂNSITO, EDUCAÇÃO, INTERNET, CAPACITAÇÃO

ABSTRACT - This article presents the experience of implementing

the Program Fazendo Escola: Educando para novos valores no trânsito, the distance mode for teachers of Fundamental II and EJA. The Companhia de Engenharia de Tráfego/Sao Paulo (CET), through the Centro de Treinamento e Educação de Trânsito (CETET), offers several educational programs for traffic, including in this list of products, training of teachers as multipliers, providing for both, technical support for the development of educational projects that address content of citizenship and traffic safety. In 2010, the company invested in setting up programs in the format of distance education mediated through the Internet, with the goal to reach educators who, for various reasons, could not participate in classroom programs. The program sought to train teachers, among various software tools, the incorporation of Flash animation and interaction between students and content, through games and discussion forums, contributing to the construction of a playful and dynamic environment

KEYWORDS: DISTANCE LEARNING, EDUCATION, INTERNET, TRAFFIC, TRAINING

A CIDADE DE SÃO PAULO E O TRÂNSITO

São Paulo: a maior cidade da América Latina, segunda maior cidade em população e uma das cinco maiores áreas metropolitanas do mundo. Possui uma frota aproximada de seis milhões de veículos automotores em circulação e população de mais de 10 milhões de habitantes, 94% destes concentrados em área urbana e 6% em área rural, dispostos em 1.523 Km².

Como ambiente de negócios, lazer e serviços, o município paulista enfrenta dificuldades corriqueiras de uma grande metrópole. Dentre elas, algumas referem-se à mobilidade e segurança no trânsito decorrentes do número de veículos em circulação, na proporção de um veículo para cada dois habitantes, em um espaço físico-geográfico de limites de município e vias de circulação. O transporte individual, com o predomínio de automóveis, está entre os elementos que causam lentidão e congestionamentos. Alia-se a este fator, o uso e posse irresponsável de veículos, quando nos reportamos à segurança do município como condutor, passageiro ou pedestre.

Ao questionarmos alguém sobre o significado da palavra trânsito, ouvimos, normalmente, respostas que nos remetem aos problemas decor-

rentes de ações que prejudicam o trânsito, como a associação da palavra trânsito com excesso de veículos e congestionamentos, mas congestionamento e lentidão no trânsito não são sinônimos de trânsito. Trânsito significa movimento, é o ir e vir de pessoas e veículos pela cidade. A essência da palavra trânsito transforma São Paulo em uma cidade de potencial econômico elevado, onde viagens são realizadas para a concretização de ações de negócios. Sem trânsito não há vida econômica, pelo trânsito são estabelecidas as redes de relações que fazem a cidade e seus habitantes prosperarem.

As escolhas empreendidas por cada um afetam o todo. Medidas são tomadas quanto à melhoria das condições e modernização da sinalização e engenharia de tráfego da cidade, como o monitoramento por câmeras, por exemplo, mas há necessidade constante de ações, que não dependem apenas dos órgãos de trânsito e transporte, mas de atitudes e posturas de moradores e usuários.

A participação cidadã exige ações dos órgãos de trânsito e a aquisição de hábitos que contribuam para o bem de todos. Praticar cidadania ao circular pela cidade é medida emergencial para a melhoria das condições de circulação na cidade de São Paulo.

A educação para o trânsito em São Paulo

O homem difere dos outros animais, pois possui a capacidade de distinguir entre o eu e o não-eu fazendo com que saia de si e projete-se no outro, tornando-o um ser de relacionamentos e não apenas de contatos. Capta uma realidade, transformando-a em objeto de seus conhecimentos. À medida que sua realidade é compreendida, cria novas hipóteses, desafios e soluções. O homem cria um mundo próprio a partir da realidade circundante, sua cultura. E a cultura, que é criação das relações humanas com o meio é resultado da racionalidade humana e da possibilidade de transformá-lo.

A educação não é um processo de adaptação do indivíduo à sociedade, mas um mecanismo de transformação em busca do ser mais. Assim, a educação tem como base estimular a opção e afirmar o ser humano como elemento em relações humanas que devem ter características reflexivas, conseqüentes, transcendentais e temporais.

Ao propor a educação, como um dos princípios de transformação

de comportamentos e atitudes, com a finalidade de melhoria do ambiente de relações sociais estabelecidas no trânsito da cidade de São Paulo, busca-se não uma meta ilusória e sonhadora de perspectiva, mas a ação que busca levar o homem a realizar aquilo que faz de melhor e único, com relação aos outros seres vivos: pensar e refletir sobre seus contextos, ações, buscas, e desta forma transformar o meio em que vive para si e para o outro.

O município de São Paulo realiza por meio do Centro de Treinamento e Educação de Trânsito (CETET), da Companhia de Engenharia de Tráfego, ações educativas não-formais. Em 30 anos de existência, mais de um milhão de pessoas foram atendidos por estas atividades. Porém, estas ações, apesar de importantes e eficazes, não suprem as necessidades quanto ao atendimento de um grande volume populacional, o que favoreceria a incorporação de novos hábitos, ou pelo menos o diálogo com um maior número de pessoas. Entre as dificuldades: Distância físico-geográfica; Relação número elevado de escolas e quadro funcional insuficiente para ações presenciais em todas estas unidades; Relação número elevado de escolas e número restrito de unidades de atendimento; Baixa adesão de escolas ao desenvolvimento de atividades relacionadas à educação para o trânsito, visto que outras áreas como a saúde, por exemplo, procuram atingir ao professor com a mesma finalidade; Baixa adesão aos programas presenciais por inviabilidade quanto à conciliação de horários e agenda de compromissos dos participantes potenciais destes programas.

Deparou-se, então, com a necessidade de um esforço complementar, para que estes conhecimentos atinjam um número maior de pessoas, sem a restrição do alcance espaço-temporal.

Educação para o trânsito e a educação a distância em São Paulo

O uso de meios de comunicação e informação, para a educação de pessoas impossibilitadas de frequência regular presencial, em escolas e instituições para fins educacionais, contribuiu para o surgimento da educação a distância. Esta, faz uso da tecnologia disponível em dado momento histórico-social. No século XVIII, primeiro momento histórico deste formato, utilizou-se a mídia impressa e os correios. Na atualidade,

a tecnologia disponível de amplo alcance e rápida no processamento pergunta-resposta é o computador com a transmissão de dados pela Internet.

O estágio tecnológico permitiu a criação de softwares para Educação a Distância que, junto a internet, disponibilizam recursos que modificam o contexto de presença, permitindo a comunicação em tempo real. Além disto, permitem o gerenciamento de cursos, criando um sistema de escola virtual, disponibilizando meios que agregam atividades da secretaria escolar, como registro de frequência de alunos, registro de notas, cadastro de alunos, emissão de comunicados e informações ao aluno; atividades inerentes à função do professor; coordenador de curso: organização de grade de conteúdos, disponibilidade de atividades e tarefas para os alunos, avaliação de conteúdo e outros.

Encontramos nos softwares a possibilidade da criação de cursos dinâmicos e interativos, com jogos, figuras em movimento, fotos, vídeos e outros.

Desta forma, o uso de recursos para construção de cursos na modalidade a distância, permitirá à educação para o trânsito, o alcance e a flexibilização, com vistas ao atendimento de uma população que não consegue participar de ações presenciais, além da possibilidade de construção com elementos lúdicos e dinâmicos.

CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES EM EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO

Em 2007, implantou-se no município de São Paulo o programa "Fazendo Escola: Educando para novos valores no trânsito". Dentre os objetivos deste programa, encontram-se ações que buscam sensibilizar ao professor para o desenvolvimento de projetos relacionados à segurança e cidadania no trânsito, favorecendo a abordagem do tema como transversal e interdisciplinar, de forma sistemática e contínua. Desta forma, espera-se contribuir para a melhoria da circulação e segurança, pela adoção de atitudes responsáveis e solidárias trânsito. Porém, a adesão ao Programa ficou abaixo do esperado. De abril de 2007 a junho de 2010 foram capacitadas 1.400 pessoas.

Entre os meses de março e abril de 2009, foi iniciada pesquisa com

300 professores de instituições de ensino participantes das atividades de educação para o trânsito do município de São Paulo. O objetivo era verificar o acesso a internet, e o interesse e disponibilidade em participar de cursos a distância.

Os resultados:

- » 97% dos professores possuíam acesso a microcomputador e Internet
- » 30% dos professores haviam participado de algum curso a distância e participariam de cursos de capacitação em educação para o trânsito.

Estes dados nos fizeram crer que, o investimento em educação a distância, poderia lançar-nos ao atendimento de uma parcela maior da população. Acrescenta-se a esta informação o panorama atual favorável à educação a distância, segundo dados da ABED (Associação Brasileira de Educação a Distância), de 2009, mais de 2,5 milhões de pessoas no Brasil já fizeram algum curso a distância. A este dado, acrescenta-se a informação do Comitê Gestor da Internet no Brasil que aponta, para o mesmo período, que mais de 30 milhões de pessoas acessavam a rede mundial de computadores

FAZENDO ESCOLA: EDUCANDO PARA NOVOS VALORES NO TRÂNSITO

A Capacitação de Professores é disponibilizada na modalidade de ensino a distância, por meio da adequação dos conteúdos presenciais à linguagem de aprendizagem via internet. Para tanto, foram feitos investimentos em uma equipe multidisciplinar, composta por educadores, web designer, analista de sistemas, e a aquisição de softwares para a construção de recursos instrucionais, como animações, por exemplo - In Design, Adobe Flash, entre outros. O acesso é intermediado por software específico a aprendizagem por meio da internet, cuja licença permite o acesso de até 10.000 alunos/ano.

Foram criados três personagens que acompanham o aluno no transcorrer de todo o curso: o professor Paulo expõe o conteúdo, dialogando o tempo todo com o aluno; os operadores de trânsito Vera e Edmilson inseridos em cenário urbano, procuram dialogar sobre as especificida-

des e os cuidados ao circular pelo trânsito da cidade. A fisionomia dos personagens criados para dar vida aos roteiros animados, assemelha-se a feição humana, não sendo utilizado padrão caricato ou fantástico. As animações foram construídas no formato de aula-dialogada.

A carga horária é de 20 horas e as turmas são compostas de 30 participantes com um tutor, especialista em educação para o trânsito, disponível para esclarecimento de dúvidas. Os módulos estão divididos em:

- » Módulo Zero-Visão Geral-Explicação sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem e dicas de como estudar a distância.
- » Módulo Um-O Trânsito em São Paulo-Histórico da cidade e as conseqüências para o trânsito que temos hoje.
- » Módulo Dois-Acidentes de Trânsito-Estatísticas e análise da causalidade dos acidentes de trânsito.
- » Módulo Três-Comportamento Humano-A importância do fator humano na ocorrência de acidentes e como a educação pode auxiliar na prevenção destes acidentes.
- » Módulo Quatro e Avaliação Final-Trânsito:Tema em Sala de Aula – Dicas de atividades lúdicas e educativas para trabalhar trânsito em sala de aula. Entrega de Projeto por meio do recurso GALERIA.

RESULTADOS

A avaliação feita pelos alunos, com relação ao curso, é muito positiva. Até a primeira quinzena de agosto de 2010 foram mais de 660 matrículas, com apenas um mês do início da primeira turma e aproximadamente, dois meses de divulgação com o uso da internet e folhetos. Foram programadas 30 turmas de julho a dezembro de 2010, sendo a previsão de atendimento, para 2010, de 1000 participantes. Alguns depoimentos colhidos ao final da capacitação:

Profa. Luciana, São Mateus/SP-SP: O projeto desenvolvido e implantado na escola em que leciono é A Educação para o trânsito começa na minha rua. É importante conscientizar os moradores de que as pessoas precisam circular pela calçada, e também cuidar dela, além de alertar pedestres e motoristas de que o espaço é necessário para as pessoas circularem. O material de apoio fornecido contribuirá para inserir o tema

trânsito na escola.

Profa Milena, Paraisópolis/SP-SP: Não havia participado em nenhum curso a distância, até então. O curso veio ao encontro da necessidade de se fazer um trabalho de conscientização com a população local.

Profa Zuleika, Campo Limpo/SP-SP: Primeira vez que participo de um curso em Ead e não tive dificuldades com a informática. O projeto que construí no curso, O quintal de sua casa é a Rua, está inserido na sala de aula, nas disciplinas de história e geografia.

Profa. Cristina, SP/SP: Sou totalmente a favor do Ead. Esta modalidade pode ajudar as pessoas que estavam ou se sentiam excluídas da sociedade, pelo fato dos alunos conseguirem um desenvolvimento sem terem que se expor muito.

BIBLIOGRAFIA

- » CIDADES BRASILEIRAS: SÃO PAULO. SÃO PAULO, 2008. IN [HTTP:WWW.PORTALBRASIL.NET](http://www.portalbrasil.net)
- » JACOBI, PEDRO. CIDADE E MEIO AMBIENTE: PERCEPÇÕES E PRÁTICAS EM SÃO PAULO. SÃO PAULO:ANNABLUME:2000

Cartografias subversivas: Espaço, Interação e Conectividade em Mídias móveis

Juliana de Oliveira Rocha Franco | Giselle Beiguelman

POSSUI GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA (UFMG) MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL (UFMG) E É DOUTORANDA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA NA PUC-SP. DESDE 2000 VEM ESTUDANDO AS INTERSEÇÕES ENTRE ARTE, TECNOLOGIA E PRODUÇÃO DE SENTIDO. ATUALMENTE PESQUISA MAPEAMENTOS COLABORATIVOS DO ESPAÇO URBANO A PARTIR DE MÍDIAS LOCATIVAS E TEM ESPECIAL INTERESSE NO DESENVOLVIMENTO DE TECNOLOGIAS DE BAIXO CUSTO E SOFTWARE LIVRE NO DESENVOLVIMENTO DE OBRAS DE ARTE INTERATIVAS. - JUDORF@GMAIL.COM | ARTISTA MULTIMÍDIA E CURADORA, É PROFESSORA DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA E TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL DA PUC DE SÃO PAULO. DIRETORA ARTÍSTICA DO PRÊMIO SERGIO MOTTA DE ARTE E TECNOLOGIA DESDE 2008, FOI CURADORA DO NOKIA TRENDS EM 2007 E 2008 E É AUTORA DE DIVERSOS PROJETOS PREMIADOS CONCEBIDOS PARA INTERNET E MEDIADOS POR CELULARES.

RESUMO - A proposta deste trabalho é compreender como as novas formas de interação e conectividade proporcionadas pelas mídias locativas promovem diferentes espacialidades e a sua decorrente atualização dos vocabulários visuais em mapas que confrontam e subvertem a lógica cartográfica tradicional. Buscaremos compreender como alguns projetos e práticas em mídia locativa promovem a criação participativa de novas interpretações, cartografias do espaço urbano. Nossa hipótese é

a de que as novas espacialidades contemporâneas são melhor apreendidas por mapas que representam a experiência do espaço urbano a partir da noção de sistema de relações, processos, conexões e multiplicidades apresentando espaços de representação topológicos ao invés de uma posição, lugar, na grade urbana.

PALAVRAS-CHAVE - COMUNICAÇÃO SOCIAL - SEMIÓTICA - MÍDIAS LOCATIVAS - ESPAÇO - ESPAÇO URBANO

ABSTRACT - The purpose of this research is to understand how new forms of interaction and connectivity offered by locative media promote different spatiality and their subsequent update of the visual vocabulary of maps that confront and subvert the traditional cartography. We will seek to understand how locative media practices can promote participative creation of new interpretations, mapping of tangible space. Our hypothesis is that the new spatiality are best learned by contemporary maps that represent the experience of urban space from the concept of a system of relationships, processes, connections and multiplicities presenting topological spaces of representation rather than a position, place in urban grid.

KEYWORDS - SOCIAL COMMUNICATION - SEMIOTICS - LOCATIVE MEDIA - SPACE - URBAN SPACE

Atualmente vivenciamos importantes modificações nas formas e práticas sociais marcadas pela convergência tecnológica e pela informatização das sociedades contemporâneas. As tecnologias da informação e comunicação oferecem diferenciadas possibilidades de interação com o ambiente estão relacionadas à importantes transformações na nossa sociedade. Um aspecto importante de tais transformações tem sido as relações entre as tecnologias da informação na transformação de nossas noções de espaço e na forma como experienciamos e representamos esse espaço. Especificamente, o desenvolvimento de tecnologias móveis, a liberação de ferramentas que permitem o acesso aos instrumentos de coleta de dados geográficos e a liberação de mapas via satélite, dentre outras possibilidades, tem possibilitado repensar radicalmente as nossas noções contemporâneas de espaço.

Nossa proposta é buscar compreender qual a relação entre as formas de interação e conectividade proporcionadas por processos criativos

que se utilizam de tecnologias móveis associadas à dispositivos de geolocalização e as diferentes espacialidades contemporâneas. Nosso foco são as possibilidades oferecidas pelas mídias locativas e sua relação com o espaço das cidades. A expressão "locative media" foi cunhada por Karlis Kalnins para se referir a tecnologias relacionadas à localização. As mídias locativas proporcionam à uma nova geração de artistas a exploração e o uso de um conjunto de tecnologias baseadas em localização. Tais processos criativos permitem que informações sejam vinculados ao espaço tangível e reposicionam o espaço virtual como algo que não é mais separado do espaço tangível.

Dirigiremos nosso olhar para projetos promovidos por artistas, ativistas, pesquisadores que desenvolvem propostas que relacionam espaço virtual e real, novas mídias e espaço urbano. No deteremos em processos de criação que ao se utilizarem de tecnologias móveis associadas à dispositivos de localização, de alguma forma promovem mapeamentos e cartografias do espaço urbano, não apenas para registrar as diferentes formas que a cidade está materialmente presente, mas também como uma intervenção criativa no espaço urbano, como um processo de criação do espaço, acentuando não somente a cidade tangível, física mas também a cidade vivida e experienciada. São ações colaborativas entre artistas e grupos participantes que exploram as relações que se tecem nos deslocamentos pelo espaço urbano e tem vinculado mapeamentos, cartografias e mapas à vida e à experiência urbana, explorando mudança de nossa percepção do espaço através do uso de diversas interfaces físicas e virtuais. É importante ressaltar que de maneira geral os projetos de "locative art" utilizam o a web para divulgar, viabilizar, desenvolver, documentar e divulgar suas ações.

Nesse sentido importante nos determos nas diferentes espacialidades proporcionadas pelas tecnologias móveis em sua relação com o espaço das cidades e como tal espacialidade é apresentada em mapas que desafiam a lógica geográfica euclidiana ao enquadrar a experiência do espaço urbano a partir da noção de sistema de relações visando a apreensão da dinâmica da complexidade ao invés de uma posição fixa no eixo de coordenadas.

A cartografia, ao longo de sua história tem sido relacionada à métodos de controle e dominação. No século XIX, graças ao imperia-

lismo europeu, os mapas se tornam definitivamente um instrumento do poder, delimitando fronteiras a serem mantidas ou ampliadas e demarcando espaços conquistados. Na verdade, a produção de mapas e representações sobre um determinado território pode ser compreendido como um conhecimento que implica poder. Nesse sentido, as reflexões de Foucault sobre a relação entre poder e conhecimento podem nos ser úteis para pensar como muitas vezes o Estado se reveste de recursos de autoridade estabelecidos por uma série de discursos competentes autorizados, entre eles os de mapeamento. Podemos perceber que a cartografia serve ao discurso do planejamento e reforma urbana que fundamenta e justifica os procedimentos adotados na transformação e ordenamento do espaço urbano das cidades. O mapeamento institucional da cidade é uma produção compreendida como base do planejamento urbano. O desenvolvimento de tecnologias móveis e seu uso juntamente com ferramentas de geolocalização, tem aberto possibilidades sem precedentes democratização das ferramentas de mapeamento e visualização, o que até então era de uso quase que exclusivo de engenheiros e cartógrafos. Dentro desse contexto, surgem as possibilidades abertas pelos processos de criação envolvendo a utilização de tecnologias móveis da comunicação em mapeamentos dos espaços das cidades.

As Mídias locativas se apresentam atualmente como um campo emergente da prática criativa, funcionando como uma plataforma para a experimentação de novas experiências no ambiente urbano ao possibilitar mapeamentos não institucionais e a disponibilização de uma grande quantidade de dados complexos sobre o espaço das cidades, que podem ser importantes contribuições ao se tentar compreender pluralidade de sentidos produzidos e em produção no espaço urbano. Tal processo possibilita o imbricamento dos fluxos de informação e comunicação com o espaço urbano, possibilita formas de interação e conectividade entre espaços virtuais, telemáticos e o mundo tangível das grandes cidades.

A investigação e o desenvolvimento de vários mecanismos e códigos de representação espacial tem sido uma preocupação fundamental em toda a história da arte ocidental. Muitas das categorias através das quais nos relacionamos com o mundo, são compreendidas como "naturais" – por exemplo, a noção do Sujeito, corpo – são construções simbólicas de um determinado contexto e época e que foram convencion-

dos por uma dada sociedade. Assim, é possível afirmar que existe uma concepção Ocidental de Espaço, baseada na tradição cartesiana à qual ainda estamos bastante arraigados.

Os mapas convencionais, que se constituem a partir da geometria euclidiana podem ser vistos como um marco do paradigma newtoniano de espaço. Em tais mapas, processos são congelados em função de uma posição fixa na grade de coordenadas. Segundo Arlindo Machado, os sistemas perspectivos são relativos e condicionados historicamente, de forma que a perspectiva central do renascimento não é senão uma decorrência de uma concepção de espaço e de certos deslocamentos gnosiológicos que se processavam na época. Portanto, é possível afirmar que não existe um espaço universal, ontológico.

Produzir mapas é um processo de encontrar e dar sentido à informação, de contextualizar, localizar a informação e de desenvolver novos entendimentos dos lugares representados. Sendo assim, nossa hipótese é a de que certos mapas construídos a partir de processos de criação em mídias locativas possibilitam transformações na tradicional relação entre o processo de mapeamento e do espaço físico ao qual se refere. Dentro desse contexto, uma questão que se coloca é a da visualização da informações espaciais, e o surgimento de outras possibilidades de representação do espaço diante da obsolescência da cartografia tradicional euclidiana ao se tentar apreender as dinâmicas espaciais contemporâneas.

Dentro desse contexto, as mídias locativas emergem como tecnologias e processos que prometem reconfigurar nossos entendimentos e experiências do espaço e do cultura, ao conectar os espaços virtuais ao mundo tangível das grandes cidades. Dessa forma, os espaços urbanos são o lugar por dessas práticas artísticas. Apesar do crescente imbricamento dos fluxos de informação e comunicação com o espaço urbano, uma questão importante a ser ressaltada é que a emergência e disseminação das tecnologias da informação não implica necessariamente em hegemonia do espaço virtual sobre o espaço tangível e sim a construção da idéia de um espaço híbrido, que incorpora as instâncias do virtual e do mundo físico. Entretanto, o que se percebe na maioria dos projetos de média locativa, é a adoção do enfoque cartográfico euclidiano/cartesiano sem questioná-lo ou problematizá-lo. Alison Sant (2009) afirma que

as convenções cartográficas do mapa base são expressão de uma noção singular do espaço urbano - que favorecem a rua ao longo do percurso.

O campo epistemológico no século XX foi marcado por um contexto de transição paradigmática, produto da crise do paradigma moderno apontada por Boaventura de Souza Santos (2000:07) na qual a visão mecanicista do mundo, advinda do paradigma cartesiano é colocada em xeque por novas concepções científicas tais como a teoria da relatividade de Einstein, a mecânica quântica de Max Plank, a incerteza de Heisenberg e os teoremas de Gödel, que desencadearam um rompimento com as representações tradicionais de homem, da natureza e do cosmos. Um elemento importante dessas descobertas é a de que a "realidade" passa a ser compreendida a partir da inclusão do "sujeito observador". Essa maneira de pensar relativiza os conceitos de tempo e espaço, compreendidos até então como absolutos.

Conforme afirma Santos (2000:20) vivemos atualmente um período de transição, caracterizada fundamentalmente pelo esgotamento do "projeto sócio-cultural da modernidade" e o surgimento de um Paradigma Emergente que ainda está a se delinear. Os sinais desse novo Paradigma Emergente, já se apresentam em vários campos do conhecimento e do pensar humanos. Dentro desse contexto, pensar a cidade e os processos urbanos na busca e execução de novas posturas epistemológicas que apreendam formas de relação criativa com o espaço, requer múltiplos enfoques que escapam do que Santos denomina Paradigma Moderno.

Na Comunicação Social, o Paradigma Moderno está representado pela forma de pensar conhecida por "Paradigma Informacional", que marcou grande parte dos estudos sobre os processos comunicativos ao longo do século XX. O "Paradigma Informacional" é extremamente marcado pela instrumentalidade científica. Suas proposições têm em comum a tentativa de sintetizar a complexidade do processo comunicacional em um modelo que possa prever e controlar suas variáveis constitutivas, o que as leva a privilegiar o estudo do canal, da tecnologia e da eficácia da comunicação. Para Louis Quere (1991:03) essa abordagem comunicacional está ligada à tradição epistemológica herdada do século XVII, epistemológica "no sentido de que ela racionaliza em termos de produção e transferência de conhecimentos sobre o mundo das pessoas".

Dentro desse contexto, ao propor o olhar para as cidades, percebemos uma grande perda da riqueza ambiental decorrente de pontos de vista orientados pela instrumentalidade, que não consideram as diversas mediações que possibilitam nossa experiência da cidade. Trata-se do que Sophie Arkette (2004:161) denomina de postura reducionista, que parte do princípio de que "a city is no more than a lattice of physical enclosures, apertures, planes, intersections bound together by the regulatory force of the Cartesian grid". Essa postura é decorrente do Paradigma epistemológico no qual a visão mecanicista do mundo.

Um mapa dentro da perspectiva epistemológica do paradigma da Modernidade se constrói através de um ideal de verossimilhança. Aquilo que se vê é o que existe. Como se o mapa fosse um espelho do mundo real. Entretanto, há muito já deixamos de lado pretensões positivistas de acessar a realidade tal como ela é. Pensar a cidade e os processos urbanos na busca e execução de novas proposições epistemológicas que apreendam formas de relações criativas com o espaço, requer múltiplos enfoques. Nesse sentido, uma cartografia da experiência urbana e a sua consequente materialização em mapa é uma mediação que possibilita vislumbrar a intensa produção de sentidos no espaço da cidade, que dentro desse contexto, é compreendido como um espaço múltiplo que reticularmente possibilita uma complexa rede de interações e sociabilidades. Mapas construídos a partir do sistema de coordenadas euclidianas reforçam nossas noções de hierarquia espacial: Segundo esse sistema as características do espaço físico remetem à posições nos mapas a partir de um eixo de coordenadas Y,X. Esse procedimento tem produzido mapas estáticos a partir da configuração do espaço urbano como um sistema de grade fixo e marcado pela proeminência do sistema rodoviário. Ora, se a cidade é um espaço de construção e compartilhamento da memória coletiva, da vivência e experiência, um lugar sensível, não devemos deixar de lado nossa própria experiência da cidade, marcada pela multimodalidade em sua percepção. Trata-se de compreendê-la não somente, mas sobretudo, como fato e fenômenos de linguagem. A cidade, com os seus bairros, lugares e traçado de ruas, não se configura apenas como materialidade, mas também como tecido vivo das relações sociais e campo de investimentos simbólicos. Nesse sentido, o espaço da cidade pode ser construído a partir de suas relações com a tecnologia.

Inclusive, conforme já afirmamos, determinados processos de criação em mídias locativas podem mapear esse espaço, muitas vezes invisíveis para a cartografia tradicional.

BIBLIOGRAFIA

- » ARKETTE, SOPHIE, "SOUNDS LIKE CITY". *THEORY, CULTURE & SOCIETY*, 21, pp. 159-168. 2004.p.161
- » DOURISH, PAUL. HARRISON, STEVE E RE-PLACE-ING SPA-CE: THE ROLES OF PLACE AND SPACE IN COLLABORATIVE SYSTEMS. DISPONÍVEL EM <[HTTP://WWW.ICS.UCI.EDU/~JPD/ PUBLICATIONS/PLACE-PAPER.HTML](http://www.ics.uci.edu/~jpd/publications/place-paper.html)>,1996. ACESSADO EM: 15/01/2008.
- » QUÉRÉ, L. 1991. DE UM MODELO EPISTEMOLÓGICO DA COMUNICAÇÃO A UM MODELO PRAXIOLÓGICO. TRADUÇÃO DE VERA LÍGIA WESTIN E LÚCIA LAMOUNIER. [ORIGINAL: D'UM MODÈLE ÉPISTEMOLOGIQUE DE LA COMMUNICATION À UN MODÈLE PRAXÉOLOGIQUE. *RÉSEAUX*, 46/47, PARIS, TEKHNE, MAR-ABRIL 1991.
- » SAINT, ALISSON. REDEFINING THE BASEMAP. IN: ED. CHRISTIANE PAUL AND PATRICK LICHTY *INTELLIGENT AGENT*, VOL. 06, NO. 02 (2006). DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.INTELLIGENTAGENT.COM/ARCHIVE/VOL6_No2_INTERACTIVE_CITY_SANT.HTM](http://www.intelligentagent.com/archive/vol6_no2_interactive_city_sant.htm)> ACESSADO EM: 24.03.2009.
- » SANTOS, BOAVENTURA DE SOUSA. UM DISCURSO SOBRE AS CIÊNCIAS. PORTO, AFRONTAMENTO, 2000. P.07

Arte em Tempos de Rede

Leonilia Gabriela Bandeira de SOUZA

PUBLICITÁRIA POR FORMAÇÃO, MESTRE EM COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, NA LINHA CULTURA E ESTÉTICA. PROFESSORA DOS CURSOS DE COMUNICAÇÃO DA FACULDADE 7 DE SETEMBRO, FORTALEZA, CE. - NILABANDEIRA@YAHOO.COM.BR

RESUMO - Investigação de um movimento de arte de âmbito internacional, denominado Arte Postal e sua relação com a comunicação baseada no conceito de rede, além de seu desdobramento na internet. Considerando relevante a participação do espectador na produção artística, a pesquisa contempla o contexto histórico e tecnológico na produção de artistas em momentos diferentes da história, principalmente no que concerne a produção de Arte Postal. Tendo como característica inicial a comunicação indiscriminada entre artistas do mundo inteiro, utilizando, para isso, o sistema de correios, os próprios artistas postais logo passaram a incorporar pessoas anônimas em suas listas o que alimentava e estimulava, cada vez mais, o crescimento de um rede. A interação com as novas tecnologias, inclusive com espaços midiáticos, fortalecem o viés comunicacional do movimento de Arte Postal, e para tanto trabalhamos com autores que refletem e investigam esse espaço intermediário entre arte e tecnologia, além de autores da comunicação. Dessa forma, a pesquisa se constrói num fluxo contínuo de investigação entre as áreas da comunicação e da arte/tecnologia que compreendemos ser a forma possível de discussão do tema proposto. Para tanto, analisamos alguns trabalhos de artistas postais que tomamos como exemplo dentro do vasto universo da Arte Postal, que nos serviram como instrumentos de mapeamento dos estímulos e trajetórias desse circuito.

PALAVRAS-CHAVE: COMUNICAÇÃO, ARTE-TECNOLOGIA, ARTE POSTAL, REDE.

ABSTRACT - This research has the purpose of investigating an art movement of international scope, called Mail Art, and its relationship with communication, in addition to its deployment on the Internet. Considering that the viewer participation in artistic production is relevant, the research includes historical and technological context in the production of artists at different moments in history, particularly regarding the production of Mail Art. Having as initial characteristic an indiscriminate communication among artists worldwide, using for this the postal system, postal artists themselves soon began to incorporate anonymous people on their lists which stimulated and fed, increasingly, the growth of a communication circuit extremely connected. The interaction with new technologies, including media spaces, strengthens the communication aspect in mail art movement, and thus, the work is directed to authors that reflect and investigate this intermediary space between art and technology, besides other communication authors. So, the research builds itself in a continuous investigation flow between art / technology and communication research areas, which is understood to be the possible way of discussing the proposed theme. Some works from mail artists were analyzed which were taken as examples within the vast universe of Mail Art, they served as instruments in the mapping of stimuli and trajectories of this circuit.

KEYWORDS: COMMUNICATION, ART-TECHNOLOGY, MAIL ART, NEW MEDIA

UM RIZOMA NÃO COMEÇA NEM CONCLUI, ELE SE ENCONTRA SEMPRE NO MEIO, ENTRE AS COISAS, INTER-SER, INTERMEZZO - GILLES DELEUZE E FÉLIX GUATTARI

Existem muitos artistas que vêm incorporando em seus trabalhos não só objetos do cotidiano como também espaços midiáticos incorporados à rotina. Televisão, vídeo, fax, e uma série de aparatos tecnológicos tornam-se suporte de arte para a realização da sua obra, utensílios de trabalhos, no sentido próprio de uso. Essa apropriação da arte não se dá apenas de forma física, mas conceitualmente também.

O movimento de arte internacional conhecido como Arte Postal,

entre outras denominações, antecipa o conceito de rede, de conexão, semelhante à tratada pela internet. A idéia de pontos interligados transforma as relações artísticas em uma única trama de interconexões. Como exemplo, podemos mencionar a coleção do artista postal paraibano Unhandeijara Lisboa que reúne mais de mil peças de Arte Postal enviadas de diversas partes do mundo. Sua relação com todos esses artistas, bem como as múltiplas relações postais se dão através de diversos vieses ao redor do próprio artista. Convocatórias, trocas de correspondências, escolha de um endereço aleatório são apenas algumas das formas de entrar e participar dessa corrente.

A idéia de rede está ligada a um pensamento de relações próprio do século XX. É preciso levar em consideração a emergência das tecnologias da comunicação, mas não finda aí sua importância e extensão. "A rede se tornou uma dimensão, indissociavelmente ontológica e prática, de modelização do mundo e da subjetividade" (PARENTE, 2004, p.9)

O termo é encontrado na medicina mencionado as relações estabelecidas dentro do corpo humano. A comunicação entre veias, o aparelho sanguíneo e as fibras que compõem o corpo prefiguram a noção de rede, mais tarde popularizada e encontrada em ambientes diferentes de discussões contemporâneas. O termo se popularizou, estimulando uma polissemia da noção de rede, gerando uma perda da própria unidade do conceito.

Apesar disso, Pierre Musso propõe a definição de um conceito para rede, verificando níveis diferentes de representação e aplicabilidade. "A rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento" (2004, p. 31). A partir dessa formulação sobre rede, identificamos a estrutura de funcionamento das relações estabelecidas a partir do sistema de correspondências da Arte Postal como sendo uma grande trama com picos de conexões em comum e que a partir deles se multiplicam formando uma rede.

AUTORIA EM REDE

A proposta da rede nos possibilita falar dos trabalhos de Arte Postal a partir de uma perspectiva da gênese do objeto. Ora, se esse objeto

está imerso em um ambiente interligado, e ali ele é criado, a quem pertence sua autoria? É possível falar em propriedade do objeto a partir da figura do artista criador? A noção de rede

TORNA POSSÍVEL A PASSAGEM DE UM ELEMENTO (OU DE VÁRIOS ELEMENTOS) A UMA TOTALIDADE (...). ELA É AO MESMO TEMPO O VÍNCULO DE UM ELEMENTO COM UM TODO, O VÍNCULO ENTRE DIVERSOS ESTADOS DE UM TODO E O VÍNCULO DA ESTRUTURA DE UM TODO COM O FUNCIONAMENTO DE UM OUTRO. (MUSSO, 2004, p.32)

Estabelece-se necessariamente um ambiente de passagem, mais que isso, de fluxo. E esse trânsito gera um espaço de constante criação da obra, renovação de uma arte que se encontra no meio, na Intermedia iminente. Os sujeitos desse fluxo por vezes, na maioria delas, são anônimos, problematizando desde aí, a noção de pertencimento do objeto artístico. A não linearidade da obra contemporânea, a falta de linearidade nos leva ao conceito de rede, enquanto estabelecimento de relações.

Dentro do circuito da Arte Postal importa menos a personalização do artista do que o acontecimento em si. Está no envio, no recebimento e em toda a sequência, ou consequência das ações o seu cerne. De qualquer modo, faz-se extremamente necessário a investigação do sujeito ator, ou melhor, autor, que se configura como ponto de conexão que possibilita a existência da rede de interações. Morin considera interações como sendo ações recíprocas que modificam o comportamento ou a natureza dos elementos envolvidos. As interações:

1. SUPÕEM ELEMENTOS, SERES OU OBJETOS MATERIAIS, QUE PODEM ENCONTRAR--SE; 2. SUPÕEM CONDIÇÕES DE ENCONTRO, OU SEJA, AGITAÇÃO, TURBULÊNCIA, FLUXOS CONTRÁRIOS, ETC.; 3. OBEDECEM A DETERMINAÇÕES/IMPOSIÇÕES QUE DEPENDEM DA NATUREZA DOS ELEMENTOS, OBJETOS OU SERES QUE SE ENCONTRAM; 4. TORNAM-SE, EM CERTAS CONDIÇÕES, INTER-RELAÇÕES (ASSOCIAÇÕES, LIGAÇÕES, COMBINAÇÕES, COMUNICAÇÃO, ETC.), OU SEJA, DÃO ORIGEM A FENÔMENOS DE ORGANIZAÇÃO (MORIN, 1977, p. 53)

Adotar esse esquema de rede com as características formuladas por Morin, é pensar, como diz Salles, em espaços de interações, interconectividade e nexos que estão na contramão de uma arte desconectada e

segmentada. Nina Velasco e Cruz e Kátia Maciel já afirmam que a arte hoje não se reduz a ser objeto ou processo, mas se faz como rede, que conecta espaços distantes, unindo o local e o global, permitindo uma nova relação entre espaço-tempo, formando novas subjetividades (2004, p. 255). Cabe, portanto, a preocupação com a construção da obra, deixando em crise não só o objeto estático e isolado, como também a figura do criador.

Já comentamos anteriormente que a crise da autoria no século XX perpassa pela interação entre obra e público, mas, além disso, é preciso observar a interconexão dessa relação e a própria tomada de posição do público em relação à criação dessa obra. Morin personifica em um só todos os ângulos de uma figura comunicacional: "O sábio, observador/conceptor/experimentador, estava sempre, como um fotógrafo, fora do campo" (1997, p.86). Concentrando na figura do sábio as atividades do observador, do conceitor, como criador, e do experimentador, gera-se um espaço aberto que permite que o sujeito, ocupando qualquer uma dessas entidades, esteja situado dentro de uma mesma trama.

Assim, torna-se inviável falar em autoria solitária, ainda que se fale de uma autoria aparentemente isolada, de uma criação individual. O problema está aí. O próprio artista se faz comunidade, não é um ser independente, no sentido de desconectado. A criação é feita de muitos diálogos internos e externos ao sistema em construção e a idéia de uma autoria compartilhada parece ser relevante diante desse cenário. Ela surge das ações entre os sujeitos que interagem e dessa relação que modifica o seu próprio processo.

O colaborativismo da rede renova a participação do público e gera uma grande obra cheia de links e linguagens múltiplas resultantes num novo estilo, aberto à participação e adequação do público-artista. Uma nova forma, contraditoriamente propondo o informal, como negação de formas clássicas, mas não o abandono de uma forma, que é condição básica para a comunicação. O esquema da comunicação dentro dessa proposta de abertura da forma se constitui como passagem de uma intenção para uma recepção. E Eco complementa dizendo que "mesmo que a recepção seja aberta – pois aberta era a intenção, não intenção de comunicar um unicum e sim uma pluralidade de conclusões – ela é o terminal de uma relação comunicativa (...)" (2008, p.174)

Mail Art Tactics. Real Correspondence – Six, um trabalho do artista postal italiano Vottore Baroni (1983), representa bem a dinâmica de uma obra postal e serve-nos para compreender a rede que se estabelece a partir do envio do original. A frase escrita na base do postal "Scheme one devised by Vottore Baroni. Send corrections and suggestions." denota a abertura da obra postal para a participação do receptor da mensagem. Podemos observar em toda a imagem símbolos e rastros que só ratificam a estrutura dentro do circuito postal. A Tática da Arte Postal contempla ainda a flexibilidade de papéis, estabelecendo uma ponte entre o operador da rede de contatos e a audiência. "In a network system the audience may at all times become actively involved in a direct communication". A frase encontrada nesta obra que evidencia a sutil divisão entre o domínio da comunicação e da arte, convida e deixa claro a abertura para a participação do público, o qual ele chama de audiência, ilustrando com bonecos vestidos com figurinos diferentes um do outro numa multiplicidade de formas de participação advindas de suas experiências diferentes gerando inúmeras possibilidades de combinação "all possible combination".

Na parte superior do postal, temos o esquema clássico percorrido pela obra de arte. A ilustração correspondente à figura do artista em cima de um pedestal, seguindo para a rede de contatos e logo em seguida, a partir da indicação de uma seta, o autor Baroni sugere que a arte chega até o circuito oficial de circulação da uma obra de arte e só então e a partir daí a obra chega ao público. É apenas por esse canal que o público passa a ter acesso ao universo artístico, precisando de um tipo de autorização prévia do 'detentor' da arte.

A linha disposta no meio do postal divide a forma de circulação de uma obra de arte em antes e depois da Arte Postal. Mais uma vez, não é a negação de uma forma, é o reconhecimento de novos canais de acesso e que o público não só chega até a obra de arte diretamente, como também faz parte da obra, interferindo e reinaugurando-a, num devir constante de relações instauráveis.

"O exemplo do informal, como o de toda obra aberta, nos levará portanto não a decretar a morte da forma, e sim uma mais articulada noção do conceito de forma, a forma como corpo de possibilidades" (ECO, 2008, p.174). Pensemos nas implicações de estabelecer mais uma vez

uma relação entre esses nexos da rede e os nexos da Arte Postal.

Como vimos nas primeiras páginas desse trabalho, Arte Postal só foi possível pela extensão dos contatos de alguns artistas que começaram a desenvolver seus trabalhos e enviá-los a outros artistas e posteriormente a anônimos. A partir dessa condição é que começa a pensar na estrutura de rede, visto que a disseminação do movimento foi incontornável e de difícil monitoramento. O receptor do postal era convidado como vimos na imagem acima a responder a obra, reforçando a conexão, ou reenviá-la a outras pessoas de sua rede de contatos ou sugeridas no material. É o caso de alguns livros de artistas que continuam na página final, geralmente, uma lista com os endereços para os quais aquela obra deveria passar. A pessoa que recebesse deveria interferir em uma página do livro e imediatamente encaminhá-la para o endereço que estivesse em seguida ao dela. Assim, a corrente não era quebrada e o último a receber deveria enviar para o remetente inicial. A idéia de originalidade também poderia ser discutida, mas ela não será abordada a partir de uma discussão conceitual.

Concordamos, portanto, com Salles quando afirma a necessidade de se pensar a criação artística no contexto da complexidade, romper o isolamento dos objetos ou sistemas, impedindo sua descontextualização e ativar as relações que os mantêm como sistemas complexos e abertos (2008), afinal, só assim se pode compreender mais claramente o esquema a partir do qual a Arte Postal acontece.

Essa estrutura percebida na Arte Postal é também percebida no Fluxus, e talvez também por isso mesmo seja um dos movimentos mais relacionados ao grupo. A própria composição do Fluxus é múltipla, abusando da interdisciplinaridade entre as linguagens, mas fazendo parte de um corpo só. Bruscky entendeu isso e ilustrou numa imagem em homenagem ao Fluxus a divisão clássica das partes do boi, com outras subdivisões, cada uma com o nome de algum artista do grupo Fluxus com certo reconhecimento ou com quem ele se relacionava. Não por acaso, Ray Johnson está na parte frontal, na cabeça, simbolicamente representando todo o grupo. Encontramos ainda na figura de Bruscky Nan June Paik, Dick Higgins, John Cage, Ken Friedman, George Maciunas, etc. Todos fazem parte de uma mailing list em comum compartilhada em rede.

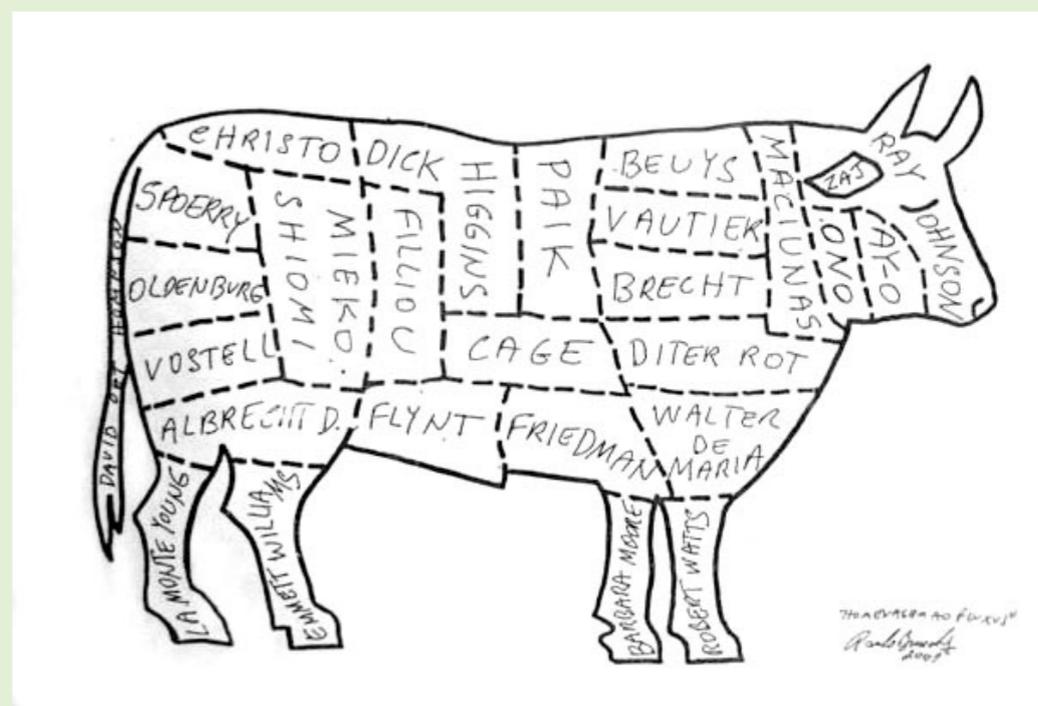


Figura 1: Paulo Bruscky, Homenagem ao Fluxus, 2001

Outra estrutura interessante de se observar é o Expanded Arts Diagram remontado por Paulo Bruscky, curador da exposição sobre o seu acervo do Fluxus, no MAMAM, Recife-PE, entre 02 de novembro de 2007 a 13 de janeiro de 2008. Entre livros, carimbos e diversos trabalhos dos artistas do grupo, havia a generosa ampliação do valioso diagrama montado por George Maciunas, em 1966, que contempla as muitas ligações entre artistas do Fluxus com outros grupos e além disso, movimentos de arte como collage, junk art, concretismo, arte conceitual, etc. O trabalho foi publicado na Film Culture nº43, Nova Iorque em 1966 e em 1975 por Richard Kostelanetz no livro *Essaying Essays*. Na estrutura não linear do diagrama são citados cerca de 100 nomes de artistas e "Fluxus" aparece em posição central, mostrando que os conceitos dispostos ao redor convergiam até ele.

Não são claras as intenções do artista em desenvolver o diagrama, ao menos nas publicações sobre a obra não é dada tanta atenção a isso, mas notamos que sua elaboração, 1966, data de um período de disseminação cada vez maior dos grupos e correntes de artistas, momento fértil

para a idéia de rede aparecer tanto nas obras quanto na sua elaboração.

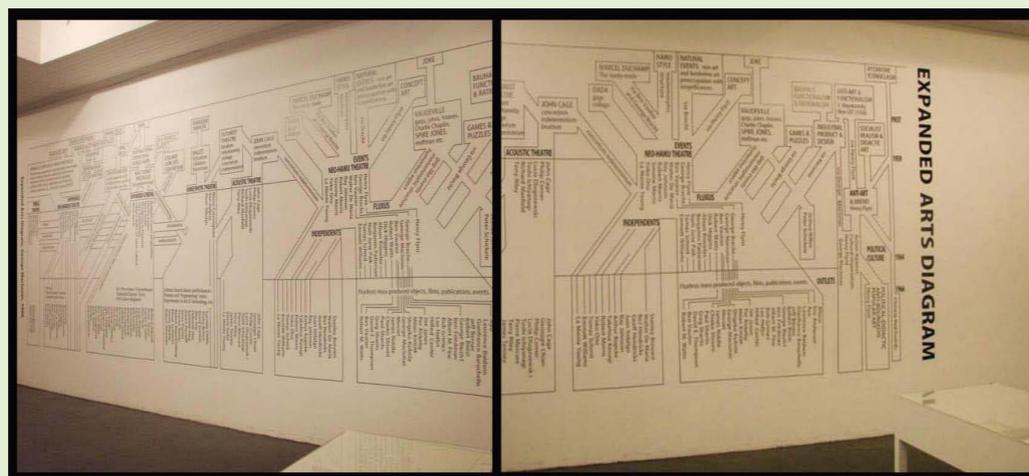


Figura 2: George Maciunas, *Expanded Arts Diagram*, 1966

A informação é entendida como um sistema aberto. Os textos, os dados, as discussões, podem ser acessados dependendo do interesse e da necessidade de cada um e por isso a complexidade das relações criam conexões que, através de uma proposta de fluxo contínuo, são mostradas em um diagrama. Abrange-se então uma simultaneidade das ações, a ausência de hierarquia e o estabelecimento de nexos, características próprias do sentimento de uma sociedade que já buscava cortar os laços com o sistema padrão, regular e linearmente clássico.

O diagrama aponta para uma interação responsável por gerações de idéias e possibilidades da obra. A obra aqui, não está localizada no momento inicial da criação, na idéia original, mas sim no percurso, no trânsito que a rede formada pela relações entre artistas suscita.

Lembremos a formação da New York Correspondence School of Art, criada no início dos anos 60, a partir da rede de contatos do artista plástico e participante do Fluxus, Ray Johnson. Considerado o pioneiro da Arte Postal, como já discutimos nos capítulos introdutórios, lançou mão do seu vasto relacionamento com artistas espalhados no mundo inteiro e de linguagens e estilos artísticos múltiplos, enviando-os postais e pedindo que os reenviassem. "Complete-o e devolva-o, por favor" era a frase que estava em muitos dos postais enviados pelo artista convidando o receptor a alargar a rede e mais ainda, participar ativamente da obra.

Existe assim, um convite do idealizador da ação que o receptor se torne também um dos autores dessa obra em construção. Portanto, uma autoria em rede.

Historicamente, a necessidade da identificação do autor, nem sempre esteve presente no universo da arte. Cavalheiro nos conta que na Antiguidade até o início da Idade Média não havia a preocupação de estabelecer a responsabilidade pelo fechamento de uma obra. As histórias estavam em contínuo processo de criação e os contadores tinham o direito de interferir na obra (2008, p.68).

Na Arte Postal, a existência da obra e sua circulação dentro da rede já é suficiente para sua autenticidade. A idéia de autoria surge quando da necessidade de se atribuir os textos a uma individualidade. Muito mais por querer saber o que há por trás desse sujeito: estímulos, características e estilos pessoais, etc. Em contraponto, a rede, o compartilhamento da autoria é o tema do movimento internacional de Arte Postal, gerando comunicação, multiplicando as técnicas.



Figura 3: Original Ray Johnson *Movie Star Collages - Interferência de vários artistas*

No obra *Movie Star Collages*, temos a transformação de um tra-

balho proposto originalmente por Ray Johnson e logo em seguida, o mesmo trabalho depois das interferências dos artistas para os quais o trabalho foi encaminhado. Antes totalmente em preto e branco, depois, imagens coloridas são incorporadas ao trabalho, carimbos, muitos deles característicos de artistas, além de manuscritos, marcadores e colagens. Com endereços dos artistas carimbados ou escritos no corpo do trabalho e fazendo parte da construção da obra, podemos ter a idéia do percurso da obra e do seu processo de construção em uma cadeia seqüencial de ações.

As imagens em preto e branco inicialmente em evidência, o homem passando e sorrindo e o rosto com uma máscara, logo são ofuscados e completamente desfigurados. Dois novos rostos, sem máscaras ganham lugar de destaque na obra, colados por cima da imagem original, transformando-se agora em espaço de ação.

"Mail art is just a game", é a frase de um dos carimbos utilizado. Com um caráter experimental, a rede, comparada à produção orientada de arte ao redor do mundo, se põe como transgressora. Seja numa postura séria ou de brincadeira, o participante da Arte Postal se coloca no projeto como colaborador de um para-sistema de comunicação, uma rede alternativa de circulação de conhecimento. A obra passa a ser um ponto em uma rede, diz Cruz e Maciel. As autoras abordam a teoria de Roy Ascott, que defende a idéia de que a arte do nosso tempo é a arte do sistema, do processo, da participação e da interação.

O ARTISTA CONECTADO

A internet virou um novo espaço que foi incorporado à vida. Mais que isso, nos tempos contemporâneos, é outra forma de vida. Todos estão, de alguma forma, conectados. Mesmo os que não têm acesso à computadores, mesmo os que nunca usaram computadores, esses também estão conectados. Ao usar o cartão do banco, as informações são lançadas para uma "nuvem" de informações que ficam armazenadas, registrando a vida das pessoas. Mas nossa intenção aqui não é falar desse espaço, mas sim, da potencial capacidade de relação do público com esse espaço de sociabilidade

A internet atualmente é ambiente fértil para a proliferação da or-

ganização de grupos compartilhando os mesmos elementos de interação, a instabilidade do tempo e as regras de funcionamento, se encaixando no perfil de rede proposto por Musso (2008). Dessa forma, assim como os artistas foram se utilizando dos meios de comunicação, e as novas tecnologias como suporte e matéria prima para experimentos artísticos, também a internet é cheia de propostas artísticas. A arte se interessa por essas tecnologias, como representação da possibilidade de ampliar o campo da arte expandindo-o para um espaço não limitável.

O artista agora está conectado, mas a Arte Postal já renunciava isso. A arte postal anunciava o que chamamos hoje de rede midiática. Funcionando em um circuito paralelo e com viés informacional, com forte poder de comunicação através do uso das mídias. Então, a idéia de trocas de informação e trocas de conteúdo, bem característicos do espaço da internet já era percebido nas práticas postais. Porém, a

WORLD WIDE WEB, COM CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS DE INTERCONEXÃO E SINCRONICIDADE, VEM GERANDO NOVAS POSSIBILIDADES DE RELAÇÃO PARTICIPANTE/INFORMAÇÃO/SUPORTE TECNOLÓGICO E PROPORCIONANDO UM ESPAÇO DE COMUNICAÇÃO INTERATIVO CUJOS INFINITOS PERCURSOS PERMITEM A PARTICIPAÇÃO DE EVENTOS, EXPERIÊNCIAS DE PRESENÇA E AÇÃO À DISTÂNCIA EXPLORANDO A SENSACÃO DE UBIQUIDADE E SIMULTANEIDADE (DONATI E PRADO, 2008, p.265)

Duas questões são importantes de serem abordadas aqui. Uma delas é a noção de interatividade e a de sincronicidade. A interatividade, tão explorada pelos trabalhos de Arte Postal, se reconfigura num conjunto de ações que, segundo Couchot,

ATINGIU UMA ETAPA SUPERIOR EM COMPLEXIDADE E AUTONOMIA. NESSE SENTIDO, ELA SEGUE A EVOLUÇÃO DA CIBERNÉTICA. ENQUANTO A "PRIMEIRA CIBERNÉTICA SE PERGUNTAVA MAIS SOBRE AS NOÇÕES DE CONTROLE E DE COMUNICAÇÃO (NO ANIMAL E NA MÁQUINA) E DE INFORMAÇÃO, A "SEGUNDA CIBERNÉTICA" SE INTERROGA PREFERENCIALMENTE SOBRE AS NOÇÕES DE AUTOORGANIZAÇÃO, SOBRE ESTRUTURAS EMERGENTES, REDES, QUESTÕES

A idéia de sincronicidade nos é interessante também e talvez esteja aí uma das principais diferenças entre o fazer artístico virtual e analógico. A Arte Postal na sua concepção original faz parte de um tempo assíncrono. Com um tempo de movimentação particular, inclusive utilizado pelos próprios artistas, que enviavam seus trabalhos para endereços não existentes só para que esse material fosse carimbado e reenviado de volta para o remetente.

Os artistas postais naturalmente envolveram a internet em seus trabalhos, principalmente quando houve uma redução da prática de envios dos trabalhos mais envolvidos com as possibilidades de protesto e foi possível perceber de forma mais intensa a ligação com as novas mídias. Prado e Donati (2008) afirmam que a expressão artística no contexto tecnológico da rede de internet vem propor transformações na elaboração, interpretação e representação da realidade, já que potencializa as novas combinações de interações sensório-motoras, levando o próprio usuário a configurar seu espaço e a percepção de sua presença.

Artistas como Eduardo Kac e Paulo Bruscky, que cedo já demonstravam interesse e curiosidade de experimentação com os suportes que a tecnologia oferecia, transformam a idéia das mídias tecnológicas em matéria geradora, em espaço fértil para a criação. Ambos os artistas usaram sistemas de circulação e tecnologia para ativar espaços públicos e outros espaços e, semelhante às características "além fronteiras" da Arte Postal, também Kac e Bruscky trataram a arte sem considerar os limites nacionais, nem de categorias, nem mesmo os limites de uma mídia tradicional (OSTHOFF, 2005). Apesar de trajetórias e períodos diferentes, esses dois artistas estiveram ligados à experimentação na arte e acreditavam no princípio de comunicação à distância, participação pública e circulação – conceitos centrais para o movimento de arte postal.

Assim como os meios de comunicação quebram as barreiras físicas, espaciais e tecnológicas e as representações disseminam-se através da virtualidade dos suportes eletrônicos, o que possibilita a formação de uma aldeia global, a Arte Postal também nesse sentido, já trabalhava com os conceitos de difusão, criação compartilhada, interatividade, intercâmbio e produção em processo.

Na verdade, a integração dos artistas com os novos meios de comunicação de massa geraram uma série de mostras internacionais que deixaram registros da participação do Brasil nessa fase. Zanini, na época foi um grande incentivador da produção de jovens artistas que compartilhavam os questionamentos conceituais sobre o objeto de arte, o que culminou em eventos e performances, happenings, arte em processo e a utilização de novos meios tecnológicos e comunicacionais.

Muitas das mostras da época aconteciam nos meios universitários e, em 1979, na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, houve a mostra chamada "Multimedia internacional", da qual participaram entre outros artistas Iara Simonetti, Dante Veloni, Carmela Gross, Maria do Carmo Secco e Horácio Zabala, que marcou pela enorme quantidade de trabalhos curiosos com o universo tecnológico e a interação entre as mídias e a arte. A noção de uma profusão midiática e necessidade de interconexão livre entre os suportes suscitava e previa uma nova superfície de trabalho.

Antes de se ter notícia da internet configurada como a que conhecemos hoje, existiu o que era chamado de BITNET, uma contração para "Because It's Time Network". Segundo ROGERS, a BITNET foi uma rede remota, fundada em 1981 e administrada pelo CREN (Corporation for Research and Educational Networking) em Washington. Era um rede usada basicamente para fornecer serviços de correio eletrônico e de transferência de arquivos entre computadores de grande porte em instituições educacionais e de pesquisa na América do Norte, na América do Sul, Europa e Japão. O autor considera esse sistema que já guardava muito das características da internet contemporânea, como uma das novas tecnologias da comunicação, presando principalmente pela interação. Um tipo de comunicação interpessoal via canal de comunicação eletrônico (1995, p.315).

Faz-se importante falarmos em BITNET, tanto por suas características quanto pelo período no qual ela foi desenvolvida e utilizada, 1981. No período em que o movimento de Arte Postal ingressava nos espaços de arte, como galerias e museus, abria-se a possibilidade de recriar a prática, de reinventar o circuito e os artistas perceberam isso. Não é difícil encontrar o termo Arte Postal na internet. A partir dos sites de busca, encontramos um universo cheio de referências às práticas desse

fazer artístico. Até o início dos anos 90, a Bitnet tinha alguma importância na conectividade mundial, mas foi definitivamente suplantada pela maior abrangência da Internet. A principal aplicação da Bitnet tem sido a manutenção de listas de distribuição.

As características principais da BITNET eram: apenas universidades e instituições sem fins lucrativos poderiam participar; não seria cobrada nenhuma taxa para ingresso de universidades e instituições, apenas o seu canal de comunicação a rede e cada participante deveria oferecer meios de ingresso de pelo menos mais um novo membro na rede. Apartir desses princípios, várias outras estruturas semelhantes foram sendo formadas e o uso desse tipo de conexão se tornava cada vez menos novidade, já que, por mais que esses sistemas estivessem limitados aos ambientes acadêmicos, também lá estavam muitos dos artistas que acabaram reinaugurando essas propriedades dentro do universo da arte.

Semelhante às caixas de correspondências, temos hoje nossas caixas de emails, com os quais nos comunicamos com qualquer pessoa de qualquer lugar. Não tardou muito para que a partir dessa idéia, fosse criado um grupo de emails chamado "ARTEPOSTAL", através do qual, um sem número de artistas estão conectados trocando diariamente textos, trabalhos, anúncios de exposições e convocatórias. A idéia do grupo de Arte Postal é bastante interessante para que possamos relacionar as características do movimento digamos, remoto, e o digital, contemplando a participação de alguns artistas nos dois períodos. Parece-nos que a máxima utilizada por Bruscky defendendo que a arte é saber ver e não saber fazer se enfraquece um pouco diante de um aparato tecnológico que exige do artista um domínio técnico, ainda que este seja apenas um instrumental através do qual se consiga um resultado final - ou processual.

Nessa nova dimensão, a comunicação se dá de uma forma mais rápida e portanto, é mais fácil agora pertencer ou transitar dentro de vários grupos simultaneamente. Não que isso já não fosse possível, mas a dinamicidade proposta pela rede global acaba por estimular o trânsito de artistas entre núcleos diferentes.

O conceito de hibridismo, emprestado do campo da biologia e que vem sendo usado para apreender o que é gerado da proximidade entre formações culturais distintas, sugere a impossibilidade da fusão entre

componentes diferentes de uma relação ainda que numa realidade de coexistência. O conceito de intermedia do grupo Fluxus, se conecta ao de hibridismo de mídias e linguagens proporcionado pelos sistemas tecnológicos a partir do rompimento da visão radical entre o papel e o lugar de cada um dentro do processo de fruição e antes, de construção da obra de arte.

As artes em mídias digitais são essencialmente híbridas, segundo Roy Ascott, (ARANTES, 2005) não somente por conta do artista trabalhar em conjunto com profissionais de outros campos trazendo para a arte questões alheias, mas por propor uma obra que se desenvolva em tempo real a partir das intervenções do público.

DE FATO, SE FOSSE POSSÍVEL RESUMIR EM UMA SÓ PALAVRA A CONDIÇÃO DA CULTURA DIGITAL, NÃO PODERÍAMOS FUGIR DA PALAVRA HIBRIDEZ. SOB O SIGNO DA INTERCONEXÃO, DA INTER-RELAÇÃO ENTRE HOMENS EM ESCALA PLANETÁRIA, DA OBSESSÃO PELA INTERATIVIDADE, DA INTERCONEXÃO ENTRE MÍDIAS, INFORMAÇÕES E IMAGENS DOS MAIS VARIADOS GÊNEROS, A CULTURA DA ATUALIDADE VAI SE DESENHANDO COMO UM GRANDE CALEIDOSCÓPIO (ARANTE, 2008, p. 52).

Câmeras de vídeo conectadas à web propõe uma nova forma de presença e intervenção virtual, uma maneira diferente do público se relacionar com o conteúdo oferecido, estendendo a percepção e ampliando as ações dos que participam. "Estas câmeras podem estar acopladas aos computadores, fixas em paredes e tripés, e até mesmo "vestidas" por alguém como parte do próprio envelope corpóreo - wearable webcam" (DONATI e PRADO, 2008, p.266).

NENHUMA TECNOLOGIA NASCE IMPUNEMENTE, MUITO PELO CONTRÁRIO, CADA INVENÇÃO TECNOLÓGICA APARECE QUASE SEMPRE COMO PRODUTO DE NOVOS FATORES E DAS NOVAS CONDIÇÕES MATERIAIS DE PRODUÇÃO E, SOBRETUDO, PELA INTER-RELAÇÃO E ENTRECruzAMENTO DOS DIVERSOS SISTEMAS OU CANAIS EXISTENTES (PLAZA APUD DONATI E PRADO, 2008, p.266).

Um envelope representa a parte a ser mostrada, o externo, o que está de fora. O uso dessa expressão pelos autores nos conectam ao universo da Arte Postal, quando do uso do objeto para o envio de seus materiais. Mas ora, e quando os postais não tinham envelopes? O objeto a ser mostrado, o externo, era ele mesmo. Assim, o mostrar-se, o uso da câmera como envelope corpóreo, pode ser observada como uma reconfiguração desta prática. Claro que a captação e a transmissão de uma imagem em tempo real envolve algumas características próprias da imagem eletrônica, incorporando especificidades do meio.

A exemplo de artistas postais que migraram para a superfície virtual, temos o poeta uruguaio Clemente Padín, que se auto-intitula como poeta, artista e desenhista gráfico, performer, video-artista, multimídia e networker. Padín é participante assíduo da rede de emails "ARTEPOSTAL", onde comenta com o grupo de suas publicações, exposições, envia trabalhos. Em ocasião da comemoração de 40 anos como artista postal, assina seus textos com a imagem de selos de correspondência em dois idiomas, sua foto, assinatura e a data registrando o período de sua atividade. O uso de idiomas diferentes, atinge um número maior de público e fazer compreender que sua arte está viva até hoje, que sua prática em Arte Postal ainda permanece.

Além dos selos, o artista utiliza gif's animados com imagens fazendo sátiras ou brincadeiras que interagem com o leitor. A exemplo temos um gif utilizado pelo artista que tem 3 esqueletos dispostos um ao lado do outro dançando paços semelhantes ao do cancan, além de outros esqueleto movimentando o dedo indicador, convidando o público a se aproximar. Vários artistas vêm desenvolvendo projetos na web na perspectiva da interação humana, condicionando, como diz Prado (2008), a sua existência e significação na intervenção do participante, fazendo com que sem esta intervenção, a obra permanece uma potencialidade, não perceptível, como bem conclui Prado (2008).

A ARTE POSTAL HOJE E SEU DESDOBRAMENTO NA INTERNET

Muitas obras vêm sendo desenvolvidas pensadas exclusivamente para a web, modificando a relação entre espaço-tempo. A colaboração

do usuário ou ainda o compartilhamento com vários outros é uma das vias de existência e significação da obra. Sem essa intervenção, a obra continua uma potencialidade.

EM TODAS ESTAS SITUAÇÕES, O ARTISTA SE APROPRIA DA TECNOLOGIA PARA PROPOR "NOVAS" ESTÉTICAS UTILIZANDO MATERIAIS NÃO MAIS DE ORDEM FÍSICA OU ENERGÉTICA, MAS DE ORDEM SIMBÓLICA, CONSTITUÍDOS POR PROGRAMAS INFORMÁTICOS (DONATI E PRADO, 2008, P.267).

As condições de produção e circulação da obra se transformam. A convocatória "Gênese", realizada para esta pesquisa, foi proposta para os artistas da lista de endereços formada a partir da troca de trabalhos de Arte Postal. Desde a participação de uma convocatória em 2005, passei a receber pelo correio trabalhos de muitos artistas que, assim como eu, montam seu grupo de contatos a partir dessa rede de trocas. Então, a proposta foi montada e enviada pelo correio a esses artistas, com data limite de resposta.

Outros contatos foram adicionados a partir de outras listas, como é o caso da lista disponível no catálogo da XVI Bienal de São Paulo. Em anexo, os curadores colocaram os endereços de todos os artistas que participaram da mostra. Alguns contatos permaneciam o mesmo, como o de Paulo Bruscky e Clemente Padin, que prontamente participou da convocatória.

Mas, outro meio ajudou muito na divulgação do projeto da convocatória. Através da Internet, na lista de email "ARTEPOSTAL" foi enviada uma mensagem com a convocatória. A partir daí, os artistas que tinham seus sites pessoais, acabaram passando adiante a proposta de tal forma que não se tinha mais controle de onde a convocatória estava.

Com a internet, a comunicação a distância, a troca simultânea de informações possibilitando criações compartilhadas com mais facilidade e a coexistência em espaços virtuais são características dos novos trabalhos desenvolvidos dentro da rede.

A exemplo, o blog "2veis1 Articulações", que tem como prática divulgar notícias sobre arte contemporânea, mencionou a proposta da convocatória Gênese, aumentando assim, o número de visualização do

tema e da proposta de pesquisa.

Outro exemplo interessante é o da artista Constança Lucas, do blog "Arte Postal pela Paz". A artista se dispõe a colocar no site, notícias de convocatórias e exposições. Por ser bastante ativa dentro da rede de Arte Postal, seu blog é muito acessado, o que inevitavelmente ajudou para a divulgação da convocatória Gênese.

Com a drástica redução do uso do sistema de correios como espaço de troca de informação, tende-se a pensar que a prática da Arte Postal estaria ameaçada. Porém, a internet transformou-se em uma nova aliada para os artistas postais. Da mesma forma que os artistas experimentavam as tecnologias incorporando-as em suas práticas, também aconteceu com a internet.

Hoje, as galerias virtuais, com simulações de espaços físicos e com possibilidades de interações, renovam a forma de pensar e fazer Arte Postal. A idéia citada antes de que, a Arte Postal seria um prenúncio da configuração da internet é reforçada quando Adriana Souza e Silva (2004, p.283) propõe um entendimento dos espaços, enquanto habilidade de absorver conexões e relações. "Assim o conceito de espaço não é relativo não é geográfico, mas relativo à rede", conclui a autora. Dessa forma, a prática da Arte Postal será possível sempre que houver um ambiente propício para a troca, para o compartilhamento ainda que em lugares diversos e descontínuos.

BIBLIOGRAFIA

- » ARANTES, PRISCILA. *ARTE E MÍDIA: PERSPECTIVAS DA ESTÉTICA DIGITAL*. SÃO PAULO: EDITORA SENAC SÃO PAULO, 2005
- » COUCHOT, EDMOND. *A TECNOLOGIA NA ARTE: DA FOTOGRAFIA À REALIDADE VIRTUAL*. PORTO ALEGRE: EDITORA DA UFRGS, 2003.
- » CRANE, MICHAEL. *A DEFINITION OF CORRESPONDENCE ART*. IN: CRANE, MICHAEL E STOFFLET, M. (ED.) *CORRESPONDENCE ART: SOURCE BOOK FOR THE NETWORK OF INTERNATIONAL POSTAL ART ACTIVITY*. SAN FRANCISCO: CONTEMPORARY ARTS PRESS, 1984
- » _____. *EXHIBITIONS AND PUBLICATIONS*. IN CRANE, MICHAEL E STOFFLET, M. (ED.) *CORRESPONDENCE ART: SOURCE BOOK FOR THE NETWORK OF INTERNATIONAL POSTAL ART ACTIVITY*. SAN FRANCISCO: CONTEMPORARY ARTS PRESS, 1984.

- » CRUZ, NINA VELASCO. *COMUNICAÇÃO, ARTE E CIÊNCIA: AS EXPERIÊNCIAS DE EDUARDO KAC E CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU*. TESE APRESENTADA AO CURSO DE DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, 2004.

INDEXABILIDADE IMEDIATA – VELOCIDADE, PARTICIPAÇÃO E ENGAJAMENTO EM REDES DIGITAIS

Márcio Carneiro dos Santos

MESTRE EM COMUNICAÇÃO SOCIAL PELA UAM-SP, PROFESSOR ASSISTENTE DO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UFMA NA ÁREA DE JORNALISMO EM REDES DIGITAIS, COORDENADOR DO LABORATÓRIO DE CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS - LABCON E DO LABORATÓRIO DE TV DO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UFMA. MCSZEN@GMAIL.COM

RESUMO - Dentre as principais características relacionadas à prática do jornalismo no ambiente das redes digitais podemos destacar a hipertextualidade, a multimidialidade, a interatividade, a memória, a personalização e a atualização constante. A elas o presente artigo propõe acrescentar a da indexabilidade imediata, um diferencial que reduz a zero o tempo entre a publicação e possibilidade de recuperação daquela informação ou mensagem. Tal fato unido ao poder de conversão entre arquivos digitais, à convergência de mídias e linguagens e à instalação de uma cultura de participação entre, antes meros receptores passivos, que nesse novo ambiente passam a ter o poder de emitir e reprocessar mensagens de outras fontes, impacta a velocidade da circulação dos conteúdos e seus reflexos sobre vários aspectos da sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: REDES, JORNALISMO, CONVERGÊNCIA, PARTICIPA-

ÇÃO, INDEXABILIDADE

ABSTRACT - Among the main characteristics related to the journalism practice in the digital network environment, we can highlight hypertextuality, multimedia features, interactivity, memory, customization, and constant updating.

This article proposes to add to those characteristics, the idea of instant indexability, a different feature that will reduce the time between the publishing and the possibility to recover that message or information to zero.

That fact connected to the power of conversion between digital files, to media convergence, and languages, and also the installation of a participation culture among the before passive receptors, that in this new environment now have the possibility to emit and reprocess messages from other sources, creating an impact on the speed of content publishing and its reflexes on main aspects of society.

KEY-WORDS: NETWORKS, JOURNALISM, CONVERGENCE, PARTICIPATION, INDEXABILITY

INTRODUÇÃO

Contar histórias é uma das mais antigas atividades da raça humana. A necessidade de comunicar-se, de expressar-se diante de outros e compartilhar com eles seus pensamentos ou sentimentos vem dos primeiros grupos sociais na pré-história da humanidade até os dias de hoje com o webjornalismo, os blogs e o twitter.

Na passagem da comunicação oral para a impressa, as possibilidades do registro e da memória do conteúdo fazem o valor social da informação torna-se reconhecido. Multiplicam-se os veículos que trabalham com um novo produto: a informação.

A transição seguinte, gerada pelo que chamamos de revolução eletrônica, amplia o alcance dos então "novos" meios, como o rádio e a televisão, dando-lhes penetração nas massas, instantaneidade e poder.

Com a revolução digital a comunicação se apropria da capacidade tecnológica de converter coisas diferentes como textos, fotos, imagens em movimento e sons em algo com uma espécie de "DNA" comum, os arquivos descritos em bits, sequências numéricas de zeros e uns, que

podem ser reconhecidas por computadores, e melhor, viajar em alta velocidade pelas redes que passam a interconectá-los. A capacidade de conversão entre coisas antes distintas abre novas possibilidades e transforma fronteiras definidas solidamente em territórios múltiplos ou líquidos como descrevem alguns pesquisadores (ver SANTAELLA, 2007).

O termo "convergência" que surge dentro de um avanço tecnológico que permite a união das, anteriormente separadas, redes de voz, dados e imagens, unificadas no processo da digitalização, agora se reflete em várias áreas da atividade humana, alterando e recebendo influências múltiplas num processo hoje melhor descrito por modelos baseados no conceito de ecossistemas.

No mundo digital, tecnologia, cultura e comunicação permeiam-se dificultando a apreensão do quadro geral, destotalizado, para alguns, pós-moderno, híbrido e em veloz transformação.

O presente artigo tem, portanto, o intuito de explorar as conexões do conteúdo que é imediatamente indexado na internet e que justamente por isso acaba acelerando reações, respostas e comportamentos dos receptores atingidos por ele.

Para observar uma das múltiplas faces desse caminho utilizaremos a idéia de indexabilidade imediata, uma condição que funciona como uma espécie de "acelerador de partículas" no universo da internet.

BASES PARA ACELERAÇÃO

Bardoel e Douze (2000) e Mielnickzuk (2001), entre outros, listam a hipertextualidade, a multimidialidade, a interatividade, a personalização, a memória e a atualização constante como principais traços do ofício do jornalismo praticado através da internet. Com títulos relativamente auto-explicativos a elas acrescenta-se no presente trabalho mais uma: a indexabilidade imediata, essa talvez carente de maiores explicações.

Tomando como exemplo uma matéria de um jornal impresso e outra telejornalística podemos imaginar em suas especificidades o que precisaria ser feito para recuperá-las após sua publicação ou veiculação, seja por que motivo isso se fizesse necessário.

A imprensa teria que ser buscada posteriormente no próprio jornal,

em bibliotecas ou ainda em acervos de colecionadores, pesquisadores ou outro tipo de pessoa interessada em guardá-las. Haveria, portanto, um espaço de tempo, relativamente considerável, em alguns casos, entre a emissão e a real possibilidade de indexação e recuperação.

A notícia eletrônica poderia também ser recuperada num centro de documentação da emissora, numa empresa de clipping eletrônico ou pelo próprio interessado desde que se organizasse para gravá-la, algo de certa forma difícil quanto mais nova ou imediata fosse a notícia.

Ao ser publicada na internet, a notícia jornalística online, entretanto, já está automaticamente indexada, já tem uma URL(uniform resource locator ou em português, localizador-padrão de recursos), um caminho para sua localização, uma espécie de CEP na rede mundial. A definição do caminho para a localização do conteúdo é intrínseca à própria publicação, ou seja, na web, etapas antes distintas, publicar e indexar para posterior recuperação do conteúdo, agora se sobrepõem numa única etapa.

Os intervalos de tempo entre publicação e disponibilidade para recuperação posterior, em todos os outros meios ou formas de comunicação são maiores do que zero, influenciando indiretamente o tempo de reação àquela informação ou emissão, seja ela positiva, negativa ou neutra e principalmente o tempo com que se propaga para o ambiente comunicacional onde esteja trafegando.

Uma série de possibilidades se abrem a partir daí. É pela indexabilidade imediata que posso simplesmente copiar e colar um link com o endereço onde esse conteúdo pode ser acessado para um email, twitter, rede social ou outra página da internet apenas transferindo a informação de localização de um lado a outro sem qualquer dificuldade. É como se a porta que abrisse esse conteúdo permitindo acessá-lo pudesse navegar pela rede, instantaneamente e sem qualquer dificuldade.

Como estamos interconectados e temos a possibilidade de interagir, um novo cenário se configura.

DO BROADCAST AO SOCIALCAST

Normalmente caracterizamos o modo de comunicação em broadcast - onde alguém emite sua mensagem para muitos através de um

canal pré-determinado e exclusivo- através do fato do receptor assumir uma posição de passividade, podendo apenas ficar exposto ao conteúdo emitido com pouca ou nenhuma capacidade de resposta ou diálogo.

No modelo do socialcast- onde muitos podem falar para muitos- além da posição ativa e das possibilidades de interação que a internet permite, temos de novo as influências da digitalização e da convergência, dando ferramentas a esse receptor não apenas para replicar e dialogar com o emissor, mas também para facilmente remixar a mensagem original e redistribuí-la para um novo conjunto de pessoas, num processo executado em grande velocidade.

Um caso conhecido que representa esse aspecto foi o do Tourist Guy que surgiu na internet mostrando uma foto que, teoricamente, teria sido tirada segundos antes do choque do avião com o World Trade Center e que depois teria sido achada nos restos do prédio. De uma brincadeira entre amigos, o Tourist Guy foi remixado aparecendo em uma série de outras situações, demonstrando não só que isso era possível, como também a uma velocidade de propagação muito superior ao que poderia acontecer num processo semelhante anterior à digitalização.

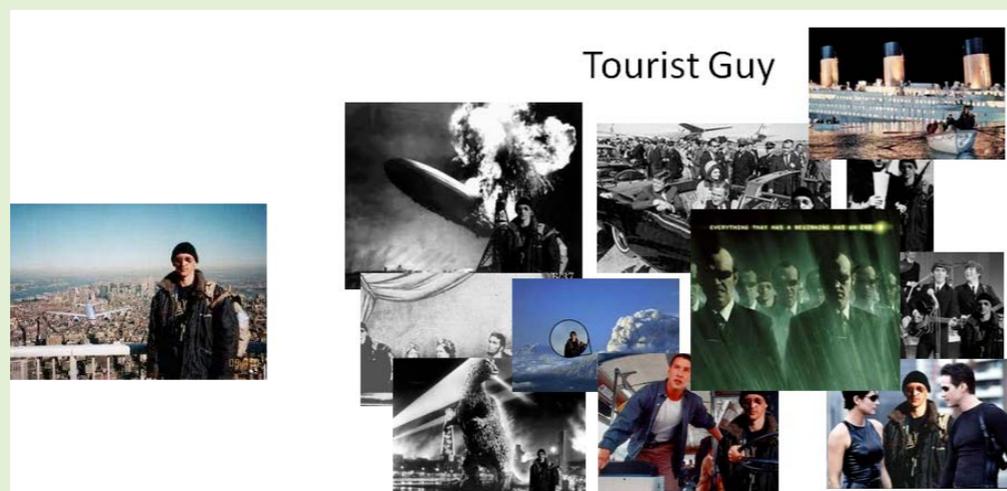


Figura 1: Exemplo de reprocessamento de conteúdo do Tourist Guy. Fonte: do autor

ENGAJAMENTO NÃO PRESENCIAL

No modelo de comunicação do socialcast, onde muitos falam para muitos, produzindo e remixando conteúdo, forma-se o que Henry Jenkins chama de Cultura de Participação (JENKINS,2006); algo muito mais diverso do que simplesmente um espaço onde jornalistas e ativistas políticos tradicionais podem escrever.

(JENKINS,2009,p.86) define a Cultura de Participação como

"...AQUELA COM BARREIRAS RELATIVAMENTE BAIXAS À EXPRESSÃO ARTÍSTICA E AO ENGAJAMENTO CÍVICO; FORTE SUPORTE À CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO COM OUTROS; ALGUM TIPO DE LIDERANÇA INFORMAL ONDE O QUE É CONHECIDO PELOS MAIS EXPERIENTES É TRANSMITIDO AOS MAIS NOVOS; MEMBROS QUE ACREDITAM QUE SUAS CONTRIBUIÇÕES SÃO IMPORTANTES E MEMBROS QUE PERCEBEM ALGUM GRAU DE CONEXÃO SOCIAL COM OS OUTROS (PELO MENOS SE PREOCUPAM COM O QUE OS OUTROS PENSAM SOBRE O QUE ELES ESTÃO CRIANDO)." TRADUÇÃO DO AUTOR.

É nesse novo ambiente digital que, por exemplo, fãs de Harry Potter criam uma aliança real que reúne mais de 100 mil participantes (<http://www.thehpalliance.org/>) envolvidos em causas sociais e ajuda humanitária em grandes catástrofes como a do Haiti.

Antes de mudar o mundo é preciso conseguir sua atenção e principalmente seu engajamento, não nos moldes antigos, mas através das ferramentas que a própria internet oferece. Participação, conteúdo, entretenimento, serviços, interação ou até simplesmente a identificação comum com um personagem da ficção, podem conseguir operar transformações inéditas na vida real, como no caso da Harry Potter Alliance, que transforma jovens, em sua maioria desinteressados em questões de política tradicional, em agentes de transformação.

A internet é rica em exemplos assim. Para encontrá-los basta utilizar uma ferramenta de busca que baseada nas informações de texto inseridas naquele conteúdo vai, quase em tempo real, retornar várias possibilidades de localização a respeito de determinado tema. Essa também é uma funcionalidade possível pelos processos de digitalização e convergência unidos à capacidade de classificar esse material a partir

de informações com metadados ou tags, espécie de etiquetas virtuais que são colocadas para identificação, e são a base do que se convencionou chamar de web semântica.

NOVAS MODALIDADES DE CONTROLE

Se a combinação de indexabilidade automática, ferramentas de busca e web semântica nos permitem extrair agora conhecimento e inter-relacionar coisas na internet, é importante lembrar que tal cenário também permite novas ferramentas de controle e monitoramento antes indisponíveis e a maioria deles também em tempo real.

Tal fato pode ter múltiplos usos. Aqui mostremos dois, o primeiro, um experimento de pesquisa de quatro instituições federais de ensino superior que fez o monitoramento da eleição presidencial de 2010, através do noticiário na mídia tradicional e na internet, bem como em redes como twitter. O segundo uma ferramenta de monitoramento e análise, com serviços gratuitos e pagos, capaz de localizar e identificar acessos a determinado site que esteja assinando o serviço.

No site do projeto "OBSERVATÓRIO WEB", <http://www.observatorio.inweb.org.br/eleicoes2010/destaques/>, é possível acessar os resultados do monitoramento das eleições presidenciais de 2010, inclusive vendo alguns gráficos em tempo real. Através da métrica chamada "visibilidade" os pesquisadores conseguem representar as mudanças no espaço ocupado por cada um dos candidatos na mídia em geral, conforme tela abaixo onde os candidatos Serra e Dilma tem as melhores performances de visibilidade, com gráficos bem semelhantes; a candidata Marina Silva aparece em posição mediana e candidatos de partidos menores como Eymael e Plínio estão na base do gráfico com pequena participação.

O outro exemplo nos mostra como também baseado em indexabilidade imediata e web semântica é possível ver quem está acessando um site, de que região do mundo, com que endereço IP (internet protocol), por quanto tempo e vendo que páginas, além de muitas outras informações. Essas ferramentas tais como a Clicky (<http://getclicky.com/>) conhecidas como "web analytics" demonstram um aspecto no mínimo polêmico do novo cenário de convergência na comunicação.

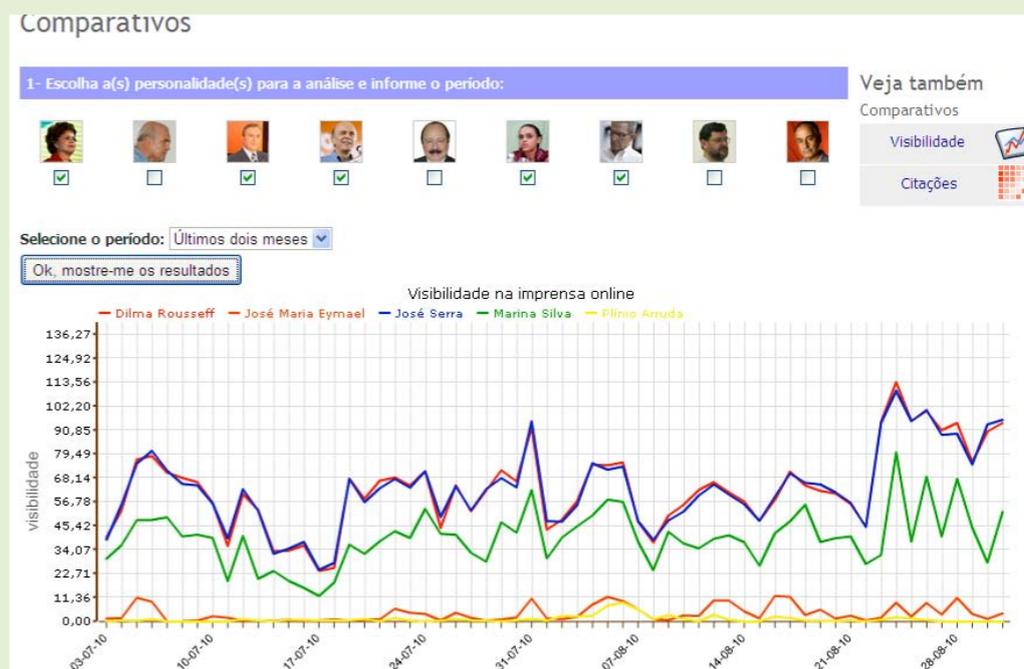


Fig. 2 - Gráfico da métrica "visibilidade" proposto pelo site Observatório Web. Fonte: <http://www.observatorio.inweb.org.br/eleicoes2010/analises/visibilidade>. Acessado em 02.09.2010.

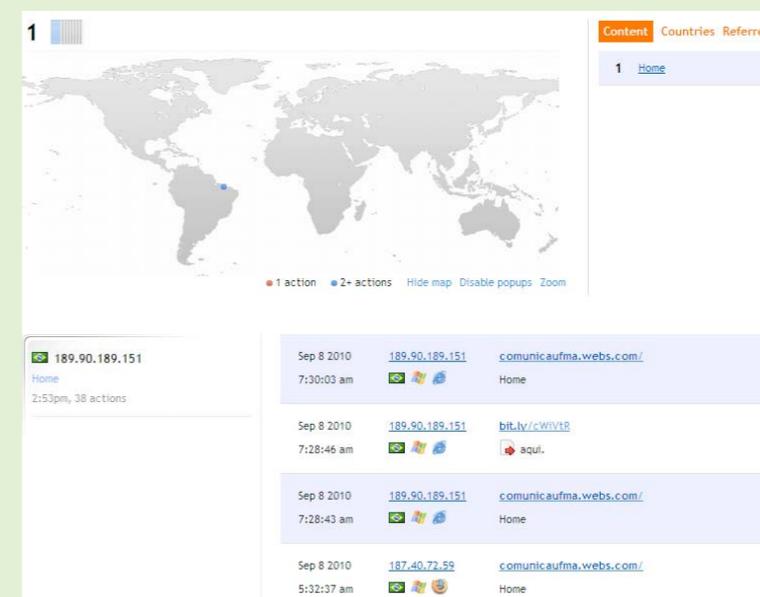


Fig. 3 - Tela da ferramenta "SPY" dentro da solução Clicky (<http://getclicky.com/>). Acessada em 08.09.2010.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que em caráter exploratório o presente artigo analisa algumas das diversas possibilidades surgidas através de processos inicialmente apenas tecnológicos, como a digitalização e a convergência de mídias, que posteriormente irradiaram-se de forma mais ampla para a sociedade, afetando vários aspectos da atividade humana como a cultura, a comunicação e as formas de produção e distribuição de conteúdos.

A característica da indexabilidade imediata traz não apenas novas possibilidades de aceleração do tráfego e reprocessamento das informações, mas também a necessidade de novos olhares sobre questões como privacidade, controle e poder nos ambientes digitais.

As ferramentas que permitem monitorar eleições, construir redes de participação social ativas e gerar novos formatos de engajamento, também servem para monitorar e registrar hábitos, interesses e comportamentos, de forma imperceptível e em tempo real.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BARDOEL, J. & DEUZE, M. NETWORK JOURNALISM: CONVERGING COMPETENCES OF OLD AND NEW MEDIA PROFESSIONALS (2000). IN: [HTTP://JCLASS.UMD.EDU/CLASSES/JOUR698M/BARDOELDEUZE+NETWORKJOURNALISM+2001.PDF](http://jclass.umd.edu/classes/jour698m/BardoelDeuze+NetworkJournalism+2001.pdf). ACESSADO EM 08.09.2010.
- » JENKINS, H. CONVERGENCE CULTURE: WHERE OLD AND NEW MEDIA COLLIDE. NEW YORK: NYU PRESS, 2006.
- » JENKINS, H. CONFRONTING THE CHALLENGES OF PARTICIPATORY CULTURE: MEDIA EDUCATION FOR THE 21ST CENTURY. MASSACHUSETTS: MIT PRESS, 2009.
- » MIELNICZUK, L. CARACTERÍSTICAS E IMPLICAÇÕES DO JORNALISMO NA WEB. IN: [HTTP://200.18.45.42/PROFESSORES/CHMORAES/COMUNICACAO-DIGITAL/13-2001_MIELNICZUK_CHARACTERISTICASIMPLICACOES.PDF](http://200.18.45.42/professores/chmoraes/comunicacao-digital/13-2001_mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf). (2001). ACESSADO EM 08.09.2010.
- » SANTAELLA, L. LINGUAGENS LÍQUIDAS NA ERA DA MOBILIDADE. SÃO PAULO: PAULUS, 2007.

Museos y Tecnologías de Información y Comunicación: análisis de los websites de los museos integrantes del Instituto Brasileño de Museos

Melina de Souza Mota | Denise Cogo | Virginia Luzón Fernández
 DOCTORANDA (EX-BECADA DE LA FUNDACIÓN CAROLINA) EN EL PROGRAMA DE DOCTORADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD DEL DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA (UAB), ESPAÑA (OCTUBRE 2007-ACTUAL). MÁSTER EN INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN, LÍNEA DE GESTIÓN DE LA PRODUCCIÓN, POR LA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA (UFSM), BRASIL (2005-2007). LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL, RAMA DE RELACIONES PÚBLICAS, POR LA MISMA INSTITUCIÓN (2001-2005). - MELINA.MOTA@GMAIL.COM | PROFESORA TITULAR DEL PROGRAMA DE POSTGRADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS), BRASIL. BECADA DE PRODUCTIVIDAD DEL CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO (CNPQ), BRASIL. HIZO POST-DOCTORADO Y FUE PROFESORA VISITANTE EN LA UAB. ES AUTORA DE MÍDIA, INTERCULTURALIDADE E MIGRAÇÕES CONTEMPORÂNEAS Y CO-ORGANIZADORA DE MIGRACIONES TRANSNACIONALES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN: RELATOS DESDE PORTO ALEGRE Y BARCELONA, ENTRE OTROS. | PROFESORA TITULAR DEL DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I DE LA UAB, FUE PROFESORA VISITANTE EN LA UNIVERSIDAD POMPEU FABRA (UPF), ESPAÑA. ACTUALMENTE ES PROFESORA DEL MÁSTER DE ASESORÍA DE IMAGEN DE LA ESCOLA SUPERIOR DE DISSENY (ESDI); EL MÁSTER OFICIAL DE COMISARIADO EN ARTE Y NUEVOS MEDIOS DEL MEDIA CENTRE D'ART I DISSENY (MECAD) Y LA UNIVERSIDAD RAMÓN LLULL (URL); Y EL MÁSTER DE RELACIONES PÚBLICAS DE LA UAB, ESPAÑA. ES AUTORA DE INTERNET L'EINA INEVITABLE, ENTRE OTROS.

RESUMEN - Este artículo presenta un análisis de los contenidos de los websites de los museos integrantes del Instituto Brasileño de Museos. Basado conceptualmente en los campos de museología y tecnologías de información y comunicación, el estudio tuvo como objeto empírico los museos de este universo que poseen website en Internet y, como unidad de investigación, dichos websites. Esta unidad fue investigada a través del análisis documental y examinada cuantitativamente, a través del análisis de contenido. Los resultados demuestran que, conforme las formas de exposición de los museos en Internet, de website como 'folleto electrónico', 'espacio informativo' y 'espacio interactivo', los websites analizados son un híbrido de la primera forma con la segunda, tendiendo para 'espacio informativo' a medida que presentan una gran cantidad de información institucional y las actividades culturales y de diseminación y divulgación son, en general, divulgadas detalladamente y presentadas a través de enlaces hipertextuales.

PALABRAS-CLAVE - MUSEOLOGÍA, MUSEOS, TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, INTERNET, WEBSITES

ABSTRACT - This article presents an analysis of websites contents of Brazilian Institute of Museums members. Conceptually based in museology and information and communication technologies fields, this paper had as empirical object the museums of this universe that possess website in Internet and, as an research units, these websites. The unit was investigated through documental research and quantitatively examined through content analysis. The results showed that, according to exposure museum ways on the Internet, of website as 'electronic brochure', 'information space' and 'interactive space', the websites that were analysed are hybrid of the first way with the second. They tend to be 'informative spaces' to the extent that present a larger amount of institutional information and cultural and dissemination and disclosure activities are generally disclosed in detail and presented through hypertext links.

KEYWORDS - MUSEOLOGY, MUSEUMS, INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES, INTERNET, WEBSITES

INTRODUCCIÓN

El museo contemporáneo se caracteriza como un instrumento de

desarrollo social y cultural al servicio de la comunidad. Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de información y comunicación – TICs, busca nuevas estrategias de información y comunicación para difundir sus servicios y acercarse a la sociedad.

Así, con los objetivos de expandir la democratización del saber, ampliar la proyección social y adaptarse a los cambios sociales, el museo contemporáneo añade a la combinación actual de arte, educación y comunidad, las TICs. Éstas –en especial Internet, a través de los websites– irrumpen como un nuevo espacio para la comunicación de los fondos y actividades culturales de los museos a principios de los años 90, cobrando un protagonismo esencial en la institución contemporánea (Bellido Gant, 2001).

1. PRÓLOGO SOBRE LOS ESCENARIOS SOCIAL, LEGAL Y DIGITAL DE LOS MUSEOS DEL IBRAM

Como en Brasil no es diferente, sus museos se deparan de manera semejante con la caracterización del museo contemporáneo y sus objetivos anteriormente citados. Para lograrlos, algunas de las 2.833 instituciones que cuenta el país actualmente ya utilizan TICs para comunicación de sus servicios y acercamiento a la sociedad, como es el caso de los museos integrantes del Instituto Brasileño de Museos – IBRAM que poseen website en Internet. Ellos lo hacen de forma a se adaptar a los cambios sociales emergentes con la Sociedad de la Información y, también, a la Política Nacional de Museos. Lanzada en mayo de 2003, configura una política pública volcada para el sector museológico brasileño, "como parte de un proyecto de formación de una nación democrática y plural" (Ministério da Cultura, 2003, p. 05).

Así, con la irrupción de las TICs y basados en estas adaptaciones sociales y legales, ocho de los veintiocho museos del IBRAM pasaron a utilizar Internet para comunicar sus fondos y actividades culturales para una mayor cantidad de público, de modo a invitarlo a se envolver con el patrimonio cultural brasileño, a través del desarrollo de websites.

2. INTERNET COMO ESPACIO DE COMUNICACIÓN DEL MUSEO CONTEMPORÁNEO

Conforme expone López de Prado (apud Bellido Gant, 2001, p. 231),

INTERNET AFECTA [...] A LA PROYECCIÓN EXTERNA DEL MUSEO, QUE SE DIVIDE EN TRES ASPECTOS DISTINTOS: LA MEJORA EN EL ACCESO A LA INFORMACIÓN (PERMITIENDO VISITAS VIRTUALES, MANIPULACIÓN DE OBJETOS, CONSULTA DE CATÁLOGOS, INFORMACIÓN HIPERTEXTUAL Y ENLACES A RECURSOS EXTERNOS); EL DESARROLLO DE NUEVAS TÉCNICAS DE MERCADO (DESDE PUBLICIDAD A VENTA DE PRODUCTOS) QUE INCREMENTAN EL NÚMERO DE VISITANTES REALES; Y LA APARICIÓN CONSTANTE DE NUEVAS ACTIVIDADES QUE GENERAN A SU VEZ NUEVA DEMANDA.

Esa proyección externa del museo se da debido a la ruptura de los límites físicos de las colecciones, exposiciones y publicaciones ofertadas por los museos, que son digitalizadas y colgadas por ellos en sitios en Internet de acceso libre –los websites– para ser conocidas y disfrutadas por cualquier persona, en cualquier lugar, a cualquier momento.

2.1 FORMAS DE EXPOSICIÓN DEL MUSEO EN INTERNET

Las extensiones digitales de los museos reales que son sus websites se presentan en Internet de tres formas, conforme Báscones et al. (2006):

1. 'Folleto electrónico': ya presentada por Bellido Gant en 2001, esa tipología, denominada por Schweibenz (2004) 'museo folleto', caracteriza los websites que divulgan informaciones institucionales y de utilidad pública mínimas. Así como los prospectos tradicionales, objetivan facilitar la visita presencial a la institución.

2. 'Espacio informativo': nombrado por Schweibenz (2004) 'museo de contenido', este formato engloba los websites que divulgan, aparte del contenido anterior, un gran volumen de información institucional general. Según Báscones et al. (2006, p. 02) "está diseñado [...] a aquellos [públicos] que podrán visitarlo [el museo] presencialmente como aquellos que sólo lo conocerán virtualmente".

3. 'Espacio interactivo': definida por Schweibenz (2004) como

'museo de aprendizaje', esta forma comprende los websites que, además de disponer de todo lo que proporciona el anterior, ofrecen recreaciones virtuales del museo o de sus recintos (Bellido Gant, 2001), "con el objetivo de satisfacer el aprendizaje o experimentación del visitante virtual" (Báscones et al., 2006, p. 02), así como su regreso y el establecimiento de vínculo de éste con la colección on-line (Schweibenz, 2004).

3. METODOLOGÍA

Eso puesto, el artículo condensa un estudio exploratorio, realizado en el segundo semestre de 2009, que tuvo como objetivo analizar los contenidos de los websites de los museos integrantes del IBRAM que poseen website en Internet. Para lograrlo, fueron delineados tres objetivos específicos:

1. reconocer los museos integrantes del IBRAM;
2. identificar los que poseen website en Internet; y
3. relacionar los contenidos de sus websites.

Así, el estudio tuvo, como objeto empírico, ocho museos y, como unidad de investigación, sus websites (Cuadro 1).

1	Museu Histórico Nacional (Rio de Janeiro/RJ)	www.museuhistoriconacional.com.br
2	Museu da República (Rio de Janeiro/RJ)	www.museudarepublica.org.br
3	Museu Imperial (Petrópolis/RJ)	www.museuimperial.gov.br
4	Museu Nacional de Belas Artes (Rio de Janeiro/RJ)	www.mnba.gov.br
5	Museu Villa-Lobos (Rio de Janeiro/RJ)	www.museuvillalobos.org.br
6	Museus Castro Maya (Rio de Janeiro/RJ)	www.museuscastromaya.com.br
7	Museu Lasar Segall (São Paulo/SP)	www.museusegall.org.br
8	Museu Victor Meirelles (Florianópolis/SC)	museuvictormeirelles.org.br

Cuadro 1: Museos integrantes del IBRAM que poseen website en Internet con sus respectivas ciudades, provincias y direcciones en Internet. Elaboración propia.

Para lograr el tercer objetivo específico, estos sitios fueron investigados a través de la técnica de recogida de datos primarios análisis documental. Recogidos los datos, éstos fueron cuantificados y codificados, para, después, ser descritos de forma cuantitativa.

Con fin de atinjar carácter científico e, igualmente, optimizar la presentación de las inferencias elaboradas en este estudio, el método elegido para tratar los resultados obtenidos con el análisis descriptivo fue el análisis de contenido, según la categorización temática de Bardin (1977).

4. LAS CATEGORÍAS INICIALES Y FINALES

7 Categorías finales (con 47 iniciales) / 8 Museos		1	2	3	4	5	6	7	8	Total en %
4.1 Informaciones institucionales	1. Histórico	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	2. Misión/objetivos		X			X		X		37,5
	3. Otra información	X		X		X	X	X	X	75
4.2 Informaciones de utilidad pública	4. Tipo de fondos	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	5. Dirección	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	6. Teléfono	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	7. Fax		X		X	X		X	X	62,5
	8. Contacto on-line	X	X	X	X	X	X		X	87,5
	9. Días y horarios de visitación	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	10. Tipo de visitación (gratuita/pagada)	X	X	X				X	X	62,5
	11. Visitación guiada	X		X		X	X			50
	12. Visitación selectiva						X			12,5
	13. Desplazamiento/transporte		X	X		X	X			50
	14. Accesibilidad a minusválidos									0
	15. Otra información	X	X				X	X	X	62,5

4.3 Actividades	16. Colecciones	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	17. Catálogos	X						X	X	37,5
	18. Exposiciones	X		X	X	X	X	X	X	87,5
	19. Conservación/Restauración	X	X		X	X			X	62,5
	20. Acciones educativas	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	21. Otra información	X	X	X		X	X			62,5
4.4 Investigación e infra-estructura de información	22. Investigación									0
	23. Biblioteca	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	24. Archivo	X	X	X	X	X				62,5
4.5 Disseminación y divulgación	25. Cursos	X		X	X	X		X		62,5
	26. Talleres		X		X			X	X	50
	27. Eventos	X	X	X	X	X	X		X	87,5
	28. Publicaciones	X	X				X		X	50
	29. Otra información	X	X	X				X		50
4.6 Comercio	30. Restaurante/Cafetería	X	X	X						37,5
	31. Tienda	X	X				X			37,5
	32. Librería		X							12,5
	33. Tienda virtual									0
	34. Librería virtual									0
4.7 Características Técnicas	35. Media estáticos (texto y fotografía)	X	X	X	X	X	X	X	X	100
	36. Media dinámicos (audio y video)					X				12,5
	37. Enlaces internos	X		X	X	X	X	X	X	87,5
	38. Enlaces externos	X	X	X		X	X	X	X	87,5
	39. Base de datos	X						X		25
	40. Sistema de búsqueda									0
	41. Fecha de implantación				X	X	X		X	50
	42. Fecha de actualización									0
	43. Periodicidad de actualización									0
	44. Créditos	X						X	X	37,5
	45. Información en otros idiomas	X				X		X	X	50
	46. Información acerca del website	X						X		25
	47. Otra información		X							12,5

Tras el análisis documental y la descripción de los datos recogidos, fueron definidas cuarenta y siete categorías iniciales sobre los contenidos de los websites estudiados. Ellas representan las principales proposiciones concernientes a los datos brutos del estudio.

Posteriormente, estos datos fueron sistematizados y agrupados en siete categorías finales. Esa clasificación categórica posibilitó, tras el agrupamiento de los datos brutos, el reconocimiento de 'índices invisibles' a esos datos (Bardin, 1977).

5. ANÁLISIS

El análisis de los contenidos de los websites de los museos integrantes del IBRAM permitió constatar que dichas extensiones digitales de los museos reales disponen de contenidos heterogéneos y recursos bastante distintos, que varían en grado de profundización y diversidad.

Conforme las formas de exposición de los museos en Internet presentadas por Báscones et al. (2006) y explicadas, también, por Bellido Gant (2001) y Schweibenz (2004), de website como 'folleto electrónico', 'espacio informativo' y 'espacio interactivo', los sitios analizados todavía no se encuadran en esta última categoría. Eso porque no aprovechan las posibilidades reales que ofrece Internet para adquirir, conservar, investigar, comunicar y exhibir sus patrimonios, como, por ejemplo, una exposición virtual del museo, complementaria a lo que hay y se ejecuta presencialmente (paseos por sus recintos, presentaciones de sus exposiciones o consultas de sus archivos), espejando las instituciones construidas y sus actividades desarrolladas en el espacio físico.

Entre tanto, tampoco los websites analizados son 'folletos electrónicos', es decir, meros prospectos informativos estáticos, porque los museos entienden que ya no son solamente las informaciones institucionales y de utilidad pública que esperan encontrar los visitantes virtuales. Accediendo al website del museo, lo que quieren los internautas es visitar virtualmente sus recintos, 'manipular' sus objetos, consultar sus catálogos y acceder a informaciones especializadas y ligadas hipertextualmente.

Los websites analizados son, más bien, un híbrido de las formas 'folleto electrónico' y 'espacio informativo', tendiendo para esta última

a medida que presentan una gran cantidad de información institucional y las actividades culturales y de diseminación y divulgación son, en general, divulgadas detalladamente y presentadas, aunque en páginas poco interactivas, a través de enlaces hipertextuales. La forma como los museos extienden sus ideas y conceptos en el espacio digital, revelando su naturaleza esencial, permite inferir que los websites analizados están diseñados a distintos públicos, pero carecen de interactividad y recursos didácticos, satisfaciendo de manera poco substancial el aprendizaje y la experimentación de los visitantes virtuales.

CONSIDERACIONES FINALES

Sea como sea la delegación electrónica del museo, lo que se observa es que, con la utilización de la TIC Internet por los museos contemporáneos –que, con ella, trascienden las barreras espaciales, geográficas y temporales–, se democratiza el acceso a la información y al conocimiento, se facilita la comunicación entre público e institución y se universaliza la oportunidad de visitación.

A través de los websites, estas instituciones informan, comunican y dan a conocer sus continente y contenido, consolidando su proyección externa. Igualmente, se observa que la comunicación de los fondos de los museos y de los servicios y actividades existentes en sus sedes a través de Internet –si bien planeada y gestionada–, auxilia en el despertar del “interés de visitantes remotos que, atraídos por el conocimiento previo, pueden convertirse en futuros visitantes” (Bellido Gant, 2001, p. 232).

Así, con el fomento de la difusión, iniciado a principios de la década de 80, el museo contemporáneo no pierde sus funciones elementales de conservación e investigación del patrimonio de la humanidad, sino que pasa a priorizar, también, las funciones de exhibición y comunicación, en beneficio de la dimensión social que adquiere en este curso histórico.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

» BARDIN, L. ANÁLISE DE CONTEÚDO. LISBOA: EDIÇÕES 70, 1977.

- » BÁSCONES, P., BERNI, P., & CARRERAS, C. EVOLUCIÓN DE LOS PORTALES DE MUSEO: HACÍA LA APLICACIÓN DE GESTORES DE CONTENIDOS (CMS). EN: JORNADAS SOBRE INDUSTRIA DE CULTURA DIGITAL, REINOSA, 2006.
- » [HTTP://OLIBA.UOC.EDU/IMAGES/STORIES/DOCUMENTS/PUBLICACIONES/2006_PORTALES.PDF](http://oliba.uoc.edu/images/stories/documents/publicacions/2006_portales.pdf)
- » BELLIDO GANT, M. L. ARTE, MUSEOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS. GIJÓN: TREA, 2001.
- » MINISTÉRIO DA CULTURA. POLÍTICA NACIONAL DE MUSEUS. BRASÍLIA: MINISTÉRIO DA CULTURA, 2003.
- » [WWW.MUSEUS.GOV.BR/SBM/DOWNLOADS/POL%C3%ADtica_NACIONAL_DE_%20MUSEUS.PDF](http://www.museus.gov.br/sbm/downloads/pol%C3%ADtica_nacional_de_%20museus.pdf)
- » SCHWEIBENZ, W. THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL MUSEUMS. EN: ICOM NEWS, 2004, v. 57, n. 3.
- » [HTTP://ICOM.MUSEUM/PDF/E_NEWS2004/p3_2004-3.PDF](http://icom.museum/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf)

TV BRASIL: a atual fase de desenvolvimento da televisão pública brasileira

Rosélia de Moraes Falcão

GRADUADA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL, HABILITAÇÃO JORNALISMO PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA EM JULHO DE 2010. E-MAIL: ROSELIA.FALCAO@GMAIL.COM DESEMPENHOU ATIVIDADES DE ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO NO MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL NO MARANHÃO (MPF/MA) DE JUNHO DE 2008 A JUNHO DE 2010 E NO NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO. ATUALMENTE É EDITORA DA REVISTA IMÓVEL&NEGÓCIOS EM SÃO LUÍS (MA) E PESQUISADORA SOBRE TV DIGITAL NO ESTADO. APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS EM CONGRESSOS COMO O INTERCOM NORDESTE (VENCEDORA DA EDIÇÃO DE 2008 COM O PROJETO "GAME-BRASIL") E SOCIEDADE BRASILEIRA PARA O PROGRESSO DA CIÊNCIA (SBPC) COM O TRABALHO "LITERATURA DE CORDEL NO MARANHÃO".

RESUMO - Este trabalho constitui-se numa análise do atual momento da televisão pública brasileira, TV Brasil, inaugurada no país em dezembro de 2007. Faz-se um resgate da história da televisão pública no mundo - destacando as principais - e no Brasil. Analisa-se a configuração da TV Brasil – modelo de gestão, grade de programação e cidadania televisiva. Discorre-se sobre a relação televisão pública/TV digital e sua potencialidade na construção de um novo jeito de ver e fazer TV.

PALAVRAS-CHAVE: TELEVISÃO PÚBLICA; TV BRASIL; TV DIGITAL; DIGITALIZAÇÃO; SBTVD

ABSTRACT - This paper presents an analysis of current public television's Brazilian TV Brazil, inaugurated in the country in December 2007. It is a bailout in the history of public television in the world - focusing on the major - and in Brazil. Analyze the TV setup Brazil - model management, grid programming and citizenship on television. It talks about the relationship between public TV / digital TV and its potential in building a new way of seeing and doing TV.

KEYWORDS: PUBLIC TELEVISION; TV BRAZIL; DIGITAL TV, SCANNING; SBTVD

INTRODUÇÃO

Este trabalho traça o atual panorama do desenvolvimento da televisão pública brasileira – com especial atenção à TV Brasil, inaugurada no país em 2 de dezembro de 2007. Para isso, as informações contidas aqui se dividem em três momentos diferentes: histórico da televisão pública no mundo e no Brasil, a criação da TV Brasil e a implantação da TV digital no país.

O primeiro momento do trabalho faz um resgate do nascimento da televisão mundo afora, destacando como o meio de comunicação surgiu, essencialmente, para suprir as necessidades cidadãs da sociedade, primando por sua participação na construção dessa televisão. Em seguida, o trabalho explora a chegada da televisão no Brasil, mostrando como o meio, aqui, desde sua origem surgiu orientado pela lógica da audiência, enxergando o telespectador apenas como consumidor. Fato, este, que impediu o desenvolvimento da televisão pública no país.

Embora todo esse atraso sofrido pela televisão pública, a segunda etapa do trabalho é otimista. Fala da criação da TV Brasil e de como o veículo possui potencial para ajudar na solidificação da televisão pública brasileira, tão necessária para proporcionar à sociedade um novo jeito de ver televisão.

No último momento do trabalho é feita uma análise da implantação da TV digital no país, também ocorrida em 2 dezembro de 2007. Faz-se uma explanação dos modelos que o país tinha à sua disposição antes de optar pelo padrão japonês e adaptá-lo na criação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital (SBTVD). Parte-se, então, para a relação

televisão pública/TV digital e de como ela pode auxiliar na construção de um novo modo de ver e fazer televisão; a nova tecnologia é pensada como aliada desse processo.

TV PÚBLICA NO MUNDO: o telespectador cidadão

A idéia da criação da televisão surgiu na Europa, em meados do século XX. Ao contrário do que aconteceu no Brasil, a televisão europeia teve sua origem por meio da iniciativa do Estado. Países como Inglaterra, França e Alemanha presenciaram o nascimento de uma TV que via o telespectador enquanto cidadão e principal contribuinte para a expansão do meio de comunicação que acabara de surgir.

A maior referência em televisão pública no mundo é a BBC inglesa. Ela é dirigida por uma diretoria executiva e nomeada por um conselho composto por 12 pessoas representativas da sociedade. O conselho é nomeado formalmente pela rainha, entretanto, na prática, os nomes são indicados pelo primeiro-ministro inglês. Tais conselheiros são personalidades independentes e não devem possuir vínculos com organizações e com TVs comerciais.

O sistema de direção da France Television é bem complexo. O Conselho Superior do Audiovisual - Presidência da República, Assembléia Nacional e Senado - nomeia o presidente do Conselho de Administração da TV, que tem a responsabilidade de nomear os diretores gerais das 5 TVs do sistema (France 2, France 3, France 4, France 5 e France Ô). O Conselho de Administração é formado por 14 membros: 4 parlamentares, 5 do Estado e 5 pelo Conselho do Audiovisual. Os conselheiros têm mandato de cinco anos. Cerca de 70% dos custos são bancados por verbas orçamentárias. O resto vem de patrocínios, prestação de serviços e anúncios institucionais.

A TELEVISÃO NO BRASIL: o telespectador consumidor

Em 18 de setembro de 1950 ia ao ar, em praça pública no Brasil, a TV Tupi-Difusora. Pelas mãos do multimilionário Assis Chateaubriand, dono da rede dos Diários Associados, a televisão brasileira era inaugurada por meio de uma iniciativa estritamente empresarial. Assim, a televisão nasceu e se consolidou no país como comercial.

Também aqui, em solo brasileiro, a televisão surgiu em um período

de atribuições da história. Vivia-se no Estado Novo, ditadura instaurada pelo então presidente da República Getúlio Dorneles Vargas. A televisão era utilizada como um mecanismo de controle do Estado sobre a população; ecoavam nos lares brasileiros a propaganda do governo, que mascarava seus atos por trás do ideal da integração nacional.

A CRIAÇÃO DA TV BRASIL

2 de dezembro de 2007. Essa data marcou no país um momento repleto de significados para a história da televisão pública no Brasil. Sob a "chuva" de muitas críticas – que obviamente tem sua razão de ser e, portanto, não poderiam deixar de existir – ainda assim, a criação da TV Brasil não deixou de trazer consigo a esperança da efetivação da comunicação televisiva pública no país.

Ao receber a proposta do I Fórum Nacional de TV's Públicas, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva comprometeu-se com sua implantação. Foi o que fez, em outubro de 2007, ao editar a Medida Provisória 398, depois convertida pelo Congresso na Lei 11 652/2008. Assim foi criada a Empresa Brasil de Comunicação, encarregada de unificar e gerir, sob controle social, as emissoras federais já existentes, instituindo o Sistema Público de Comunicação. Nasceu então a TV Brasil, uma unificação do Sistema de Comunicação Radiobrás e TVE Brasil.

Modelo de Gestão – Conselho Curador e Diretrizes

O Conselho é o instrumento de participação da sociedade na gestão de empresas públicas de comunicação, diferenciando-as dos canais meramente estatais, controlados exclusivamente por governos ou poderes públicos.

Na experiência internacional da comunicação pública, os conselhos variam quanto a forma, funcionamento, composição e duração do mandato, mas guardam, entre si, a prerrogativa fundamental de controlar a linha editorial e a qualidade dos conteúdos veiculados.

O Conselho Curador da EBC (de todos os seus canais e não apenas da TV Brasil) é composto por 22 membros: 15 representantes da sociedade civil, quatro do Governo Federal (ministros da Educação, Cultura, Ciência e Tecnologia e Secretaria de Comunicação Social da Presidência)

cia da República), um da Câmara dos Deputados, um do Senado Federal e um funcionário da Empresa.

Cabe ao próprio Conselho eleger seu presidente e aprovar o regimento. A MP prevê que ele encontre formas de consulta à sociedade para a sua própria renovação. Os conselheiros possuem cada, quatro anos de mandato, mas com renovação da metade a cada dois anos.

AVANÇO DEMOCRÁTICO: em busca da cidadania televisiva

Com pouco mais dois anos de existência a emissora deu significativos avanços na veiculação de novos conteúdos, buscando a promoção da diversidade cultural existente no país. Um dos destaques são as coproduções, realizadas em parceria com produtoras independentes, como "Nova África", "Papo de Mãe", "Paratodos" e "ABZ do Ziraldo".

Em todo o mundo, a TV Pública define como sua missão contribuir para a formação do cidadão. Porém, o cidadão começa a ser formado na infância. Por isso a TV Brasil oferece seis horas diárias de programação infantil. Nas manhãs, de segunda a sexta, a diversão fica por conta dos desenhos "Angelina, a Bailarina"; "Thomas e Seus Amigos"; "Os pezinhos mágicos de Franny"; e da animação "Poko". As tardes estão repletas de informação com "Barney", "S.O.S Sônia", "Assim que Funciona", "Natureza Sabe Tudo" e "Catalendas".

TV DIGITAL: tecnologia a serviço da democracia televisiva

A mesma data da criação da TV Brasil, 2 de dezembro de 2007, foi também marcada pelo início das transmissões utilizando o Sistema Brasileiro de TV Digital Terrestre (SBTVD), criado por decreto em 2006. Antes da oficialização das transmissões levaram-se mais de 10 anos de discussão em torno de qual modelo de TV digital o país deveria adotar.

O ATSC, sistema americano, apresentou, durante os testes, limitações de uso como a convergência com aparelhos móveis, como celulares, o que apontou dificuldades da utilização do sistema para a TV móvel, uma das características mais desejadas com a entrada da TV digital no país. Os testes com o ATSC também mostraram que o padrão apresentava problemas com distâncias grandes, com recebimento do sinal de 80%,

enquanto o ideal seria 100%.

OUTRO PROBLEMA DESTE PADRÃO É CAUSADO PELO EFEITO DA REFRAÇÃO, OU SEJA, AS ONDAS TRANSMITIDAS SE REFLETEM EM UM OBJETIVO PRÓXIMO EM MOVIMENTO E RETORNAM CRIANDO INTERFERÊNCIAS. COMO O SINAL É DIGITAL, OU TEM SINAL OU NÃO TEM, LOGO ESTAS INTERFERÊNCIAS PODEM RETIRAR O SINAL DO AR. A ABERT/SET REALIZOU TESTES COM TRANSMISSÕES PRÓXIMAS ÀS ESTAÇÕES FERROVIÁRIAS, E TODA VEZ QUE PASSAVA UM TREM HAVIA CORTE DO SINAL. (SILVA, 2003, p. 29)

O padrão DVB foi o padrão que a Europa adotou no início dos anos 90 para implantar a sua TV digital. Esse sistema reúne um conjunto de especificações para a radiodifusão digital, incluindo satélite, cabo e radiodifusão terrestre.

Diferente do modelo ATSC, o DVB apresentava a capacidade de recepção móvel, característica amplamente defendida pelos envolvidos no desenvolvimento do sistema brasileiro. Esse sistema privilegia a multiplicidade de canais e a interatividade.

O padrão ISDB foi desenvolvido no Japão e também entrou no mercado na década de 90. Segundo os testes realizados pela ABERT, o ISDB funciona de modo bem parecido ao modelo europeu, mas de uma forma mais avançada. De acordo com os resultados dos testes, ele é o único modelo a permitir que a TV digital seja utilizada com todas as suas aplicações, incluindo a convergência com os aparelhos de terceira geração.

Terminados os testes com os três sistemas, a ABERT apresentou um relatório no qual concluía que o tipo de modulação de dados oferecido pelo padrão japonês era superior ao ATSC e ao DVB.

Cedendo a interesses políticos e econômicos, à pressão da grande mídia, o país adotou o modelo japonês para a criação do SBTVD, prometendo adaptá-lo às necessidades brasileiras. Não se levou em consideração, porém, o alto custo da nova tecnologia para emissoras de TVs menores e ainda para o telespectador. Dessa forma, o modelo escolhido pode trazer comprometimentos no seu funcionamento, quero dizer, no cumprimento do seu objetivo fundamental – a interação com o público.

Carlos Ferraz, em seu artigo "Análise e perspectivas da interatividade na TV digital", fala sobre o assunto:

ANTES DE SE DESENVOLVER UMA INFRA-ESTRUTURA TECNOLÓGICA, DEVE-SE DEFINIR APLICAÇÕES E PARA QUEM DEVEM SERVIR. TOMANDO-SE O CASO DA TV DIGITAL, ANTES DE SE DESENVOLVER AS TECNOLOGIAS NECESSÁRIAS PARA A SUA IMPLANTAÇÃO, SERIA PRECISO SABER O QUE SE QUER FAZER EM UM NOVO AMBIENTE DE TV (DIGITAL), PESQUISAR AS APLICAÇÕES MAIS ADEQUADAS E DESEJÁVEIS PELOS FUTUROS USUÁRIOS. UMA VEZ ESTABELECIDAS TAIS APLICAÇÕES, DEFINIR AS TECNOLOGIAS QUE AS VIABILIZARIAM, EM LUGAR DE IMPOR AS APLICAÇÕES QUE PODEM EXECUTAR SOBRE UMA INFRA-ESTRUTURA PRÉ-CONCEBIDA. SE O FUTURO USUÁRIO NÃO É QUESTIONADO SOBRE O QUE GOSTARIA DE TER, GERALMENTE AS IMPOSIÇÕES TECNOLÓGICAS LEVAM A PROBLEMAS DE ACEITAÇÃO. (FERRAZ, 2008, p. 36)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir ao longo de tudo o que foi explanado e devidamente comprovado neste trabalho que a construção da televisão pública brasileira, embora difícil, é sim possível. É possível na medida em que o seu atual momento – o da experimentação, o da diversidade na produção de conteúdo, o da digitalização – sejam mantidos, debatidos e postos em prática por todos aqueles que querem outra televisão, sejam eles a academia, profissionais, pesquisadores ou sociedade. A oportunidade é ímpar e é preciso não permitir que a TV comercial seja a única a se beneficiar da tecnologia digital no país, do contrário o velho modelo televisivo se perpetuará; é necessário mostrar uma nova TV ao brasileiro.

A despeito das pesquisas relacionadas à TV Brasil – sob um olhar atento de quem acompanha e vê a televisão – pode-se dizer que a televisão pública, definitivamente, não é uma TV "chapa branca". O seu jornalismo prima pela imparcialidade e aborda temas da vida dos brasileiros que realmente lhes interessam, diferentes dos tratados na grande mídia, que impõem um agendamento à sociedade. A programação da TV Brasil, em constante movimento, abre espaço para a diversidade do país

e agrada a quem a acompanha, mostrando que possui grande potencial para disseminar um sistema público de TV no país.

Enquanto da realização desse trabalho foram acompanhadas pesquisas, fóruns, audiências, seminários, palestras e notícias relacionadas ao tema, a fim de se manter uma atualização constante sobre o assunto abordado, posto que se trata de algo relativamente contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- » ARAÚJO, VALÉRIA MARIA VILAS BOAS. TV PÚBLICA NO BRASIL: HISTÓRIA, REGULAMENTAÇÃO E A CRIAÇÃO DA TV BRASIL. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.TVEREALIDADE.FACOM.UFBA.BR/COLOQUIO%20TEXTOS/VALERIA%20VILAS%20BOAS.PDF](http://www.tvereadade.facom.ufba.br/coloquio%20textos/VALERIA%20VILAS%20BOAS.PDF). ACESSO EM MAIO DE 2009.
- » CRUZ, RENATO. TV DIGITAL NO BRASIL: TECNOLOGIA VERSUS POLÍTICA. SÃO PAULO: EDITORA SENAC SP, 2008.
- » LEAL FILHO, LAURINDO LALO. A TELEVISÃO PÚBLICA BRASILEIRA. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.COMPOS.ORG.BR/DATA/BIBLIOTECA_212.PDF](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_212.pdf). ACESSO EM: JANEIRO DE 2010.
- » MOYSES, DIOGO; VALENTE, JONAS; SILVA, SIVALDO PEREIRA DA. SISTEMAS PÚBLICOS DE COMUNICAÇÃO: PANORAMA ANALÍTICO DAS EXPERIÊNCIAS EM DOZE PAÍSES E O CASO BRASILEIRO. IN: SISTEMAS PÚBLICOS DE COMUNICAÇÃO NO MUNDO: EXPERIÊNCIA DE DOZE PAÍSES E O CASO BRASILEIRO – SÃO PAULO: PAULUS, INTERVOZES, 2009. – (COLEÇÃO COMUNICAÇÃO
- » SILVA, JONAS QUADROS DA. TV DIGITAL INTERATIVA. SÃO LEOPOLDO, 2003. MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO.

Arte, tecnologia e comunicação na revista Zupi Design

Sílvia Regina Gregoris

DOUTORANDA E MESTRE (2002) EM EDUCAÇÃO ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA; BACHAREL EM ARTES PLÁSTICAS 1995 (UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE), E EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA PELA FASM (1984). PROFESSORA ASSISTENTE ASSOCIADA NO CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS (UPM) CURSO PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE, REPRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO NA CRIAÇÃO DE IMAGENS. PESQUISADORA EM MEDIAÇÃO CULTURAL: CONTAMINAÇÕES E PROVOCAÇÕES ESTÉTICAS. - SILVIAGREGORIS@MACKENZIE.BR

RESUMO - Este artigo tem por objetivo apresentar uma pesquisa de doutorado em andamento que aborda os elementos de comunicação visual na contemporaneidade (2006-2010) presentes na Revista Zupi Design publicada em São Paulo. Com o objetivo de verificar a coerência de sua proposta editorial com os trabalhos apresentados pelos designers que ilustram as capas de suas edições, analisa os editoriais, buscando apreender seu significado e representatividade enquanto produção artística contemporânea. Trata as edições como objeto de análise, ou seja, tema a ser historicizado e também como fonte, que subsidia a pesquisa por meio do suporte documental por elas fornecido. O referencial teórico é fornecido pelo diálogo entre estudiosos da História Cultural tais como Peter Burke e Roger Chartier, que nos dá suporte.

PALAVRAS CHAVE: COMUNICAÇÃO VISUAL, CONTEMPORANEIDADE, REVISTA ZUPI DESIGN

ABSTRACT - This article aims to present a PhD research in progress

that approach the elements of visual communication in contemporary (2006-2010) present in Zupi Design Magazine published in São Paulo. For the purpose of verify the consistency of editorial proposal with the papers presented by designers to illustrate the covers of their issues, analyzes the editorials, seeking to understand its meaning and representation as a contemporary artistic production. It edits the object of analysis, or theme to be historicized and also as a source, which subsidizes research by supporting documentation provided by them. The theoretical framework is provided by the dialogue between scholars of Cultural History such as Peter Burke, Roger Chartier, who supports us.

KEYWORDS: VISUAL COMMUNICATION, CONTEMPORARY, ZUPI DESIGN MAGAZINE

A História Cultural é "multidisciplinar, bem como interdisciplinar; em outras palavras, começa em diferentes departamentos na universidade (...) entre os vizinhos próximos da história cultural estão ainda a antropologia, a história literária e a história da arte que revela também a tendência atual de ver-se a História da Arte como História Cultural, pelo uso cada vez mais frequente da expressão "cultura visual": os estudiosos que trabalham em cultura visual passada e presente tomam de empréstimo tanto da antropologia, que está passando por sua vez por uma 'guinada visual', como de estudos literários - produzindo conceitos híbridos como 'texto visual', 'citação' visual e assim por diante. (BURKE, 2008, p. 170)

O estudo do material impresso publicado, terá como alvo caracterizar as várias vertentes artísticas presentes nas capas da Zupi. Procuraremos, dessa maneira, mapear a diversidade das imagens enquanto manifestações artísticas contemporâneas e a sua busca de inserção cultural em outros pólos culturais.

A Revista Zupi Design, foi idealizada e editada por Allan Szacher, responsável pela criação e coordenação de todas as vertentes da Zupi. O nome surgiu da idéia de sintonizar a letra Z dos determinativos zap e zip, denotando a mudança e velocidade dos tempos modernos. O logotipo procura contextualizar o ícone folclórico do saci à nuvem da imaginação em um balão de história em quadrinhos, revelando um dos conceitos da revista - adequar influências estrangeiras, e divulgar a autenticidade das raízes brasileiras, fomentando o instrumento coletivo brasileiro para

o mundo.

Lançada em maio de 2006, apresentou-se como "a primeira revista brasileira de arte contemporânea", que "traz novos conceitos na abordagem das matérias e na estética do conteúdo, voltado para imagens e apresentação de trabalhos artísticos e autorais de artistas e profissionais emergentes".

Tem periodicidade trimestral, e desde setembro de 2008 passou a publicar duas edições especiais por ano, com temas específicos que abrangem seu teor artístico e experimental: a Zupi Erotika, com ilustrações, fotografias, quadrinhos, colagem, e a Zupi Concept Art.

Uma das principais idéias da Zupi é apresentar um vasto conteúdo de arte e ilustrações, além de selecionar e abrir espaços para trabalhos do mundo todo na seção Galeria. Seções como Livros e Carne Fresca apresentam novos artistas; Inspiração, Ambiente, Artista Convidado e Portfolio conduzem entrevistas e exposição de obras de artistas consagrados e conhecidos no mercado. Memórias e Bloody-cool trazem histórias e fatos interessantes de artistas já falecidos e de inéditos.

A cada editorial são retomados e expressos os objetivos da revista, num manifesto que aponta para as possibilidades de divulgação, criação e expansão do design brasileiro: "a Zupi procura mostrar o que existe de melhor na arte, design, propaganda e ilustração contemporânea, no Brasil e no mundo; atuar como um espaço para mostrar os projetos e experiências de artistas, designers, fotógrafos, grafiteiros, motion designers, estúdios e agências de propaganda; ser uma comunidade em constante crescimento, mostrando tendências visuais para motivar e inspirar todos os interessados nesta área da arte. Queremos mostrar o design brasileiro para o Brasil e para o mundo. Mostrar o nível, reflexos, sofisticação, individualidade e a paixão de ser artista/profissional em um país culturalmente rico e interessante como é o Brasil".

O critério de seleção das obras obedece regras estabelecidas e divulgadas no Portal, assegurando um controle de qualidade. Tanto por sua missão "referencial de alto nível", como por seu objetivo "divulgar e fomentar a arte", a prioriza mostrar trabalhos artísticos e experimentais em linguagens.

Como critério editorial, a força do conceito do trabalho é muito valorizada, bem como a inovação e o caráter de originalidade, contem-

poraneidade e estilo do autor. Como critério de direção de arte estão envolvidos a mídia utilizada, a atenção a detalhes e acabamento, a originalidade estética e a tipografia, fotografia. Os trabalhos passam por duas etapas de seleção antes da publicação, tanto na revista impressa como no portal on line. E, de modo jovial, alertam: "Todos os aspectos de um trabalho pré selecionado serão discutidos pela Zupi e pelo Saci (o mascote da Zupi, único membro a trabalhar 24 horas por dia). Dependendo da decisão, o trabalho poderá ser publicado, enviado de volta para ajustes, ou recusado."

Com uma linguagem informal e sem afetações, o editor dirige-se a seu público, igualmente jovem: "Imagine uma empresa focada em arte e cultura. O primeiro passo para disseminar o conceito foi através da criação de um Portal online. O segundo, mais ousado, foi criar uma Conferência de Design voltada à criatividade: o Pixel Show. Referências, intercâmbio cultural, conhecimento, proximidade com os artistas e pronto!... No ano de 2006, o público da Zupi já estava formado, presente nos eventos e somando cerca de 30 mil visitas por mês em seu Portal. Imagine que essa ousadia da Zupi foi além, ao elaborar uma revista independente sobre design e arte experimentais. Centenas de pedidos, telefonemas e e-mails de um público fanático por uma coisa muito simples: a reedição histórica da Zupi 1. Após tantas ousadias, parece que as nossas preces (e a de vocês) foram atendidas!"

Ao relatar as dificuldades técnicas para imprimir a 2ª edição, (cartuchos de tinta não imprimiam a cor magenta), o editor credita a superação dos problemas às qualidades e virtudes de "ser brasileiro: ter um jeito para tudo", relaciona a arte às questões e problemas cotidianos e conclui com um convite à experimentação: "Nesta edição, procuramos pensar um pouco sobre essas questões cotidianas, problemas que encontramos e esse lado humano que a arte possui. Acreditamos que para um designer ser completo precisa não só de referências, mas de um pensamento, conceito ou visão sobre o que acontece. Às vezes ele pode se tornar um humanista, um louco, um filósofo, um observador sincero, ou simplesmente um poeta que mistura pensamentos com a loucura dos dias de hoje. A Zupi 2 mistura tudo isso. Pitadas de fotografia, informação, ilustrações, sonhos, conceitos, papéis, cores e pronto: o prato está delicioso! Deguste.

O editorial de novembro de 2006 focou o Brasil, as eleições realizadas e trouxe considerações sobre aspectos a serem considerados para a melhoria das condições de vida e trabalho dos brasileiros: "Com mais de 4 anos do atual governo, esperamos que o investimento em cultura e educação básica de qualidade para todos seja levado em conta e também que a quantidade de impostos diminua, que os gastos do governo sejam cortados e que os corruptos sejam presos. Talvez este desejo seja uma utopia, mas enquanto isso, nós, artistas e designers faremos a nossa parte: criando, inventando, fomentando e preservando o desenvolvimento artístico deste país. Isso pode soar como um manifesto pelo desenvolvimento do Brasil. Porém, se verificarmos os últimos 5 anos, desde quando a Zupi virou realidade, podemos acreditar que é possível ter uma pátria melhor e com mais igualdade. Arregacem as mangas e mãos à obra!"

O tom confiante permanece nos editoriais, demonstrando otimismo quanto ao futuro. Reconhece e valoriza a existência de artistas e profissionais que se dedicam a produzir arte e gerar novas idéias, que, registradas, atingirão as próximas gerações. "O início de nosso sonho já foi concretizado – fazer da Zupi um intercâmbio cultural entre o Brasil e o mundo, promovendo artistas e os ajudando a crescer profissionalmente. Desse modo, nossa vida também mudou, tornando nossa missão e sonhos parcialmente cumpridos".

O editorial nº 6 agosto de 2007 relata o início da distribuição da Zupi para a Europa e América do Sul e a expectativa de ampliação para outros países do mundo, o que acontece na edição nº 14, agosto de 2009.

Há um tom de expressão sincera e espontânea de sentimentos e pensamentos, relacionados tanto às dificuldades encontradas para a manutenção da loja Zupi online como ao nível de qualidade pretendido e o oferecido pela empresa prestadora de serviços gráficos. No editorial nº 8, denominado "Sinceridade", assim se expressa Allan Szacher: "Parece que é muito fácil 'enfiar a faca' em revistas independentes como a nossa... Mas, da palavra independência, outras associações podem ser feitas. É o estado daquilo ou daqueles providos de liberdade e autonomia. E assim a Zupi deve permanecer por 2008 e pelos anos que ainda virão: mostrando trabalhos artísticos de qualidade, sem outra filtragem que não a estética pura. Pois, assim como escreveu Flaubert, a arte ainda deve ser 'de todas as mentiras, a que menos mente'".

O editorial 9 de maio de 2008 traz uma "Fórmula para a originalidade" – preocupar-se com aquilo que se faz, ao invés daquilo que se mostra – no qual o editor afirma que, caso fossem nossos contemporâneos, gênios atemporais como Da Vinci e Monet usariam "ferramentas como flickr, participariam de exposições, criariam produtos, suas próprias roupas, personalizariam tênis. Ainda assim seriam criticados por muita gente que não é capaz de entender ou mesmo oferecer uma contraproposta de qualidade e diferente do que já existe". Acrescentamos que Flickr é um jogo de pronúncia com a palavra *flicker*, de vários significados, todos relacionados à luz e seus efeitos. Atualmente, além de imagens, no Flickr também se encontram vídeos, serviços e uma plataforma para discussões entre grupos, semelhante à serviços de rede social.

A Zupi 10 (agosto de 2008) traz trabalhos de artistas que, segundo o editor, expressam mundos inconscientes ou realidades que se tornam presentes visualmente, levando os apreciadores da arte a mundos desconhecidos de aventura, tristeza, magia e histórias. Para ele, "sonhos são os ingredientes que inspiram muitos artistas", portanto, "cabe a cada um sonhar cada vez mais".

Tendo como tema "Máscaras caem", o editorial da 11ª edição refere-se às duras provas pelas quais um indivíduo passa ao apresentar-se sem disfarces. Vincula a retirada de máscaras ao experimentalismo: "o único momento em que você pode mostrar seu lado obscuro, suas traições e ingenuidades, sem que as pessoas tenham que passar por provas e labirintos para descobrir tudo isso".

Saudando o novo ano 2009, o editorial da 12ª ed. abre com considerações sobre a crise mundial e a esperança na aptidão do primeiro presidente afroamericano dos Estados Unidos para solucioná-la. "Nós da ZUPI torcemos para que isso seja possível, pois a crise já nos atingiu, trazendo grandes dificuldades para a manutenção de uma revista de nível e alta qualidade para o mundo dos artistas, desde o aumento de preços do papel e das gráficas até dificuldades na busca de apoio, anúncios e patrocinadores" Mas ainda assim, declara: "estamos aqui firmes e felizes por começar mais um ano trazendo muitas novidades, conteúdo e imagens espetaculares para todos, esperançosos por uma rápida retomada da economia e trazendo muito trabalho para todos nós do mundo das artes e cultura!".

Retomando os princípios expressos no Manifesto, a ed. 13 vem assinada pelo diretor executivo Simon Szacher: o total compromisso de disponibilizar um espaço para que artistas do Brasil e do mundo exponham suas idéias, abusando da criatividade, e, ao mesmo tempo, localizar futuras tendências e novos talentos confirma-se na ilustração da capa. Realizada pelo Estúdio Mopa & Amigos, representa vários personagens participando de uma corrida, que nas palavras do diretor, é a corrida para conseguir efetivar os objetivos e a motivação em expor o universo da Zupi ao mundo. Anuncia a criação da Zupi TV, uma adaptação para o audiovisual do conteúdo artístico e jornalístico realizado pela Revista Zupi.

Tempos Modernos Contemporâneos é o título do editorial da 15 revista. Aqui, Allan Szacher cita o filme de Charles Chaplin (1936), e tece algumas considerações sobre Arte Contemporânea e suas características: "Um dos grandes desafios enfrentados pelos críticos de arte é o de classificar o que é arte contemporânea e identificar suas principais características. O uso de materiais inusitados e tecnológicos assim como a reinterpretação de outros movimentos, como o Renascimento, o Realismo, a Pop Arte e o Expressionismo, nos dão uma dimensão de sua pluralidade, traço marcante de seu estilo. Mas afinal, o que seria arte contemporânea? Bom, não somos críticos especializados, mas buscamos cada vez mais observar, pesquisar e estudar essa mistura de idéias e técnicas utilizadas atualmente por consagrados artistas. Por isso apresentamos nessa edição o surrealismo-pop de Ricardo Inbern e TurfOne, as estátuas de plástico do interventor urbano Mark Jenkins e o pontilhismo tecnológico e detalhista do grupo eBoy, além de muitos outros trabalhos moderninhos – quer dizer, contemporâneos".

O primeiro exemplar do ano de 2010, 16ª ed., traz no editorial Clara Mazini, jornalista da redação. O título é "Passe livre", e ela escreve sobre os artistas que transpõe as fronteiras da trivialidade ao realizar novas incursões no mundo das artes. Destaca que, ao reunir nesta edição artistas do México, Estados Unidos, Alemanha, Espanha, Holanda, França e do Brasil no mesmo espaço, "os sotaques podem até ser diferentes, mas a língua é definitivamente a mesma".

Retornando ao editorial na ed. 17 publicada em agosto, Allan Szacher incentiva "as crianças que existem dentro de cada profissional cria-

tivo e cada artista leitor da Zupi viajar mais ainda, criar novos personagens, novos mundos, novos desenhos e novas histórias". O título "Eu ainda quero ser um herói" abrange o propósito, de "trabalhar cada vez mais empolgado por poder mostrar todos os traços mágicos e sensoriais que existem por aí". E incentiva seus leitores: "Imagine, leia, desenhe, pinte... faça o herói dentro de você se tornar real".

A seção Portfolio é a que traz a maioria (8) dos ilustradores das capas (edições de número 1, 2, 4, 6, 8, 10, 15 e a 17 (que teve duas capas, uma em Portfolio e a outra na seção Perfil); seguida de Artista Convidado (5), - edições número 3, 7, 11, 14 e 16; três ilustradores participaram na seção Perfil – 5, 12 e 17 (duas capas); na seção Carne Fresca edição 9 um ilustrador e também um ilustrador na edição nº 13, seção Bate Papo.

A conclusão dos trabalhos e levantamentos se dará pela análise das diversas técnicas, materiais e tecnologias utilizadas pelos ilustradores das capas, identificando suas vertentes artísticas e influências recebidas, entre outros aspectos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BURKE, PETER. O QUE É HISTÓRIA CULTURAL? 2.ED. RIO DE JANEIRO: ZAHAR, 2008.
- » CHARTIER, ROGER. (ORG.) PRÁTICAS DA LEITURA. 4.ED. SÃO PAULO: ESTAÇÃO LIBERDADE, 2009.
- » REVISTA DE DESIGN ZUPI. SÃO PAULO: ZUPI DESIGN E EDITORA, 2006-2010. TRIMESTRAL. ISSN 1809-5534.
- » [HTTP://WWW.ZUPI.COM.BR/INDEX.PHP/SITE_ZUPI/VIEW/SOBRE_A_ZUPI/](http://www.zupi.com.br/index.php/site_zupi/view/sobre_a_zupi/) ACESSO EM 27/04/2010

GRAFFITI NO YOUTUBE: análise da produção de sentidos sobre territorialidade

Tammie Caruse Faria SANDRI

JORNALISTA TÉCNICA-ADMINISTRATIVA EM EDUCAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE (FURG). DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO MIDIÁTICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA (UFSM). ESPECIALISTA EM GESTÃO DE MARKETING E COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE DE CRUZ ALTA (UNICRUZ). E-MAIL: TAMMIEFARIA@YAHOO.COM.BR

RESUMO - Este paper apresenta os resultados de trabalho final para a disciplina de Processos Midiáticos e Territorialidades, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Partimos da problemática sobre o processo de significação de territorialidade pela prática urbana do graffiti na intersecção entre os suportes muro e internet. Tomamos como objeto vídeos brasileiros sobre graffiti inseridos no Youtube, tendo por base teórica os estudos de Deleuze e Guattari e Gitahy. Como metodologia, utilizamos a Semiologia dos Discursos. Os resultados da análise apontam que o processo de significação de territorialidade se faz pela referencialidade à cidade, primeiro e indissociável suporte para o graffiti.

PALAVRAS-CHAVE: GRAFFITI; TERRITÓRIO; PRODUÇÃO DE SENTIDOS; YOUTUBE.

ABSTRACT - This paper presents the results of final work for the discipline of Processes and Territorialidades Midiáticos, of the Program

of Post-Graduation in Media Communication of Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). The problematic question is about the significance process of territoriality by the urban practice of graffiti at the intersection between the wall and the internet. We take as object videos on Brazilian graffiti inserted into Youtube, based on theoretical studies of Deleuze and Guattari and Gitahy. As a methodology, we used the Semiology of Speeches. The analysis results show that the significance process of territoriality is made by referentiality effect about the city, first and inseparable support for the graffiti.

KEY-WORDS: GRAFFITI; TERRITORY; MEANING PRODUCTION; YOUTUBE.

INTRODUÇÃO

Do tema central produção de sentidos sobre territorialidade pelo graffiti, partimos para a problemática sobre como o aspecto de territorialidade se apresenta na convergência entre os suportes muro e internet. Centramos a análise em dois vídeos brasileiros sobre o tema inseridos no Youtube e que indicam no título a noção de território a partir da cidade em que se passa a ação. Na revisão de literatura, buscamos referência em Deleuze e Guattari e Gitahy para contextualizar os primórdios do graffiti e relacionar as definições sobre território com o espaço das cidades, onde se desenvolve essa prática social.

A opção metodológica se faz pela Semiologia dos Discursos para compreendermos os efeitos de enunciação na produção de sentidos dos vídeos. A partir da descrição e análise dos objetos, apresentamos e discutimos os resultados, para finalmente tecermos as considerações.

REVISÃO DE LITERATURA

Na história da escrita, os traços e desenhos rupestres são considerados o princípio da grafia e as mais antigas mensagens visíveis produzidas pelo homem, na era paleolítica. Na história da arte, as pinturas rupestres são consideradas os primeiros graffiti, termo derivado do grego "graphis", que significa escrever, desenhar, e que, no idioma italiano originou o plural "graffiti" (GITAHY, 1999). Como fenômeno mundial, o graffiti começa a se desenvolver na época da Revolução Francesa,

em 1830, mas ganha impulso em 1968, em Paris, quando registrou nos muros da cidade os gritos de reivindicação popular (GITAHY, 1999). A cidade, para Gitahy, é o suporte para a realização do graffiti.

Ao ser apropriada simbolicamente para manifestação de populares, a cidade assume contornos de território. O conceito é explicado por Guattari (1986) como espaço vivido e como sistema percebido pelo qual um sujeito se sente "em casa", se organiza e se articula, a partir do pensamento e do desejo. O desejo, por estar sempre associado a outros desejos, é constantemente agenciado e, dessa forma, o território é constituído pelo movimento entre os agenciamentos, que podem ser coletivos de enunciação, relacionados ao regime de signos que determinam o uso dos elementos da língua; e maquínicos de corpos, relacionados às máquinas sociais, relações e misturas entre os corpos em uma sociedade. O movimento pode, além de constituir território, levar ao abandono dele – desterritorialização - e à construção dele por novos agenciamentos - reterritorialização (DELEUZE E GUATTARI, 1995b; 1997).

Os territórios, portanto, não são definitivos e sua noção não se estabelece necessariamente sobre um espaço físico, mas sobre qualquer espaço ou sistema apropriado pelo homem na interação com o real a partir dos agenciamentos. A cidade está associada naturalmente a um espaço físico, mas na prática do graffiti associa-se também ao espaço apropriado simbolicamente pelos grafiteiros, como "seu" espaço de relação com o real, de movimentação dos agenciamentos coletivos de enunciação nos desenhos, formas, assinaturas, cores, e maquínicos de corpos na constituição como grupo social, sentimento de pertencimento ao grupo e relações de poder ao conquistar espaços de difícil acesso.

METODOLOGIA

A opção metodológica se faz pela Semiologia dos Discursos. Ela considera que o homem, na procura pela relação com o outro, desenvolveu e precisou de uma série de ações e condições sociais e históricas de produção e recepção, nesse caso, o código escrito, os protocolos de produção audiovisual, a midiaticização das práticas sociais e a conseqüente inserção de vídeos no dispositivo Youtube.

Para a análise do discurso, seguiremos a proposta de Peruzzolo

(2004) e atentaremos para a produção de sentidos sobre territorialidade nos enunciados de texto e de imagem dos vídeos, a partir do efeito de referencialidade, nas relações do sujeito com sua fala, e da tematização, nos investimentos temáticos.

DESENVOLVIMENTO

A busca de vídeos brasileiros sobre graffiti no Youtube ocorreu pela inserção do termo "brasilian graffiti" no campo destinado à pesquisa. Nos resultados obtidos, escolhemos, de forma aleatória, vídeos que logo no título denunciavam a questão da territorialidade, a partir da cidade: "Grafito Brasil Taiacrew NEV SP Zona Leste" (http://www.youtube.com/watch?v=TUYOLStRm_k) e "Graffiti arte, BH Brasil" (<http://www.youtube.com/watch?v=XLqN6i0DmoA>), identificados como vídeos A e B, respectivamente.

Nos protocolos de inserção de material no Youtube, há espaço para os enunciados que identificam os vídeos e facilitam sua busca: título, descrição e palavras-chave. Ao cumprir o protocolo o autor da inserção fez com que a cidade território aparecesse no enunciado título dos dois vídeos e fosse referenciada nas descrições e nas palavras-chave. Observamos com isso que a cidade tematiza a inserção dos vídeos, demonstrando o propósito de trabalhá-la como ideia-motivo da composição significativa.

É necessário refletir sobre o que leva o autor a expor, reiterar e tematizar a cidade no ambiente virtual. A cidade simbolizada como território - espaço para apropriação de "lugar no mundo" pelos grafiteiros - passa a ser simbolizada também no ambiente virtual. Esse é o primeiro indicador do movimento do agenciamento coletivo de enunciação, em que a cidade território aparece reterritorializada no ambiente virtual do Youtube, ao deixar o ambiente real. Na visualização dos vídeos, percebemos que esse movimento é contínuo.

Para a construção desse paper, agrupamos em duas imagens cenas que representam o movimento do agenciamento coletivo de enunciação, o efeito de referencialidade na relação do sujeito com a sua fala e a tematização. Assim, as Figuras 1 e 2 a seguir apresentam duas cenas de cada vídeo: no lado esquerdo o vídeo A e no lado direito o vídeo B.



Figura 1: Apresentação e referência ao território

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=TUYOLStRm_k e <http://www.youtube.com/watch?v=XLqN6i0DmoA>



Figura 2: Elementos de referência do espaço e tempo

Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=TUYOLStRm_k e <http://www.youtube.com/watch?v=XLqN6i0DmoA>

Na Figura 1, observamos que o vídeo A apresenta ao usuário espectador o território onde se passa a ação, por meio de um passeio de veículo destacando o túnel de entrada para a Zona Leste de São Paulo. Não basta apenas mostrar a prática do graffiti, o deslocamento no espaço geográfico referencia a cidade território. Assim, na construção de sentido de realidade, o espectador é conduzido pelo olhar até a chegada ao muro e a ele são acrescentados os elementos da cidade para o efeito de referencialidade. O fluxo incessante de veículos é um desses elementos, deixando disponível no ambiente virtual o contexto da prática social, que poderia ter sido omitido ou colocado em segundo plano.

Observamos ainda que o vídeo B usa a referência à cidade para a construção do sentido de realidade ao mostrar detalhes da prática do graffiti e a extensão do muro grafitado, as construções próximas e a via em questão. O recurso do muro em perspectiva faz aparecer o fluxo de veículos e as casas próximas à área escolhida, tornando a cidade indissociável da prática transcrita em vídeo. Se graffiti, muro e cidade se misturam na prática social no ambiente real, graffiti, muro e cidade também se misturam no transcorrer das imagens no ambiente virtual. A outra cena demonstra que embora a cidade território não apareça naquela imagem, ela é referenciada com a inserção de texto sobre a imagem do graffiti em detalhe. Ou seja, quando o usuário espectador não está olhando a cidade referenciada na imagem, é lembrado dela por meio da inserção de conteúdo textual.

Na Figura 2, contribuem para a construção do efeito de realidade elementos de referência do espaço, já observados na Figura 1, e do tempo. No vídeo A, o olhar do espectador é levado, pela imagem em perspectiva, a observar as casas e o trânsito de veículos, na apreensão pelos grafiteiros daquele espaço e mesmo quando eles deixam o local, as imagens evidenciam o retorno ao ponto de partida, fora da Zona Leste, conduzindo o olhar a deixar para trás os elementos que compõem o cenário, em ampla referência ao espaço e tempo agora finalizado da ação.

Quanto ao vídeo B, a Figura 2 mostra um dos elementos utilizados para referenciar o espaço da ação: o movimento de câmera em giro de 360º, que apresenta a via em questão por completo, incluindo o lado oposto à ação e até então desconhecido ao olhar. A cena seguinte mostra que mesmo quando o vídeo B passa a ter imagens estáticas de fotogra-

fia, os elementos utilizados para a construção de sentidos de realidade não são alterados, pois a referência novamente centra-se no espaço da cidade território e no tempo da ação. Observamos que a sombra toma conta da via, da calçada e do muro, apresentando o tempo transcorrido. O tranqüilo transcorrer da apropriação dos espaços e do tempo apresentam o graffiti como prática indiferente da cidade território.

Da mesma forma agem os investimentos temáticos, nas cenas que indicam a entrada e saída do território, as ruas, prédios, casas, muros, vegetação, pedestres e veículos, pois esses elementos, embora façam parte do cenário comum a qualquer cidade, associados no ambiente virtual singularizam o ambiente real da ação, que pode ser identificado e reconhecido pelo usuário espectador em qualquer lugar do mundo. São elementos próprios da temática abordada, que contextualizam a prática social do graffiti e estão disponíveis, além do ambiente real, no ambiente virtual.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Duas características são comuns à escrita e, conseqüentemente, ao graffiti: a possibilidade de deixar vestígios e a marca da visualidade. Isso demonstra o caráter essencialmente comunicativo do graffiti e sua ligação com as formas como o homem estabelece relações. Essa proposta de diálogo é feita com a cidade, compreendida como território, por ser apropriada pelos grafiteiros como "seu" lugar no mundo.

Enquanto o muro é o suporte material para a mensagem graffitada, a tela digital surge como novo suporte, por meio da inserção de vídeos sobre essa prática social no Youtube. Observamos que o movimento do agenciamento coletivo de enunciação verificado em praticamente todas as cenas reterritorializa a cidade território no ambiente virtual. O agenciamento maquínico dos corpos é verificado na própria apresentação dos grafiteiros em grupo e na relação de poder que exercem com a apropriação da tela muro.

Nos dois vídeos analisados, a construção de sentidos sobre territorialidade entre os suportes muro e internet se dá pelo efeito de referencialidade e pela tematização, observados em diferentes enunciados textuais e visuais. Para o enunciado da imagem a plataforma Youtube não determina protocolo que possa levar o autor, pela necessidade de preenchê-lo, a referenciar a cidade território. A referencialidade cons-

tante também na imagem imprime um sentido de verdade ao proposto nos enunciados de título, descrição e palavras-chave.

O efeito de referencialidade nos enunciados textual e visual, associado aos investimentos temáticos, acaba por imprimir um sentido de verdade aos enunciados, e esses ao próprio graffiti, demonstrando também no ambiente virtual ser uma prática social indissociável da cidade território, seu suporte maior.

CONCLUSÃO

Buscamos encontrar as significações da cidade território, a partir do que está apresentado no suporte internet e da forma como está apresentado. Nos indicadores do movimento dos agenciamentos coletivos de enunciação, consideramos que a constante referencialidade nas imagens sobre o cenário da cidade, imprime um sentido de verdade ao proposto nos enunciados de inserção dos vídeos no Youtube (título, descrição e palavras-chave) e esse sentido de verdade sobre território, por sua vez, imprime o sentido de verdade do graffiti: prática social indissociável da cidade. A cidade, portanto, surge como suporte maior para a prática.

Como primeira tentativa de aproximação com o tema, percebemos que muitos aspectos podem ser aprofundados sobre o imbricamento da tela muro e da tela digital na prática social do graffiti. Um deles refere-se a questões de tempo e espaço, que, expandidos no ambiente virtual, desafiam a efemeridade da prática. Outro aspecto sugerido é o movimento dos agenciamentos que constituem território e determinam os processos de desterritorialização e reterritorialização.

REFERÊNCIAS

- » DELEUZE, GILLES; GUATTARI, FELIX. MIL PLATÔS: CAPITALISMO E ESQUIZOFRENIA. VOL. 2. RIO DE JANEIRO: ED. 34, 1995B.
- » DELEUZE, GILLES; GUATTARI, FELIX. MIL PLATÔS: CAPITALISMO E ESQUIZOFRENIA. VOL. 5. RIO DE JANEIRO: ED. 34, 1997.
- » GUATTARI, E E ROLNIK, S. MICROPOLÍTICA: CARTOGRAFIAS DO DESEJO. PETRÓPOLIS: VOZES, 1986.
- » GITAHY, CELSO. O QUE É GRAFFITI. COLEÇÃO PRIMEIROS PASSOS. SÃO PAULO: BRASILIENSE, 1999.
- » PERUZZOLO, ADAIR CAETANO. ELEMENTOS DE SEMIÓTICA DA COMUNICAÇÃO: QUANDO APRENDER É FAZER. BAURU, SP: EDUSC, 2004.

Produção e Circulação em Arte

Ver o Mundo com Outros Olhos: Museus e Cultura Visual

Maria de Lourdes Riobom

LICENCIADA EM HISTÓRIA - UNIVERSIDADE DE LISBOA; MESTRE EM HISTÓRIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA - UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA; DOUTORA EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO/HISTÓRIA DA ARTE - UNIVERSIDADE DE SEVILHA, PROFESSORA DO IADE DESDE 1990, COORDENADORA DO SERVIÇO DE EDUCAÇÃO DO MUSEU NACIONAL DE ARTE ANTIGA - MARIADELOURDES.RIOBOM@GMAIL.COM

RESUMO - O texto procura mostrar o papel dos museus de arte e, conseqüentemente, dos seus serviços de educação na formação de professores, de modo a poderem, ensinar a ver, lendo imagens e reflectindo sobre as mensagens que transmitem ou pretendem transmitir. Considerando indiscutível serem os museus espaços de educação, parece que apesar de hoje, muitos apresentarem nas suas programações ofertas de acções de formação para professores, a frequência destes como espaços educativos não é ainda nem tão valorizada, nem tão reconhecida como necessária, nem terão porventura ainda, muitas vezes, nem os museus, nem os professores, a consciência do extraordinário recurso educativo que o museu constitui, sobretudo num tempo em que as imagens dominam o nosso quotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: IMAGEM, MUSEU, EDUCAÇÃO, FORMAÇÃO DE PROFESSORES.

ABSTRACT - With this text we had the intention to reflect on the role art museums and their educational departments can have on teacher training, teaching how to see, reading images and reflecting upon

them. We consider it indisputable that museums are places of education. However, even if today many offer training programs for teachers, the frequenting of these spaces as such is not yet valued nor recognized as necessary and neither teachers nor museums are aware of the extraordinary educational resources that museums really offer especially in a time when images dominate our daily lives.

KEYWORDS: IMAGE, MUSEUM, EDUCATION, TEACHERS TRAINING.

"O IMPERATIVO FUTURO É INVENTAR NOVOS MODOS DE EDUCAÇÃO E TRABALHO QUE PERMITAM AOS INDIVÍDUOS ENCONTRAR UMA IDENTIDADE E SATISFAÇÕES QUE NÃO SEJAM AS DOS PARAÍ-SOS PASSAGEIROS DO CONSUMO". (LIPOVETSKY, G., LA FELICIDAD PARADÓJICA. ENSAYO SOBRE LA SOCIEDAD DE HYPERCONSUMO, TRAD. ESPANHOLA, 2007)

A educação configura a identidade de uma sociedade. O que significa educar na era da globalização? Quando nos perguntamos que educação pretendemos, estamos certamente conscientes de que nos interrogamos sobre que sociedade pretendemos, sobre o mundo em que queremos viver.

Numa sociedade dominada pela imagem, parece paradoxal, como refere a investigadora Maria Acaso, (Barcelona, 2009) que haja tão poucos textos sobre linguagem visual e, isto comparativamente com a quantidade de textos existentes sobre todas as outras linguagens que usamos para comunicar. Como diz a autora, este facto tem diferentes razões de ser, mas sublinha essencialmente o aspecto de a nossa sociedade considerar que as imagens são sobretudo vistas como geradoras de prazer e não de conhecimento. Acrescenta ainda que surge como resultado desta ideia, uma outra, que estabelece uma classificação das imagens em dois grupos, ou seja, as que têm como fim proporcionar prazer visual e com as quais estão geralmente conotadas as imagens artísticas, e, um outro grupo, no qual se inserem todas as outras.

Assim, num mundo como o de hoje, em que todos, somos permanentemente bombardeados com imagens, parece dever fazer parte da educação, se a queremos esclarecida e, formadora de cidadãos críticos, activos e, conscientes do mundo que os rodeia, ensinar a leitura de

imagens, de modo a não nos deixarmos facilmente manipular por elas, e como afirma a teórica norte americana Kerry Freedman (Barcelona, 2006): Una responsabilidad esencial de la educación en el futuro será enseñar a los alumnos acerca del poder de las imágenes, y las libertades y responsabilidades que vienen con este poder.

As políticas educativas, resultantes de determinadas visões do mundo e da sociedade, têm por objectivo, "adequar" os educandos a um modelo específico de cidadão, muito mais do que procurar formar pessoas esclarecidas, autónomas e felizes. Cada vez menos ensinamos a reflectir, cada vez menos procuramos incentivar o prazer de aprender e sabemos todos, embora de forma hipócrita o procuremos esconder que, como refere Gimeno Sacristán, (Madrid, 2001) nuestros estudiantes son infelices en las escuelas...

Embora, nos nossos dias, a grande maioria dos museus, disponham de departamentos educativos cujo objectivo é servir os diferentes públicos, e como tal, obviamente os públicos escolares, parece-me que, continua, a não haver ainda uma plena consciência da importância que pode e deve ter o museu para uma formação plena do indivíduo.

No que diz respeito aos museus, em muitos casos, o Serviço de Educação é ainda hoje, uma espécie de parente pobre, ou para dar um exemplo mais actual e relevante, o Serviço de Educação faz lembrar as empresas que têm uma ou duas mulheres nos seus conselhos de administração para que não possam ser acusadas de atitude discriminatória. Assim, da mesma forma que existem variadíssimos modelos educativos, também os museus encaram de modo diferente as funções a desempenhar pelos seus serviços educativos. Na generalidade todos têm, pois parecia mal que assim não fosse, mas são por vezes vistos, na pior das hipóteses, como animadores culturais que "fazem umas coisas para as crianças", ou na melhor, como o serviço que dá a conhecer as colecções; sempre "tolerado", porque gerador de visitantes. Embora mais valorizados nos países de tradição anglo-saxónica, noutros, raros são os museus em que a estes serviços é dada importância equivalente à de outros departamentos, em que lhes é possibilitada formação adequada ou em que são chamados a participar na vida activa do museu, ou seja, consultados para a realização e montagem de exposições ou lhes é dada a oportunidade de as realizarem por si próprios.

Nalguns casos, a situação parece começar a alterar-se. Leia-se assim a interessante comunicação apresentada por Maite Álvarez do J. Paul Getty Museum de Los Angeles no I Congresso Internacional, Los Museos en la Educación, realizado no Museo Thyssen-Bornemisza em Madrid em 2008, em que a autora nos fala do impacto que a geração nascida entre 1981 e 85, a geração da Internet ou da Nintendo, como lhe chama, está a ter na transformação da sociedade e, como tal, dos museus. Segundo a autora, os "silos" (ou departamentos) como Colecções, Restauro, Educação ou Conservação, surgidos nos anos setenta com as suas próprias responsabilidades e sem diálogo ou colaboração entre si, têm vindo progressivamente, graças à entrada da tal geração dos anos 80, e isto no que se refere ao Getty Museum, a abrir-se e transformar-se, sendo hoje já notória a consciência de que a todos cabe a tarefa de produzir conhecimento.

Quanto aos professores, não direi que a sua formação não tenha, hoje, uma componente de abertura que os leve para fora da escola, dando-lhes a noção da importância que outros locais podem ter, não apenas na produção de conhecimento, mas também como estímulo para o prazer de aprender assim como para a ligação entre as diferentes áreas do saber, ou seja para uma real interdisciplinaridade. No entanto, não estão, ou não querem estar, nem muitos deles, nem sobretudo os organismos que tutelam as escolas, verdadeiramente conscientes da importância da leitura das peças existentes nos museus e, como tal, conscientes do formidável recurso educativo que estes constituem, uma vez que ao poderem "ensinar a ler imagens" contribuem para criar conhecimento e, consequentemente para formar verdadeiros cidadãos, ou se quisermos "cidadãos menos facilmente manipuláveis".

Tidas em conta todas estas questões, valerá a pena considerar:

Como e para quê analisar uma imagem?

Como descodificar a mensagem que transmite ou pretende transmitir?

Que papel desempenha essa leitura na construção de um conhecimento actualizado e verdadeiramente interdisciplinar?

Partindo do princípio que:

» a arte é uma forma de comunicação e que através dela podemos aceder à compreensão de formas de viver e de sentir às quais difi-

cialmente teríamos acesso de outro modo;

- » aprender a ver e a ter prazer em ver "peças" expostas num museu estimula a sensibilidade e o pensamento, obriga a estabelecer ligações entre aspectos diversos de diferentes realidades humanas e como tal gera conhecimento e pensamento crítico;
- » aprender a ver pode contribuir para a construção de uma outra forma de cidadania e até para a construção de verdadeiras sociedades democráticas, como podem os museus de arte, preparar professores para ensinar a ver?

Sabemos ainda que os símbolos visuais são usados como forma de discurso e que contribuem, fortemente, para formatar a identidade de cada um de nós. (Freedman, Barcelona, 2006) Assim, a cultura visual está fortemente relacionada com os processos de criação de identidade. Os efeitos das imagens dão forma ao conceito que o individuo tem de si próprio pois, ao apropriar-se das características das representações visuais, adopta-as como representações de si próprio podendo assim ser manipulado através de imagens que, muitas vezes, são o oposto da sua natureza individual

O objectivo deste texto é pois, mostrar de forma sucinta como ensinar a ver, como se podem dar aos professores pistas para que estimulem os seus alunos a ver e reflectir sobre imagens de diferentes épocas; isto é, ajudá-los a fazer com que os estudantes se deixem seduzir pelo contacto directo com a obra de arte, se interroguem sobre ela, aprendam a vê-la, a senti-la, a interpretá-la de modo a que a partir desta análise se possa gerar conhecimento, quer sobre si próprio, quer sobre o mundo em que vivemos .

Parece pois fundamental criar bases para a compreensão das imagens que permanentemente nos rodeiam assim como descodificar as intenções que lhes estão subjacentes, de forma a não sermos meros consumidores passivos das mesmas, podendo passar a ver o mundo com outros olhos, ser menos dependentes de um consumismo exacerbado, em suma, mais conscientes, menos manipuláveis e como tal, mais felizes.

Para Freedman, (Barcelona, 2006) Las conexiones entre la cultura visual contemporânea y el pasado son cruciales si queremos que los alumnos desarrollen una comprensión de la complejidad de su mundo

visual. Parte de esta complejidad incluye los modos en que el pasado vive en el presente y el futuro.

Partindo desta afirmação, procurarei através da análise de uma pintura catalã do século XIV, exposta no Museu Nacional de Arte Antiga em Lisboa, mostrar como é possível trabalhar com professores de diferentes níveis de ensino e áreas diversas, de modo a estimular uma colaboração interdisciplinar. O objectivo é torná-los mais conscientes do poder que as imagens sempre tiveram através dos tempos para que possam assim ajudar os alunos, a saber ver e a compreender que muitas vezes as imagens são utilizadas para servir interesses que nos são totalmente alheios, para além de criarem em nós "necessidades" desnecessárias. Assim, escolhi uma imagem afastada de nós no tempo e propósitos, mas que não deixa de ter objectivos de persuasão, semelhantes aos de muitas imagens com as quais nos confrontamos diariamente.

Escolhemos assim, uma pintura catalã do século XIV, Sta Ana e a Virgem, exposta no Museu Nacional de Arte Antiga e pedimos a um grupo de professores que observem as duas figuras que ocupam o centro da composição, tendo em conta os respectivos rostos e corpos.

- » Os rostos são expressivos?
- » O que lhes ocorre dizer acerca do tratamento anatómico das figuras?
- » As proporções parecem correctas e adequadas?
- » O que fazem?
- » Depois de feita esta primeira observação da pintura, iniciamos um diálogo sobre as conclusões a que chegámos.
- » Porque são os rostos totalmente inexpressivos?
- » Observando atentamente as figuras, verificamos que são planas, que não há qualquer volume, a figura de Sta Ana não tem ombros e, seguidamente, olhando para as mãos, verificamos, não ter havido por parte do pintor, qualquer cuidado com a proporção.

Segue-se a observação do fundo constituído por um pano que se justapõe a uma superfície dourada. Curiosamente, este pano é tratado de forma totalmente diversa da usada pelo pintor nas vestes das duas figuras.

Vemos ainda que a Menina tem um livro nas mãos.

Por fim, pedimos ao grupo que observe a luz e as cores usadas

pelo pintor.

Está assim concluída a primeira fase deste processo de observação, ou seja, fizemos uma observação a nível literal que nos permite partir para um segundo nível de observação, o do significado. Enquanto o primeiro tem a ver com o significante, ou seja, o aspecto material do signo, o seu aspecto físico que remete para o objectivo e consciente, o segundo nível de leitura da imagem permite-nos ir mais além, chegar ao conceito ou ao significado cultural que é dado ao signo através de convenções socialmente estabelecidas. Remete para o subjectivo e para o inconsciente, permitindo assim ao observador passar de um discurso denotativo para um discurso conotativo. O primeiro, dado pela leitura inicial, permite-nos a observação da mensagem objectiva do signo, dá-nos o seu aspecto físico, uma descrição sem qualquer interpretação valorativa; o segundo tipo de discurso, o conotativo permite-nos aceder à mensagem subjectiva e simbólica do signo.

Podemos passar depois a este segundo nível de leitura da imagem que nos permite fazer a sua interpretação dentro do contexto em que foi realizada. Ao nível do discurso conotativo, o espectador faz uma interpretação livre da imagem, interpretação esta que varia consoante a experiência do observador, o contexto em que o faz, sendo que esta leitura será diferente para cada observador; estamos agora perante uma leitura subjectiva da imagem, e será certamente tão diversificada como o número de pessoas que a lêem.

No caso aqui patente e, tendo em conta que esta leitura seria proposta a professores de diferentes grupos disciplinares teríamos certamente, numa primeira fase, uma descrição semelhante dos elementos objectivos que compõem a obra em análise – ao nível do já referido discurso denotativo e, em seguida, interpretações diversas, consoante a sua experiência, os seus conhecimentos, a sua área disciplinar.

Integrando a obra no contexto religioso da Europa do século XIV, seremos levados aos motivos da inexpressividade dos rostos, da não preocupação com o realismo anatómico das figuras, a desproporção existente, a existência do livro. Provavelmente será mais fácil ao professor de História ou de Filosofia interpretar a imagem, uma vez que pelas suas áreas de formação conhece o contexto mental e cultural da época. Saberá certamente que estas obras eram encomendadas pela Igreja Ca-

tólica com o objectivo de transmitir aos crentes que não sabiam ler, a sua doutrina. Saberão também que havia cânones para estas representações aos quais o pintor estava forçosamente obrigado, mas havia, no entanto, algum espaço de liberdade que aqui nos é dado através da forma como o pano do fundo é tratado e que testemunha de um grande prazer em pintar e da liberdade com que o faz, fora daquilo que era o tema da encomenda.

Por fim, verificamos, não haver nesta obra qualquer fonte de luz natural. Esta parece emanar das próprias figuras. Aqui, o professor de Filosofia diria que o Cristianismo foi muito influenciado pela filosofia grega e, do mesmo modo que Platão nos fala de arquétipos perfeitos, é exactamente aquilo que aqui temos – figuras perfeitas, sagradas, muito afastadas dos seres humanos e, como tal, não tendo necessidade de características físicas reais e, das quais emana, por isso, uma luz divina.

Seria interessante ouvir outros professores nomeadamente o de Educação Visual que nos iria falar das cores, da linha que recorta as figuras, da ausência de volume, da impossibilidade de dizer qual o espaço onde se encontram as figuras. Falar-nos-ia também do tamanho da pintura, do suporte, das texturas, do ligante utilizado para que os pigmentos adiram ao suporte e, também da forma como na obra, os diferentes elementos se organizam, ou seja, a composição.

Poder-se-ia compreender que nada é arbitrário e que a associação dos elementos que compõem a pintura, organizando-se numa determinada composição servem um propósito que é a transmissão da mensagem.

Seria possível continuar esta análise mas espero, com este pequeno exemplo, ter deixado clara a riqueza e complexidade da imagem, os diferentes níveis de leitura e, ainda a forma como os diferentes elementos se organizam para a transmissão da mensagem.

As imagens não são inocentes, se as ensinarmos a ver estamos a contribuir para formar gerações mais conscientes e, talvez por isso, mais felizes porque menos manipuláveis.

BIBLIOGRAFIA

» ACASO, MARIA, EL LENGUAJE VISUAL, EDICIONES PAIDÓS IBÉRICA, S.A., BARCELONA, 2009

- » GIMENO SACRISTÁN, J., EDUCAR Y CONVIVIR EN LA CULTURA GLOBAL, EDICIONES MORATA, S.L., MADRID, 2001
- » ÁLVAREZ, MAITE, CAMBIANDO EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN EN LOS MUSEOS, IN ACTAS/PONENCIAS Y COMUNICACIONES, I CONGRESSO INTERNACIONAL, LOS MUSEOS EN LA EDUCACIÓN, LA FORMACIÓN DE LOS EDUCADORES, MUSEO THYSSEN BORNEMISZA, MADRID, 2009
- » FREEDMAN, KERRY, TEACHING VISUAL CULTURE, TEACHERS COLLEGE, COLUMBIA UNIVERSITY, 2003;
TRAD. ESPANHOLA EDICIONES OCTAEDRO, S.L., BARCELONA, 2006

“Estrela de Oito Pontas”: abertura sensível para a obra e processo criativo de Fernando Diniz.

Nora Rosa Rabinovich | Rita de Cássia Demarchi

PSICÓLOGA E MESTRE EM PSICOLOGIA CLÍNICA/ PUCCAMP. EXPERIÊNCIA EM ATENDIMENTO DE PACIENTES NO AMBULATÓRIO DE PSIQUIATRIA /UNICAMP. ESPECIALISTA EM PSICANÁLISE DE CASAL E FAMÍLIA/ SEDES SAPIENTAE. DOCENTE NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE NOS CURSOS DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO E COMUNICAÇÃO SOCIAL- JORNALISMO E NO CENTRO DE CIÊNCIAS E HUMANIDADES. PESQUISADORA DO GRUPO LINGUAGEM, SOCIEDADE E IDENTIDADE: ESTUDOS SOBRE A MÍDIA DA UPM. NORARABINOVICH@HOTMAIL.COM | MESTRE EM ARTES VISUAIS PELO INSTITUTO DE ARTES/UNESP. TRABALHA COM DISCIPLINAS TEÓRICAS E PRÁTICAS NAS ÁREAS DE HISTÓRIA DA ARTE E ENSINO DE ARTE EM DIFERENTES CONTEXTOS: UNIVERSIDADE, FORMAÇÃO DE EDUCADORES, ONG/ARTE EM HOSPITAIS. INTEGRANTE DO GRUPO DE PESQUISA EM MEDIAÇÃO CULTURAL. ELABORADORA DE MATERIAIS DIDÁTICOS. PROFESSORA DO CURSO DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO NA UPM – UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE.RITADEMARCHI@HOTMAIL.COM

RESUMO: O presente trabalho pretende, por meio de saberes das áreas da Psicologia e da Arte, acessar e refletir sobre o processo de criação e a poética do artista Fernando Diniz (1918-1999), cuja rica produção hoje pertence ao acervo do Museu de Imagens do Inconsciente.

Para tal, foi tomado como ponto de partida o vídeo de animação Estrela de Oito Pontas (1996), para o qual o artista realizou mais de 40 mil desenhos. O percurso criativo de Diniz integra dados auto-biográficos e experiências com uma intensa pesquisa do fazer artístico, da busca de conhecimento e do estudo da forma. As imagens produzidas, além de materializarem uma poética muito pessoal, revelam profunda qualidade estética, o que levou importantes críticos a promovê-lo como um artista notável. Sua obra requisita do apreciador uma abertura fenomenológica, um olhar aberto e sensível, que dialogue diretamente com as imagens, sem se restringir aos rótulos que rondam os artistas internos psiquiátricos. Contudo, a fim de aprofundar a leitura sobre a sua obra, a este trabalho também são acrescentadas questões sobre arte e loucura. A fruição estética da produção deste artista ainda pouco conhecido do grande público possibilita levantar pontos de reflexão sobre o diálogo infinito entre arte, inconsciente e a construção poética visível.

PALAVRAS-CHAVE: PROCESSO CRIATIVO, ARTE, INCONSCIENTE, FERNANDO DINIZ.

RESUMEN: Este trabajo busca por medio de la Psicología y el Arte reflexionar sobre el proceso de creación y la poética del artista Fernando Diniz (1918-1999), cuya valiosa producción pertenece actualmente al Museo de Imágenes del Inconsciente. Com tal finalidad tomamos como punto de partida el audiovisual de animación Estrela de Oito Pontas (1996), para el cual el artista realizó más de 40 mil dibujos. El recorrido creativo de Fernando Diniz relaciona datos autobiográficos y experiencias que incluyen investigaciones del hacer artístico, de la búsqueda de conocimiento y del estudio de la forma. Las imágenes producidas además de materializar una poética muy personal, expresan profunda calidad estética, lo cual condujo a críticos importantes a reconocerlo como un artista notable. Su obra busca del apreciador una abertura fenomenológica, una mirada abierta y sensible, que dialogue de manera directa con las imágenes, sin limitarse a los rótulos que envuelven a los artistas cuando son internos psiquiátricos. Finalmente para profundizar el conocimiento de su obra, fueron abordadas cuestiones sobre el arte y la locura. El deleite estético de la creación del artista aún poco conocido del gran público, permite reflexionar sobre el diálogo infinito entre arte, inconsciente y una visible construcción poética.

PALABRAS-LLAVE: PROCESO DE CREACIÓN, ARTE, INCONSCIENTE, FERNANDO DINIZ.

ABERTURA

Ganhador de diversos prêmios, o curta-metragem Estrela de Oito Pontas (1996), tem criação, roteiro, animação e co-direção de Fernando Diniz, além de o artista ter participação na trilha sonora. Logo no início, um certo estranhamento é provocado pela seqüência de desenhos que se descortinam rapidamente. Gestos que desenharam traços e velozmente, brincam com nosso olhar. Materiais simples como massinhas coloridas, lápis, tintas e giz de cera dão forma a uma incrível variedade de figuras, entre mandalas, símbolos e personagens, entrecortados por frases reveladoras do pensamento do artista. A animação oferece a oportunidade de se pensar sobre o processo criativo artístico como um impulso para materializar mundos por meio de formas, cores, composições, cenas, cenários, personagens, roteiros.

A técnica artesanal que filma os desenhos quadro a quadro foi apresentada a Diniz pelo cineasta Marcos Magalhães. Se o artista mergulha em seu processo e experimentação, sua obra requisita que nós, apreciadores, também tenhamos abertura e nos coloquemos à disposição para dialogar com suas imagens. Esse posicionamento que possibilita um olhar sensível se mostra consonante com a vertente fenomenológica, que vai se caracterizar pelo encontro com "as coisas mesmas", antes de se apegar a qualquer definição intelectualizada. Portanto, as interpretações são viabilizadas pela percepção e subjetividade de cada fruidor.

Entretanto, não se pretende desprezar informações que permitam aprofundar a compreensão da obra. Nesse sentido, tomaremos como base Maffesolli (in Elogio da Razão Sensível, 1998), que lança um pensamento muito interessante sobre a construção de um saber que conjuga razão e sensibilidade ao qual chamou de "razão sensível". Esse pensamento nos parece muito pertinente para o presente trabalho.

A seguir, serão discutidos alguns pontos com o objetivo de facilitar a entrada no rico universo artístico de Fernando Diniz.

TRAJETÓRIA, PROCESSO CRIATIVO, PESQUISA ARTÍSTICA.

"APRENDER A DESENHAR É COMO NAMORAR. É SÓ FICAR À DISPOSIÇÃO." - FERNANDO DINIZ

Dispõe-se de poucas informações acerca da biografia do artista, e estas por si só não oferecem ponto de apoio seguro para a interpretação de sua obra. Porém, essas informações se convertem em pistas significativas, se compreendidas junto ao percurso de criação, à pesquisa formal, às técnicas empregadas para a construção da animação, em diálogo com a sua abundante obra como um todo.

Nota-se que um dos pontos que caracterizam Diniz como grande artista, é que o seu processo envolve uma grande abertura, uma grande disposição para o intenso trabalho de pesquisa plástica a fim de construir as imagens que melhor sirvam à sua expressividade. Ao longo de sua vida elabora uma abundante produção, com inúmeras pinturas que integram composições geométricas, mandalas, naturezas-mortas e cenas de interior.

Os temas acima também se encontram também na animação Estrela de Oito Pontas. Pode-se considerar que seu processo de criação agrega as experiências anteriores e forma um corpo harmônico e integrado, onde cada membro pode ser analisado individualmente ou em diálogo com as outras partes.

Os relatos e a própria obra de Diniz evidenciam a afeição pelo conhecimento, inclusive o tecnológico. Seu sonho de menino era estudar para ser engenheiro. Mais tarde, mesmo confinado no hospital, os livros o acompanham e ele demonstra interesse em diversas áreas: astronomia, química, física nuclear e informática. Esse campo do saber aparece no vídeo com a frase: "A partícula é uma parte de outra parte de outra partícula". (Demarchi, 2006, p.4) Ainda com tema voltado à tecnologia, surpreendentemente produz em 1989 grandes painéis abstratos geométricos - os "Tapetes Digitais" (Aguilar, 2000, p. 173).

Anteriormente à construção de Estrela de Oito Pontas, o artista tomou contato com propostas de imagens em movimento, com os encontros com o fotógrafo Luís Carlos Saldanha e a sua participação no filme "Em busca do espaço cotidiano", de Leon Hirszman (1986). Influencia-

do por essas experiências, Diniz produz uma em 1988 a série de desenhos "Cinema", explorando à sua maneira as técnicas aprendidas como o zoom e a ilustração quadro a quadro.

A produção de Diniz instigou Marcos Magalhães, diretor e animador, que viria a trabalhar com ele por 4 anos. O diretor explicou a Diniz a técnica de animação quadro a quadro - desenhos elaborados em seqüência com o uso de uma mesa de luz e o deixou trabalhar com o mínimo de interferência. Depois os milhares de desenhos seriam filmados em seqüência, de maneira a dar movimento às imagens. Juntos assinam a direção da animação. (Magalhães in Demarchi, 1996, p.6)

Um ponto é essencial na trajetória artística de Fernando Diniz e lhe possibilitou encontrar meios para dar vazão às suas explorações e expressividade: a partir de 1949 e até aproximadamente o final de sua vida frequenta os ateliês da seção de terapêutica ocupacional no Centro Psiquiátrico Pedro II (R.J.), coordenado pela Dr^a Nise da Silveira. Pioneira, a médica e intelectual Nise da Silveira se rebela contra os violentos tratamentos convencionais e instaura o fazer artístico como integrante do tratamento. (Mello in Aguilar, 2000, p. 38).

Porém, o que faz com que esse indivíduo seja reconhecido como artista é o fato de sua obra ultrapassar o nível da expressão emocional e revelar grande qualidade estética, de acordo com Mario Pedrosa. Ainda na década de 1940, O importante crítico foi um dos primeiros a defender as manifestações com valor artístico dos artistas internos psiquiátricos. (in Aguilar, 2000, p. 39).

Especificamente sobre a plasticidade da obra, Doctors ressalta:

TRATA-SE DE UMA PINTURA FEÉRICA E OPULENTE. TEM A FORÇA DOS SENTIDOS QUE SE ABREM PARA PERCEBER, RECEBER E INVENTAR NO PAPEL DAS TEXTURAS, AS CORES, AS FORMAS; A SENSUALIDADE DO UNIVERSO PLÁSTICO. (DOCTORS IN AGUILAR, 2000 p. 117).

A qualidade e vigor da obra de Fernando Diniz lhe garantiram a participação em exposições de arte promovidas por importantes instituições como MAM/RJ, MNBA/RJ, MASP, Bienal de São Paulo e Mostra do Redescobrimento.

O artista diz que "se mudou para o mundo das imagens" e funde pontos entre arte e vida, sonho, devaneio e realidade. Conforme será colocado a seguir, as imagens resultantes - ora intensas, vigorosas, ora sutis, delicadas, são resultado de uma pulsão criadora encontrada em algumas pessoas com distúrbios psiquiátricos. Nosso desafio é ultrapassar os estereótipos e acrescentar aos olhos da Arte o conhecimento da área da Psicologia, tal qual o fez Pedrosa:

"O ARTISTA NÃO É AQUELE QUE SAI DIPLOMADO DA ESCOLA DE BELAS ARTES, DO CONTRÁRIO NÃO HAVERIA ARTISTAS ENTRE OS POVOS PRIMITIVOS, INCLUSIVE ENTRE NOSSOS ÍNDIOS. UMA DAS FUNÇÕES MAIS PODEROSAS DA ARTE - DESCOBERTA DA PSICOLOGIA MODERNA - É A REVELAÇÃO DO INCONSCIENTE, E ESTE É TÃO MISTERIOSO NO NORMAL COMO NO CHAMADO ANORMAL. AS IMAGENS DO INCONSCIENTE SÃO APENAS UMA LINGUAGEM SIMBÓLICA QUE O PSIQUIATRA TEM POR DEVER DECIFRAR. MAS NINGUÉM IMPEDE QUE ESSAS IMAGENS E SINAIS SEJAM, ALÉM DO MAIS, HARMONIOSOS, SEDUTORES, DRAMÁTICOS, VIVOS OU BELOS, ENFIM, CONSTITUINDO EM SI VERDADEIRAS OBRAS DE ARTE" (PEDROSA, IN AGUILAR, 2000, P. 39)

ARTE E LOUCURA

"MUDEI PARA O MUNDO DAS IMAGENS. MUDOU A ALMA PARA OUTRA COISA. AS IMAGENS TOMAM A ALMA DA GENTE." - FERNANDO DINIZ

A idéia da proximidade entre arte e loucura seduziu pensadores ao longo da história, desde a filosofia grega até os tempos atuais. A obra de muitos artistas que sofriam de graves transtornos psíquicos fundamentam essa linha de pensamento. Mas afinal, instabilidade psíquica e traços patológicos estão diretamente associados ao poder criativo?

Para Jung (1978) o processo criativo não é fixo nem imutável: é um impulso que se assemelha a um instinto por suas características compulsivas e automáticas. O autor que tanto estudou o simbolismo psíquico

destaca que embora o frenesi divino do artista se aproxime perigosamente do estado patológico, não são idênticos.

Enquanto a "arte dos loucos" ou a arte incomum é uma expressão catártica dos conteúdos inconscientes para pessoas que sofrem de transtornos psíquicos, na maioria das vezes as produções não constituem obras de arte. No entanto fica o questionamento sobre a obra de Diniz e sua expressão criativa. Qual é a origem psíquica de tamanha produção?

Perguntamo-nos porque a obra de Fernando Diniz, o poeta do cotidiano, cativa o nosso olhar? Pela criatividade e a sua capacidade de ensaiar e explorar combinações diferenciadas, inéditas? Pela sua inspiração e execução de forma quase compulsiva?

Ele sofre de esquizofrenia, e assim como outros internos de hospital psiquiátrico, tem contato amplo com os conteúdos inconscientes sem controlá-los. Ele é "tomado" por sua subjetividade e o fogo criativo se manifesta como irrupções do inconsciente transformando-se em arte. Verificamos que o impacto da esquizofrenia não atinge o processo criativo:

CERTAMENTE A CRIATIVIDADE PERMANECE INTOCADA NA CONDIÇÃO ESQUIZOFRÊNICA, JÁ QUE O SUBSTRATO MAIS PROFUNDO DO HOMEM É UNIVERSAL, E SUA LINGUAGEM SE EXPRESSA POR MEIO DAS IMAGENS DO INCONSCIENTE, COMUNS A TODOS NÓS. NAS VIVÊNCIAS ESQUIZOFRÊNICAS, ESSAS IMAGENS INVADEM A ESFERA DA CONSCIÊNCIA COM UMA TAL FORÇA E SE APROXIMAM DE FORMA DESORDENADA DAS FONTES DO PROCESSO CRIATIVO. DAÍ A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES EXPRESSIVAS NO TRATAMENTO, O QUE TAMBÉM PODERÁ REVELAR, POR MEIO DE EXTRAORDINÁRIAS CRIAÇÕES, AS RIQUEZAS DO PSIQUISMO, DE DIFÍCIL COMPREENSÃO E ACESSO NA PSICOSE. (AMENDOEIRA, MELLO, CAVALCANTI, 2006, p 42).

O processo criativo não salva Diniz do sofrimento psíquico próprio da patologia psicótica, mas permite que o seu inconsciente se manifeste de forma a produzir certo tipo de organização. A aposta de Nise da Silveira na expressão artística dos pacientes internos psiquiátricos apoiava-se na idéia de que a função do pensamento não é a única exis-

tente. Existem outras forças autocurativas da psique. A idealizadora do Museu do Inconsciente onde as imagens dos internos estão reunidas afirma: "quando Fernando Diniz chegava ao ateliê de pintura, vindo da enfermaria do hospital suas primeiras imagens eram caóticas. Ao longo do dia suas pinturas ficavam mais claras, até configurar formas". (Melo, 2001).

Na concepção de Silva (2008) diante da obra de Diniz, "...deparávamos com o relato do conflito constante de uma existência caótica, impossibilitada de se comunicar racional e linearmente, mas que conseguia ser delineada no momento em que Fernando se expressava por meio de sua pintura e escultura. Desta forma, era possível mostrar o diálogo do diagnóstico (de esquizofrenia) com as possibilidades de escuta clínica e a diversidade de recursos possíveis, concebida por um viés relacional, mesmo que dentro dos muros do hospital psiquiátrico" (Silva, 2008, p.5).

Ao analisarmos Estrela de Oito Pontas (1996) associamos a expressão artística de Diniz ao pensamento de Jung (1978) afirmando que o processo criativo não é fixo nem imutável: constitui-se como um impulso que se assemelha ao um instinto por suas características compulsivas e automáticas.

Para Kris (1955) na inspiração há uma mudança súbita de estado de consciência: durante certo lapso de tempo existe uma perda parcial da consciência, uma regressão e uma comunicação inconsciente.

Observando o interno Fernando Diniz, constatamos que a diferença entre o processo de atividade criadora na genialidade e na loucura é que na primeira o ego retoma sua função depois de ter se afastado temporariamente enquanto na loucura o artista é tomado pelo inconsciente e este estado permeia a instância egoica que perdeu a sua função de estruturar a identidade. O artista que não sofre de distúrbio psíquico tem seus recursos internos a disposição, o que não acontece na loucura, que restringe e aliena a vida mental e social dos indivíduos. Mesmo com tais limitações entendemos que a externalização do inconsciente permite que Diniz proteja em certo grau a própria mente da destruição extrema e absoluta. Esta idéia é avalizada por Prinzhorn (1972) que apresenta teorias inovadoras sobre a psicologia da expressão, valorizando extremamente a produção realizada por doentes mentais, demonstrando

que uma pulsão criadora, uma necessidade de expressão instintiva, sobrevive à desintegração da personalidade.

Para Wahba (2009) "aquilo que a personalidade não resolveu, aquilo que teme enfrentar, recebe um "alto-falante" interno. Ou seja, a fonte de criatividade é também fonte de tensão e de conflito, de regressão inconsciente".

A ARTE É UMA FORMA DE COMUNICAÇÃO E O PRAZER ESTÉTICO EXPERIMENTADO POR CADA UM, POSSIVELMENTE, NOS APROXIMA DA EXPERIÊNCIA POÉTICA DO ARTISTA. ESSA ATIVIDADE CRIATIVA TORNA-SE UM CANAL DE EXPRESSÃO EMOCIONAL, DE COMUNICAÇÃO PARA O PACIENTE PSIQUIÁTRICO. A RELAÇÃO COM A ATIVIDADE ARTÍSTICA POSSIBILITA ASSIMILAR NOVAS REPRESENTAÇÕES EM SUA VIDA PSÍQUICA, EXPERIMENTAR UM NOVO SENTIDO DE IDENTIDADE E REATAR CONTATO COM FONTES INTERNAS DE VITALIDADE (AMENDOEIRA, MELLO E CAVALCANTI, 2006).

Existe uma parte sadia mesmo no mundo psíquico da doença mental. Quando Fernando Diniz afirma ter-se mudado para o mundo das imagens, transmite-nos a forma como vive a sua poética singular, ora procurando escapar da doença mental, ora encantando-nos com o seu entusiasmo e com seu processo criador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » AGUILAR, NELSON (ORG). IMAGENS DO INCONSCIENTE. CATÁLOGO DA MOSTRA DO REDESCOBRIMENTO. SÃO PAULO: ASSOCIAÇÃO BRASIL 500 ANOS ARTES VISUAIS, 2000.
- » AMENDOEIRA, MARIA CRISTINA, MELLO LUIZ CARLOS E CAVALCANTI MARIA TAVARES. ESQUIZOFRENIA, CRIATIVIDADE E ENVELHECIMENTO EM QUATRO ARTISTAS DO ENGENHO DE DENTRO. VOL.100 Nº01; JAN/FEV/MAR.2006. ARQUIVOS BRASILEIROS DE PSIQUIATRIA, NEUROLOGIA E MEDICINA LEGAL.
- » DEMARCHI, RITA. ESTRELA DE OITO PONTAS - MATERIAL EDUCATIVO PARA PROFESSOR PROPOSITOR. SÃO PAULO: INSTITUTO ARTE NA ESCOLA, 2006. ACOMPANHA O DVD COM DIREÇÃO DE MARCOS MAGALHÃES E FERNANDO DINIZ.(DVDTECA ARTE NA ESCOLA).
- » KRIS, ERNST. PSICOANÁLISIS DEL ARTE Y DEL ARTISTA. BUENOS AIRES:PAIDÓS, 1955.
- » SILVA, PATRÍCIA REGINA DA MATTA. POR UMA DESINSTITUCIONALIZAÇÃO MÉDICO-PSICOLÓGICA NO ENSI-

NO DE PSICOPATOLOGIA: POSSIBILIDADES, LIMITES E DESAFIOS. III CONGRESSO INTERNACIONAL DE PSICOPATOLOGIA FUNDAMENTAL – NITERÓI/RJ – 2008.

O perigoso vale-tudo da pós-modernidade

Norberto Stori | Oscar D'Ambrosio

PROFESSOR TITULAR DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA E DO CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE/SP E PROFESSOR ADJUNTO DO INSTITUTO DE ARTES DA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA/SP. EMAIL: NSTORI@UOL.COM.BR | DOUTORANDO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE MACKENZIE/SP E MESTRE EM ARTES VISUAIS PELO INSTITUTO DE ARTES DA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA/SP.

RESUMO - Dizer que tudo vale a pena na arte contemporânea implica também no inverso, ou seja, afirmar que tudo é igualmente ruim e que nada deve ser produzido, visto e consumido. As duas posturas anulam o papel da própria arte de refletir sobre o universo com os mais diversos recursos técnicos que ela propicia, com a possibilidade de devolver ao fruidor um novo mundo, revisitado e revisto de acordo com a habilidade de cada criador. Existe hoje, portanto, o risco de considerar a arte todo tipo de representação, sem que exista uma avaliação mais apurada de técnicas, procedimentos e conceitos desenvolvidos em cada trabalho. Nessa espécie de vale-tudo, as apresentações de arte mais verdadeiras, no sentido de autênticas e viscerais expressões criativas e plásticas, podem ser relegadas ao segundo plano.

PALAVRAS-CHAVE: ARTE; ARTE CONTEMPORÂNEA; ARTE MODERNA; PÓS-MODERNIDADE E VANGUARDA.

Abstract - Consider that everything is possible in contemporaneous

art means that the opposite is also true. In other words, it is possible to say that all is bad and nothing deserves to be produced, observed and bought. Both ideas deny the important role of art as a way of reflection about the universe according to several technical resources that leads the public to a new world according to the capacities of each creator. Nowadays there is the risk of considering art any kind of representation without a better evaluation of procedures and concepts developed in each work. In this situation, the most visceral and creative expressions can be put in a second place, being forgotten.

KEY-WORDS: ART; CONTEMPORARY ART; MODERN ART; POSTMODERNISM AND VANGUARD.

INTRODUÇÃO

O objetivo deste texto é refletir sobre aquilo que considero, apoiado em Zygmunt Bauman (1999), em O mal-estar da pós-modernidade, o perigo do vale-tudo em arte na chamada pós-modernidade. Para estudar o tema, começamos verificando como o mundo da arte pode ser visto como um ambiente em que o produzir arte, vendê-la e consumi-la forma uma tríade de complexos relacionamentos.

Inicialmente, para entender o mercado de arte contemporâneo, recorreremos ao pensamento do historiador Giulio Carlo Argan (1992), expresso em Arte moderna. Em seguida, para compreender como essas questões podem ser discutidas na pós-modernidade, nos debruçamos em Condição pós-moderna, de David Harvey (1993).

Examinamos ainda como a discussão de conceitos como vanguarda e pós-moderno ganha, para o espanhol Eduardo Subirats (1986), em Da vanguarda ao pós-moderno, uma dimensão conceitual às vezes negligenciada; e com Nicolau Sevcenko (1990), em Pós-modernidade, tornou-se possível descobrir como a expressão pós-modernidade é utilizada, livremente, com numerosos sentidos, pelas mais diferentes áreas do conhecimento como uma espécie de solução mágica para decifrar o mundo em que vivemos.

Concluimos que se corre o risco hoje de considerar a arte todo tipo de representação, sem que exista uma avaliação mais apurada de técnicas, procedimentos e conceitos desenvolvidos em cada trabalho. Nessa

espécie de vale-tudo, as apresentações de arte mais verdadeiras, no sentido de autênticas e viscerais expressões criativas e plásticas, podem ser relegadas ao segundo plano.

ARTE MODERNA

Em Arte moderna, Giulio Carlo Argan (1992) aponta que, após a Segunda Guerra, o novo centro do mundo da arte passa a ser Nova York/EUA. Os EUA têm então uma posição de hegemonia mundial e de produção de uma arte "autônoma", no sentido de não louvar as produções do passado europeu, convivendo com a action painting e a pop art como se fossem, de certo modo, os marcos iniciais da arte.

A crise da arte estaria então vinculada a uma desvalorização do próprio pensamento sobre o que significa a arte e, acima de tudo, aos elos estabelecidos, de uma forma cada vez mais profunda, entre a imagem, a cultura de massa e a sociedade industrial. O que passa a ter valor não é o objeto de arte em si mesmo, mas o valor de mercado que cada objeto tem.

Nessa visão, a assinatura é mais importante que o quadro. O mercado de arte, seguindo essa lógica, prestigia mais o autor do que o trabalho em si mesmo. Não importa o que é feito, mas sim quem assina. Essa valorização do artista, enquanto produtor do trabalho, sob uma espécie de aureola mística e mesmo mística, remonta, como é possível lembrar, ao próprio romantismo, em que, muitas vezes, o criador é mais importante do que a sua criatura artística.

A conclusão desse raciocínio é que a afamada "crise da arte" teria nos artistas um de seus principais culpados. A partir do momento que deixam pesquisas individuais de lado em nome do mercado, sacrificariam sua arte e se "venderiam" enquanto artistas. Se fizessem sucesso enquanto oposição ao mercado, seria somente enquanto tivessem uma certa "autorização" do sistema para se manter ativas e produtivas.

Aquilo que torna o artista melhor é a sua capacidade técnica e de pensamento de realizar uma obra de arte, independentemente da técnica utilizada. A inserção no mercado depende de numerosos fatores – muitos alheios ao próprio artista. E, se introduzir no mercado, tendo sucesso de venda e de público, não me parece um pecado ou uma "venda" ao siste-

ma, como Argan induz a pensar.

Ter sucesso de venda e de público não é pecado, mas boa parte da historiografia e crítica de arte insiste nessa tese, achando que se incluir no mercado é sinônimo de uma espécie de venda da própria alma ao capitalismo. Tal visão limita a própria capacidade criadora do artista que, se ler Argan, sentirá que precisa ser marginal ao sistema, como Baudelaire, para obter reconhecimento da crítica.

PÓS-MODERNIDADE

Essa discussão ganha outra dimensão na pós-modernidade. Como aponta David Harvey (1993), em *Condição pós-moderna*, o poeta francês Baudelaire, em 1863, já indicava que a modernidade é o transitório, o fugidio, o contingente; é uma metade da arte, sendo a outra, o eterno e o imutável. Isso dá o tom do pensamento que norteia aspectos conflitantes daquilo que se convencionou chamar de modernismo.

O mundo e a arte contemporânea, nesse contexto, apresentam um panorama em que sobressaem sentimentos de fragmentação, efemeridade e mudança, dentro de um espírito em que o caos predomina, numa concepção dionisíaca marcada pela destruição como uma forma de criação.

Após a Segunda Guerra Mundial, as numerosas vertentes artísticas continuaram a se desenvolver aprofundando conceitos ou reformulando anteriores, sempre dentro do pensamento de que, com a vitória dos EUA e da Rússia, surgiu praticamente a obrigação de uma tomada de posição política, pelo capitalismo ou pelo socialismo, geralmente com declínio da qualidade, já que o programático em qualquer atividade tende a levar a uma deterioração do pensamento criativo em si mesmo. O fim do modernismo está associado justamente ao descrédito de que o progresso e a razão, ainda numa perspectiva iluminista, eram as melhores alternativas para o desenvolvimento humano.

O pós-moderno, concebido como um pensamento dos anos 1960, questiona justamente a racionalidade técnico-burocrática em que a arte russa (o realismo socialista) e a americana (expressionismo abstrato) se basearam. Promove-se nesse período a contracultura, que tem no respeito ao individualismo uma marca registrada.

A resistência à urbanização e ao pensamento racionalista ocidental marca a contracultura, que, por sua vez, também fracassa, já que o mundo perde o fio de prumo estabelecido, questionando inúmeros valores, mas não consegue estabelecer, como pretendiam algumas correntes, uma unidade programática ou existencial.

Com a desilusão do modelo modernista e o fracasso prático das propostas lançadas nos anos 1960 e começo dos 1970, a pós-modernidade se instaura sob o espírito da desilusão. As certezas modernas e as revolucionárias se esvaíram e o pós-modernismo, terminado, para alguns, com a queda das Torres Gêmeas, em Nova York, voltou a se debater, em seu vazio existencial e paradigmas quebrados, com a luta entre aquilo que transita e desaparece e o que é duradouro e ultrapassa os séculos.

VANGUARDA

A discussão de conceitos como vanguarda e pós-moderno ganha, porém, para o espanhol Eduardo Subirats, uma outra dimensão às vezes esquecida. Ele aponta como as vanguardas, radicais em suas propostas, gradualmente perderam seu poder de contestação e subversão tornando-se um "ritual tedioso e perfeitamente conservador" (Subirats, 1986, p.1). A energia renovadora e o radicalismo inicial das vanguardas, portanto, seriam progressivamente "domesticados".

O fato é que as vanguardas e o movimento moderno a ela associado estariam inseridos numa dinâmica em que a utopia social e cultural transforma-se, pouco a pouco, numa forma coercitiva de exercitar um poder cultural. Para ele, o atual vazio da chamada "crise da modernidade" seria resultado justamente do fato dos objetivos daquelas vanguardas terem perdido a energia, erodindo-se gradativamente.

Restaria aos pós-modernos trabalhar com os componentes formais modernos, mas já sem o espírito e a postura questionadora das vanguardas. O resultado, muitas vezes, é um excesso de retórica para uma obra estética pífia. O curioso é que o esvaziamento das vanguardas gera então um exercício geralmente conceitual, em que se discute o fazer artístico em si mesmo, em numerosas ocasiões de maneira estéril.

O caminho adotado por boa parte dos críticos e dos artistas é o de

se fechar num discurso ensimesmado, quase impenetrável, que afasta o público e boa parte daqueles que não compartilham de uma certa arte pseudo-conceitual que ganha espaço cada vez maior nas galerias.

Sem oferecer novidades ou ter uma utopia a vender, as vanguardas definham. Sua única alternativa é manter o poder pela tradição, tornando-se um novo status quo. Mesmo assim, a falta de renovação abre espaço para o chamado pós-modernismo, que se insere no vácuo deixado pelas vanguardas para oferecer as suas respostas, não estruturadas baseadas em releituras ou simplesmente num "vanguardismo requentado".

SOLUÇÃO MÁGICA?

A questão que surge, na sequencia desse raciocínio, é que a expressão pós-modernidade passa a ser utilizada, livremente, com numerosos sentidos, pelas mais diferentes áreas do conhecimento como uma espécie de solução mágica para decifrar o mundo em que vivemos. Com essa preocupação, o professor de História Moderna da USP Nicolau Sevcenko, em Pós-modernidade, reflete sobre o significado do termo.

Valores como transcendência, verdade, razão e beleza defendidos pelas vanguardas, como aponta Sevcenko, fracassaram. Isso se torna ainda mais assustador para o artista do pós-guerra quando se lembra que as vanguardas ocorrem num espectro que vai do fascismo ligado ao Futurismo ao anarquismo próximo ao Dadaísmo.

Sevcenko considera pós-moderno como um universo marcado pela ambigüidade. Sua proposta seria a prudência como método, a ironia como crítica, o fragmento como base e o descontínuo como limite. A grande questão é se a prudência, a ironia, o fragmentado e o descontínuo podem, de fato, produzir uma obra significativa.

Boa parte da arte mostrada nas galerias – inclusive nas que se anunciam como abertas a novas idéias – mantém uma postura bastante altiva e não aceitam muitas críticas ao trabalho, considerado geralmente como algo próximo ao definitivo, bem distante do conceito que Sevcenko enuncia.

Outro risco do raciocínio de Sevcenko é que a sua ênfase em valores transitórios dentro do pós-modernismo pode levar a um certo espíri-

to de vale-tudo, que se faz muito presente no atual universo das artes plásticas. Já que as definições se tornam frágeis e sem limites rígidos, o mesmo poderia acontecer com a produção estética.

Sob a "desculpa", às vezes muito bem fundamentada em termos teóricos, de que se vive uma época de transição, são produzidas obras, em diversas ocasiões, de valor plástico até duvidoso, ou seja, sem um pensamento criativo que as sustente. Sob o signo do impermanente, há a possibilidade de se justificar tudo. E isso não é bom nem para a arte nem para a cultura.

VALE-TUDO

Vive-se hoje na arte um momento muito especial, em que ocorre uma certa tolerância em relação a qualquer tipo de manifestação. Isso motiva Zygmunt Bauman, em *O mal-estar da pós-modernidade*, a evocar uma reflexão sobre o comedimento de boa parte das pessoas no momento de avaliar aquilo que merece ser ouvido.

A questão colocada é que não haveria mais paradigmas para estabelecer o que pode ser considerado bom ou ruim. O efeito seria o de um isolamento, pois cada grupo realiza as suas composições, bate palmas para si mesmo e perde a noção do todo. A postura é muito mais de desconstrução daquilo que existe do que de construção de uma nova vertente ou pensamento.

Bauman vê a arte pós-moderna mergulhada numa encruzilhada, entre a discussão do conceito de verdade de modo mais geral e a problematização do pensamento do presente como local onde a arte produzida se insere. De um lado, a busca da instituição e entidade da verdade; do outro, os motivos da existência e a vontade humana cotidiana.

O pensamento crítico sobre o sentido da verdade, em sua acepção filosófica, e sobre a realidade, enquanto consciência política, social e econômica, gera uma arte que se distingue por uma grande força vital no intento de ter grande poder de crítica das instituições.

Bauman acredita, por fim, que Liberdade, Diferença e Solidariedade estão na base do pensamento da política pós-moderna, ou seja, é essencial ser solidário para que a liberdade e a diferença possam coexistir. Apenas um discurso de liberdade, porém, não é suficiente, já que

ele pode esconder uma certa opressão, bastante visível no mundo das artes plásticas de hoje, onde há uma permissividade em que qualquer coisa é aceita sob a desculpa de que "vale tudo" na pós-modernidade.

CONCLUSÃO

Ao contrário de Argan, acredito que um artista tentar inserir uma obra de qualidade no mercado não significa rebaixar a sua obra, mas se esforçar para elevar o padrão do gosto do mercado. Ansioso por novidades – algo próprio do modo de agir e pensar do capitalismo –, o sistema abre brechas. Saber aproveitá-las é uma prova de talento e de sobrevivência nos concorridos mercados globalizados, não de mediocridade, como Argan nos leva a pensar.

O fato é que, em todas as épocas, costumam surgir obras de qualidade, que merecem ser vistas e revistas. O grande desafio dos criadores está em realizar trabalhos que consigam superar o temporal e tragam, de fato, um acréscimo para a capacidade humana de se relacionar com o mundo, maior objetivo da arte.

Cabe ao observador estar atento para não confundir a pós-modernidade defendida por Sevcenko como um universo sem limites, em que se corre o perigoso risco de produzir muito e sem critério em nome de que toda manifestação é válida. Quanto à produção, concordo inteiramente com o autor brasileiro. Em relação à decisão de mostrar o que é feito, acrescento a necessidade de ter muito cuidado e redobrada atenção para que não se compre como novo algo apenas requeitado no exterior ou mesmo em momentos passados da arte brasileira.

Quando tudo passa a ser arte, estabelece-se um universo mental em que o pensamento crítico perde o sentido, pois o discernimento se esvai perante a idéia de que tudo o que pode ser feito deve ser encarado como arte, sem análises de qualidade. Bauman alerta, portanto, que essa ditadura do admitir tudo pode ser um grande – e perigoso – cerceamento da liberdade de criar, de consumir e de criticar.

Dizer que tudo vale a pena, é bom lembrar, implica também no inverso, ou seja, afirmar que tudo é igualmente ruim e que nada deve ser produzido, visto e consumido, anulando o papel da própria arte de refletir sobre o universo com os mais diversos recursos técnicos que ela

propicia, devolvendo ao fruidor um novo mundo, revisitado e revisto de acordo com a habilidade de cada criador.

BIBLIOGRAFIA

- » ARGAN, G. C. ARTE MODERNA. 5 ED. SP: COMPANHIA DAS LETRAS, 1992.
- » BAUMAN, Z. O MAL-ESTAR DA PÓS-MODERNIDADE. RJ: JORGE ZAHAR EDITOR, 1999
- » HARVEY, D. CONDIÇÃO PÓS-MODERNA. SP: EDIÇÕES LOYOLA, 1993.
- » SEVCENKO, N. PÓS-MODERNIDADE. 3 ED. CAMPINAS: EDITORA DA UNICAMP, 1990.
- » SUBIRATS, E. DA VANGUARDA AO PÓS-MODERNO. SÃO PAULO: NOBEL, 1986.

DRAMA ENQUANTO MÁQUINA: ESPETÁCULO MODERNO E PRODUÇÃO DE REALIDADE

Pedro Murad

DRAMATURGO E PROFESSOR, DOUTORANDO PELA FACULDADE DE LETRAS DA UFRJ, MESTRE EM COMUNICAÇÃO E CULTURA PELA ECO/UFRJ, PROFESSOR ASSISTENTE DO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DAS FACULDADES INTEGRADAS HÉLIO ALONDO (FACHA). MURADPEDRO@YAHOO.COM.BR

RESUMO - Este trabalho pretende lançar uma luz sobre um fenômeno que fomentou as mediações nos últimos quatro séculos: o desenvolvimento do drama moderno, um dispositivo de realização espetacular que ganharia hegemonia nos palcos se alastrando pelas novas mídias no início do século XX, em especial o cinema. Um drama enquanto máquina, instrumento privilegiado de produção de realidade, em pleno funcionamento durante por toda modernidade, até dar os primeiros sinais de esgotamento, nos dias que correm.

PALAVRAS-CHAVE: DRAMA, DRAMA MODERNO, ESPETÁCULO, MODERNIDADE, TEATRO.

ABSTRACT - This paper seeks to point the phenomenon that infected the mediations last four centuries: the development of modern drama, a device for realization of spectacle that would gain hegemony on stage spreading through the new media in the early twentieth century, especially the cinema. Drama as a machine, tool privileged for the production of reality, in full operation during through modernity, to give the

first signs of exhaustion these days.

KEY-WORDS - DRAMA, MODERN DRAMA, MODERNITY, SPECTACLE, THEATER.

Este estudo pretende lançar uma luz sobre um fenômeno. Mais que um fenômeno, uma doença. Algo que contaminou as mediações nos últimos quatro séculos, modificando-as, sensivelmente. O desenvolvimento de um dispositivo de realização espetacular que ganharia hegemonia nos palcos se alastrou pelas novas mídias no início do século XX, em especial o cinema. Um drama enquanto máquina, instrumento privilegiado de produção de realidade por toda modernidade, até dar os primeiros sinais de esgotamento, nos dias que correm.

Em seu ensaio Teoria do Drama Moderno, Peter Szondi nos recorda que "todo drama genuíno é o espelho de sua época" (SZONDI, 2001, p.102). A mesma regra que se impõe aos palcos perpassa toda dramaturgia, ainda que de modo latente: circunstancialidade, imediatismo, transitoriedade. Mas o drama-dispositivo a que nos referimos, tem um escopo preciso: principia com o Renascimento e finda nos dias que correm. Um drama como um projeto essencialmente moderno que, como não poderia deixar de ser, nasce e morre com a modernidade.

Essa configuração do drama produziu um modo bastante insólito de ficção espetacular. Visivelmente distinta das formas cênicas que a precederam, pois "o drama da época moderna surgiu no Renascimento. Ele representou a audácia espiritual do homem que voltava a si depois da ruína da visão de mundo medieval, a audácia de construir, partindo unicamente da reprodução das relações intersubjetivas, a realidade da obra na qual se quis determinar e espelhar" (SZONDI, 2001, p.29). Assim, entrava em curso um processo de reencantamento através do espetáculo. Humanismo, afirmação do pensamento racional, em sua essência burguês e secular, emergência do sujeito, racionalização radical do espaço-tempo, mundo-equação, numericamente determinado: caberia à ação individual, à livre iniciativa, à vontade a reconfiguração da paisagem — daí o caráter expansivo e globalizante da modernidade que desconhece qualquer restrição de ordem mítica e teogonias arcaizantes. Num mundo em desencanto, destituído do divino e do numinoso, restaria à ficção, sobretudo à ficção espetacular, engendrar uma nova cosmogonia.

Para tanto, como discurso autônomo, fomento de novas identidades e possibilidades de subjetivação, essencialmente modernizante, discurso-mercadoria, sem qualquer vínculo religioso além da deificação do indivíduo, desenvolveu uma sintaxe própria, valorizando a verossimilhança e a produção de realidade através da ilusão. Um mecanismo peculiar, talvez a primeira máquina, aparato tecnológico, o primeiro dispositivo essencialmente moderno de reconfiguração de espaço-tempo. Como pontua Roubine, "o aristotelismo francês é indubitavelmente uma tentativa para instaurar, de maneira coerente e sistemática, o realismo no teatro" (2003, p.24). Neste sentido, mais que verdadeiramente uma filiação com a tragédia grega, o drama moderno nasceu de um imperativo de criação realista de mundo, um simulacro, uma alucinação matematicamente engendrada, humanização radical da natureza.

O dispositivo ficcional dramático flerta com a autonomia irrestrita. A produção de realidade pelo espetáculo moderno carece assim de organicidade, do perfeito funcionamento de cada uma de suas engrenagens, pois "o fim da representação teatral é portanto um verdadeiro processo de alucinação, até mesmo de alienação. O espectador deverá esquecer que está no teatro e 'acreditar que está presenciando um acontecimento verdadeiro'" (ROUBINE, 2003, p.29). Alhures os deuses, o espetáculo moderno colocou em funcionamento um aparato; fez que ele andasse, com suas próprias pernas. Posto em movimento, o drama executa uma dialética em contínua aceleração. Mira o porvir, buscando da equação um produto, a ficção dramática persegue sempre o futuro. Sua realização ocorre unicamente pelo deslocamento, pela dialética contínua. As plateias a partir da Renascença espreitam no drama seu próprio futuro. O olhar moderno estabelece um novo modo de perspectivação do espaço-tempo. Enquanto o espectador medieval tinha diante de si um tempo pleno, em ações ocorrendo em palcos simultâneos, onde toda a aventura humana já estava estabelecida, desde o Gênesis até o Juízo Final, o espectador moderno lança seu olhar numa direção pontual, vivencia apressado o tempo, sempre em curso, tempo como lugar do precário, mutável. O drama moderno é justamente esta consagração do tempo-desafio, aberto à problematização contínua, de um tempo que não pode parar.

Assim, o drama traduz com clareza impar o espírito moderno: pro-

gressividade, deslocamento, crise, ruptura. Em outros tempos, a divindade fez do mundo seu teatro e dos homens, seus títeres. Os personagens se acomodavam a um enredo devidamente fixado. Tempos depois, a narrativa sofreria uma precipitação: nada está preestabelecido, os deuses abandonaram as coxias do mundo, deixando suas marionetes cambaleantes.

Deste modo, o drama moderno estabelece um fechamento, do qual não pode prescindir. Sonha com uma sintaxe impecável, uma mecânica perfeita, para o deslocamento sem freios do dispositivo. Removendo intrusos, recolhendo forasteiros, retirando resíduos, o drama flerta com a transparência do cristal, das ideias claras, o deleite essencialmente apolíneo, a exatidão do relógio, onde "qualquer elemento dispensável neste contexto rigoroso é "anorgânico", nocivo, não motivado. Neste sistema fechado tudo motiva tudo, o todo as partes, as partes o todo. Só assim se obtém a verossimilhança" (ROSENFELD, 2002, p.33).

Reencantamento sem magia, unicamente pela utopia da equação e do engenho. Fomento de um espaço ficcional independente, que pode gabar-se de si mesmo, de um mundo sem deuses, autodeterminado, onde "as luzes da ribalta visam a aparência de que o jogo dramático distribuiria por si mesmo a luz sobre o palco" (SZONDI, 2001, p.31).

Outro forasteiro que foi devidamente enviado para outras paragens foi o espectador. O dispositivo rejeitaria a intromissão de qualquer coisa que lhe fosse exterior, cindindo público de cena. O drama moderno é indiferente à audiência, embora se dirija a ela. A própria formação das plateias como conhecemos hoje ocorreu mediante um processo violento silenciamento corporal, de um público antes ruidoso, agora comportado. Assim, as escrituras especializam-se, desenvolvem uma retoricidade própria, comprometida com esta cisão.

Linearização, unidade, organicidade, ao fim, ilusão. O drama da modernidade constituiu um movimento deliberado de urdimento de ilusão. Por isso o fechamento nas três unidades a potencializar a focalização; a linearização e progressividade da narrativa a submeter a leitura a uma temporalidade demarcada; a organicidade a viabilizar a autonomia deste espaço ficcional agora profano e maquínico; a ilusão a envolver o espectador, a fazê-lo percorrer silenciosamente por este espaço, com o corpo esfriado, exigiram uma carpintaria teatral prodigiosa, um in-

cremento de tecnologia narrativa incomum, desenvolvendo “mecanismo que, uma vez posto em movimento, dispensa qualquer interferência de um mediador, explicando-se a partir de si mesmo” (ROSENFELD, 2002, p.33).

Um incremento que não ocorreu ao acaso, mas vicejou a partir do projeto de modernidade nascente de conquista da realidade através das representações, que se fez notar no desenvolvimento da música tonal, na adoção da perspectiva pela pintura, no surgimento do romance, na separação radical entre recepção e obra da arte, pela celebração do autor, aberração exclusivamente moderna, cindindo arte de vida. O drama soube atender a este anseio modernizante, potencializando-o, pois “o mundo do drama é capaz de tomar o lugar do próprio mundo graças justamente ao seu caráter absoluto” (SZONDI, 2001, p.76). A espetacularização nas sociedades modernas — fenômeno antiquíssimo, diga-se de passagem, em curso nas cortes, presente na formação e unificação dos estados nacionais, anterior ao próprio capitalismo recente — cumpriu seu papel na re-mitificação do mundo, neste retorno dos mitos, agora camuflados, como lembra Mircea Eliade, no mapeamento do espaço simbólico, na configuração da própria cidade moderna, cidade-espetáculo. Este drama enquanto máquina não fez mais que fornecer um instrumental privilegiado a este processo de reencantamento e conquista da realidade.

Teatro profano e secular — e todo espetáculo pós-medieval, mesmo as peças religiosas, os autos das pequenas cidades do interior são notadamente profanas, perpassadas pela nostalgia de um divino que há muito se evadiu — que carece do pleno funcionamento do dispositivo dramático para seu reencantamento. Daí a mutabilidade do conceito de verossimilhança, agora tão necessário. A moralidade destes tempos é outra. É mensurável financeiramente, possui valor de troca, uma moralidade do dinheiro — o que não devemos nos precipitar em julgamentos ortodoxos, pois a edificação do sujeito traz consigo a celebração da livre iniciativa, da ação individual, da propriedade e da família burguesa. A exigência de decoro na cena moderna não foi um mero capricho ou de ordem do costumeiro, mas um imperativo mais profundo, pois uma nova ética se impunha gradualmente. Ética paradoxal, conciliando liberdade individual e a unificação de sentidos perpetuada pelo Estado, pela famí-

lia e pela cadeia produtiva, extremamente coercitiva, diga-se de passagem. Um novo trato com o corpo e com o vocabulário, daí a observação pelo decoro, onde a nova ênfase moral burguesa viria a se desenvolver.

Não que em outros tempos o decoro não tivesse seu lugar. Tanto entre os gregos como entre os romanos os cuidados com o dizer e o agir em sociedade era bastante difundidos, mesmo entre os Tupinambás brasileiros, algo recorrente em todo processo civilizatório. Mas a partir da modernidade, o decoro torna-se uma obsessão, invadindo a esfera privada. A cultura cavalheiresca e cortesã constitui um delimitador social poderoso. Ser bom e justo torna-se uma prerrogativa por parte dos personagens. Édipo não é necessariamente bom, tampouco Odisseu. Ao contrário, quando olhamos para as narrativas indígenas, os fabliaux medievais, as epopeias gregas e romanas, a comédia aristofanesca, não deixamos de notar num ponto e n'outro, ora certa ingenuidade, ora uma moralidade incerta, algo que como uma crueza. Quando as plateias lotavam as salas de cinema nos anos cinquenta para assistir confrontos entre vilões e mocinhos (bons tempos, era possível distingui-los), estava em jogo um embate essencialmente moderno, que decorre da dialética intersubjetiva, da afirmação de um decoro, onde o crime (uma ação divorciada da cadeia produtiva, e do sistema de controle centralizado e racionalizado pelo Estado, da moralidade familiar burguesa) não poderia compensar. Uma nova economia de afetos e trocas simbólicas, que na ausência do pecado judaico-cristão e da hýbris grega, cunhou na crueldade pura e simples (esse elemento insidioso que reside em cada indivíduo e afronta a sociedade) seu antagonismo.

Mas o que se manifestaria de modo espalhafatoso na ficção das massas do século XX estava em curso bem antes, em pleno classicismo francês. As bases para o desenvolvimento do drama moderno estão todas lá. Uma cena encerrada em si mesma. A própria topografia dos palcos gradualmente adotando este fechamento, do palco simultâneo medieval, à semi-arena, ao anfiteatro, culminando com o palco italiano. Mas o processo não parou por aí. Os elementos lançados pelo classicismo não estão mortos: requintaram-se. A caixa do palco italiano como janela hermeticamente fechada deu lugar à outra janela, ainda mais cerrada, desenvolvendo narrativas moderníssimas: o cinema do século XX. Arlindo Machado (1997) detalha o modo como o primeiro cinema, o cinema das

origens, difuso e anárquico, voyeurismo irrefreável, dá lugar a um cinema de cunho hegemonicamente ficcional, conquistando a classe média, à medida que aprende a contar histórias, assumindo narrativas cada vez mais linearizadas, desenvolvendo sua própria dramaturgia. Curioso o afinco de algumas pesquisas em fazer da narrativa cinematográfica, sob o prisma do narrador-câmera, uma herdeira do romance, buscando uma filiação mais nobre ao cinema, numa tentativa de situá-lo como arte — num período de diluição do próprio conceito de arte! O cinema é herdeiro não da literatura requintada de gabinete, mas da pièce bien faite popular, do melodrama, expandindo seus limites. No século XX, o cinema conseguiu ser ainda mais rigorosamente dramático que o teatro. O processo aqui é ainda mais radical: com ou sem plateia a projeção segue seu curso, o dispositivo acelera-se e adquire uma autonomia radical que deixaria Racine invejoso. Sala escura, espectadores silenciados, plateia de fantasmas (se morrerem todos em suas poltronas por algum incidente e o projetista não se der conta, o filme prossegue placidamente), narrativa radicalmente linearizada, em três atos, unidade de ação, perspectivação controlada, ilusão ao extremo, quarta parede blindadíssima, imersão no espaço ficcional sem transtornos, o grande culto onde, por todo o século XX, os novos crentes desta Igreja Moderna do Sujeito celebraram sua comunhão dominical.

Obviamente existem formas de realização de narrativas cinematográficas menos restritas. Mas embora a crítica avidamente se debruce sobre elas, formando seus cânones, estas passaram ao largo junto ao público, à grande massa, constituindo quase que como uma transgressão e um desvio à norma, o que só reforça nosso argumento. Sem mencionar que estas mesmas transgressões estão crivadas pelas mesmas restrições do suporte cinematográfico — linearização, impossibilidade de alterações nos fluxos de tempo e espaço, de quebra da quarta parede, de multi-perspectivação, de instantaneidade: têm-se sempre um produto ficcional acabado. Concordemos ou não, há cem anos, do ponto de vista dramático, o cinema segue uma cartilha bastante ortodoxa. E estas restrições possivelmente constituirão num tempo não muito distante a mortandade do próprio cinema.

As novíssimas mídias, ao desenvolverem formas descentradas nas mediações contemporâneas, avançam por veredas impraticáveis ao ci-

nema, abandonando a hegemonia do dispositivo. Ao contrário do que poderíamos vislumbrar, mirando para o futuro, não deixamos de notar algo de medieval, de arcaico, se insinuando. Um retorno à oralidade, à intervenção ruidosa do público, à emergência do corpo, algo que o dispositivo optou por rejeitar.

Ironicamente, vivemos num tempo que opta por rejeitar esse mesmo dispositivo, donde podemos confirmar no drama moderno menos doença que uma febre passageira que, nos dias de hoje, encontra seu fim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- » MACHADO, A. PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS. CAMPINAS: PAPIRUS, 1997.
- » ROSENFELD, A. O TEATRO ÉPICO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2002.
- » ROUBINE, J. INTRODUÇÃO ÀS GRANDES TEORIAS DO TEATRO. RIO DE JANEIRO: ZAHAR, 2003.
- » RYNGAERT, J. INTRODUÇÃO À ANÁLISE DO TEATRO. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1996.
- » SZONDI, P. TEORIA DO DRAMA MODERNO. SÃO PAULO: COSAC & NAIFY, 2001.





Sociedade, Cultura e Arte

Contemporary Keyboard Music: from Art Performance to Designed Experience

Alkin Korkmaz

PHD STUDENT AT METU, INDUSTRIAL DESIGN DEPARTMENT. RESEARCH ASSISTANT. IZMIR UNIVERSITY OF ECONOMICS, INDUSTRIAL DESIGN DEPARTMENT - ALKIN.KORKMAZ@IEU.EDU.TR | ALKINKORKMAZ@YAHOO.COM

ABSTRACT - At the turn of the 19th century, the invention of the electricity brought about enthusiasm and curiosity which could hardly be predicted before. In a short period of time electricity and its possibilities would start to be adapted to many fields from transportation to telecommunication, and take its indispensable place in future prophecy. In those years the Dynamophone (the first patented electric musical instrument) was invented and then whether their looks are similar or not, many electronic instruments have been designed whose sound production or modification principles are similarly dependent on frequency and voltage control.

Almost all of these electronic instruments designed in the first half of the 20th century couldn't survive after 1950s. However, in the way they opened other keyboard instruments evolved; which resemble conventional acoustic instruments, and therefore regarded as being more conservative in comparison. These instruments have gained enormous importance after 1960s due to improving technology, and second half of this century witnessed important shifts in the technology, which in turn

altered their working principles from electric to electronic and digital circuitry.

After 1970s, the importance of design has been understood better, and that in turn opened new horizons in electronic keyboard design, which stands at the intersection of industrial design and conventional instrument design. Designerly ways of musical keyboard manufacturing has influenced the evolution of music in both positive and negative ways. These electronic keyboard instruments which are designed by specialised designers without many limitations of conventional instruments and supported by major investments in order to improve their capability and performance have important outcomes on composition and virtuosity. Transition from mechanical (i.e. the piano) to digital keyboards (i.e. the digital organ) re-shaped the mode of production and identity of keyboard music. Successful interface of the electric-electronic keyboard has proven to render important tools for the player. Meanwhile keyboard music has been subject to serious influence determined by the technology. Due to social, technological and spatial changes in the production and consumption of keyboard music, art performance has turned into a designed experience which could be modified even during the course of live performance according to the desires of the musician.

KEYWORDS: INTERFACE DESIGN, INTERACTION DESIGN, ELECTRONIC, DIGITAL, MUSICAL KEYBOARD, PIANO, ORGAN

INTRODUCTION

"Music is born free; and to win freedom is its destiny... In the new great music, machines will also be necessary" (Busoni quoted in Holmes, 2002, p.12). When Busoni wrote this statement in 1907, he had made a prophecy about nearly fifty years onward from his time. We must assume that it was only a curiosity in the beginning, which generally grabbed the attention of engineers; because the first electric instruments were closer to machines than instruments.

In the second half of the 20th century, first electronic instruments of the century became extinct but they managed to contribute to the development of new keyboard instruments, which were conservative in attitude and appearance. These electric keyboards became popular and

in a few decades they became rivals of conventional instruments. What concerns me most in this study is how they evolved and what consequences they have in the development of all styles of music in our century. Undoubtedly, their evolution has been reflected on their interface, as well as size and dimensions: for instance the digital principle is explicit on the interface.

In the 20th century music, composer and performer had to work with the engineer to use electronically produced sound, because the engineer used to be the key person in the development of electric devices. However, the designer started to gain importance in this field after the 1960s, too. Since then electric instruments started to be developed and manufactured under the inspection of the designer, those instruments showed great progress in usability and flexibility matters. Especially interaction designers were successful in improving electronic instruments, which had to have a better interaction with the performer.

Keyboard instruments had an extensive evolution period in the 20th century with the improving possibilities of technology. They were subjected to such deep changes and modifications that their inheritors had to be given different names such as electronic keyboards or synthesizers. These electronic keyboard instruments evolved from mechanical keyboard instruments such as the piano, organ, cembalo or clavichord and started appearing in 1930s. Their interface and interaction with the musician have been evolving and developing since then. Since 1990s, their interface has nearly been reduced (or simplified) to only an LCD screen. This great evolution from mechanical to digital has enabled those keyboards to serve as smart and capable music machines.

KEYBOARD MUSIC IN THE DIGITAL AGE

1951: Music is dead. Long live electronic music.

2001: Electronic music is dead. Long live music.

Thom Holmes, 2002

In the second half of the 20th century the curiosity for electricity of the first half did not lessen. Due to improving technology and a market advocating the consumerist musical culture, electric-electronic musical instrument design and production shifted from curiosity based engine-

ering experiments of the first half of the century (Dynamophone, Theremin, Ondes Martenot) to efficient and reliable concert instruments (electric guitar, electric piano and organ) "what must truly be regarded as the most characteristic instruments of our time" (Théberge, 1993, p.48).

Keyboard and synthesiser were a part of the wider culture; they were an integral part of the liberating culture of the 60s and the early 70s. "The synthesiser, and the sound it produced, was a part of the counter-culture, the sixties thing, and the psychedelic revolution" (Pinch & Trocco, Ed. Braun, 2002, p.78). Living together with technology was relatively new especially for a majority of people. Idea of liberation and freedom used to be understood in connection with power, energy and technology. 1967 is a milestone in keyboard history, in that year Robert Moog built his first successful instrument. In such a world he produced that instrument and affected numerous composers, millions of people and he sort of changed the style and way of music being produced in his time. "The launch of modern electronic music is generally dated from Bob Moog's paper on 'Voltage-controlled modules for electronic music', given at the Audio Engineering Society of America in 1964 and quickly followed by his patenting of designs for a voltage-controlled oscillator (VCO), a voltage-controlled amplifier (VCA) and a voltage-controlled filter (VCF)" (Jenkins, 2007, p.49). The Moog was first used by radio stations as an effect instrument; musician who put the Moog in music world is Wendy Carlos. Her impact was sudden: following Robert Moog's speech at an International Electronic Music Conference in United States two sample pieces were played at the hall. Moog refers that moment as creating an unpredicted amazement at attendees; he says that everybody found that music shocking because Moog had never been used as an instrument and hearing that it can serve as a musical instrument was astonishing. Two pieces of Bach were played with precision and clear tones of the modular synthesiser which is almost impossible on conventional keyboard instruments.

Enormous progress in the 20th century meant an incredible consumption due to rapid technological obsolescence as well as designing more capable instruments. Due to wide production and consumption of industrial instruments and an apparent aligning to the technology

in the attitude of the musician, industrialisation in the production and consumption of music became apparent after 1960s in the light of today. Several reasons can possibly be suggested for this transformation: for example electronic instruments are basically more accessible in comparison to acoustic instruments concerning their prices. There are several reasons for their lower prices such as their material, new possibilities of mass production and technological improvements. An important factor which defines the price is mode of production: electronic keyboards are industrial goods produced in hundreds of thousands, on the other hand, conventional keyboard instruments, although they stand at the centre in European Classical music, were produced in a "made to order" nature due to the high cost of instrument and the small size of the manufacturer.

Transformation of Space and Place Concepts

Spatial transformation could be argued to have been occurring in two ways one of which is the ease of integration of parts in electronic system including speakers, power amplifiers and rhythm section: electronic keyboard could be integrated to the whole system easily, which makes it a favoured instrument for large halls. Especially the synthesiser could enable control over all other instruments and the whole sound can be modified by keyboard instrument's interface. Sophisticated interface design of contemporary synthesisers can supply serious ease of use that in turn contributes to the transformation in space and place. What concerns me most here is the second way in which the keyboard has turned to be the most important instrument of home studios after 1980s. Studios in general or home studios in particular, have an importance not only as a place of performance or practice but also as a mode of production and have served as important factors that shaped especially popular music since 1980s.

Expansion of recording industry, increase in music reproduction and domestic music player systems, sound amplification and powerful concert sound systems have led to serious reformation in space and place. Home entertainment industry, including studios, home Hi-Fi systems, record manufacturers and retailers has helped transform home to a place for entertainment, as well as microprocessor development. MIDI

with floppy disk and then mini disc and compact disc have made home an environment of music production. Such new technologies enabled the musician to work in their home studio after the 1960s in a relaxed environment. According to Paul Théberge home studios owned by increasing number of popular musicians changed the sound concept; "... with everyone having at their disposal (for a price) the same powerful technologies of production, there has arisen the subtle yet persistent feeling that everyone is beginning to sound the same" (Théberge, 1993, p.8). Advantages of sound studio put it in the heart of twentieth century music and gradually since the first examples of magnetic tape music starting in the early 20th century by Pierre Schaeffer and Edgard Varèse, home studio concept has evolved and expanded; when it comes to the 1960s, as will be discussed in more detail later, works of Vangelis and alike proved home studio to be the centre of musical language for especially keyboardists.

Home studio is regarded as a favoured place for music production since it is private domestic space; working in private conditions regardless of time and money paid hourly for the professional studio makes it desirable for the musician. For many, it is "the ideal site of musical inspiration and stage" (Théberge, 1993, p.290) instead of professional studios or concert halls. In parallel to the expansion of home studio, more and more musicians were willing to turn a part of their homes into studios, which in turn transformed the domestic space into a working environment. As a result, home as domestic and private space turned into a place for music production and this mobilisation was encouraged via magazines and other means of media. When we consider that some of these musicians let their home studios to small bands and other musicians, one might argue that private domestic space turned into public space in those years. Another point which should be clarified is that electronic and digital keyboards have mounted outputs for headphones. Playing the keyboard with headphones while composing or practising music enables the player to perform in an audio bubble regardless of time and space. Especially home studio is a place in which musician can work in an absolute privacy with headphones at any time in the day. Electric keyboard is the first instrument which could sound through headphones and provided the musician with good profit such as playing

or practising this instrument in privacy. Also it might be helpful for education purposes: as can be seen in the picture below, in a class environment students can perform without disturbing others and might communicate with the teacher through the microphones and headphones.

Electronic and digital keyboards, besides multitrack tape recorders, were main instruments of the studio until 1980s. However, MIDI has turned keyboard into the main instrument; because as explained before, MIDI for many, has taken over the recording, which in turn radically decreased the need for any kind of sound recording device, including multitrack tape recorders. Home studios were often owned by musicians who work for TV commercials and in need for sound effects and different timbres. As a result, the digital keyboard has become indispensable for home studios. In addition, home studios often serve as demo recording facilities and many groups can only afford a keyboardist to play the background; in other words many groups hire a keyboardist to play all strings and rhythm instruments that helps make the digital keyboard main instrument of the home studio.

First commercial recording studios, Columbia and RCA Victor, date back to the end of 19th century (1888 and 1901 respectively). In the first decade of the 20th century their record catalogues (cylindrical disks produced with lateral or vertical techniques in those years) included numerous artists and orchestras and after 1930s record industry became a large market with other labels entering in and increasing number of home entertainment devices. From 1960s onward, home studios became pretty popular, firstly in star musicians' homes, not only as recording facilities, but also as places, which then started shaping musical life. In subsequent years, home studios became more popular since the equipment price tended to fall due to developing technology. Another reason, a more important one, is that music production and consumption was shifting from concert or performance based to so called record based music. LP and tape recordings started to be regarded as the basic means of listening to music and definition of the musicianship approached to taking part in record sessions. Vangelis established his famous 450 square meter Nemo studio in London in 1974. Even though it is not a home studio technically, Vangelis used that studio privately, which means he didn't let it to other musicians and composed many important

works in there such as Spirals, Opera Sauvage, Chariots of Fire and the Bounty which are referred to be some of the most important works of him. That studio became the place where he works, practises, composes, records and edits; instead of finishing a piece on paper, he rather shaped the piece by adding new partitions and layers to previously recorded sounds.

Technology opened the way for the professional musician to give concerts in large concert halls and places such as stadiums and city squares. Traditionally concerts with the audience attendance of thousands people have always been held since the time of Ancient theatres through the history. Auditorio Nacional in Mexico City (1952), one of the largest concert halls, has an audience capacity of 9.565 seats. Top concert halls list includes Vienna Musikverein, Austria (built in 1870, number of seats: 1.744), Boston Symphony Hall, USA (built in 1900, number of seats: 2.565), Sydney Opera House, Australia (built in 1973, number of seats: 2.579), Wiener Konzerthaus, Austria (built in 1913, number of seats: 1.840), Royal Albert Hall, England (built in 1841, number of seats: 5.544) and Carnegie Hall, USA (built in 1891, number of seats: 2.804). These concert halls have been places for concerts and music gatherings, and in addition they have defined the way music is consumed by the audience for centuries. However, means of electricity and electronic instruments enabled the musician in the 20th century to give concerts in incomparably large spaces. For instance Heavy Metal Day at the 1983 US Festival, according to the record, attracted one of the highest number of attendance with estimated 375,000 people. Soon, it became a matter of monetary value for instrument manufacturers to get a louder sound from the instrument, increasing precision and playability as these enabled giving concerts in larger halls to more audience that makes more economic profit, which in turn transformed the manner in which music is produced and consumed into a highly profitable economic value.

In subsequent years, manufacturers also realised the importance of horizontal integration of synthesiser for a better communication between different keyboards and it was important for live concerts, as well. "The degree of instrument compatibility required by the MIDI specification has created the basis for a horizontal integration of the synthesi-

ser market" (Loy, 1985, p.20). Musical Instrument Digital Interface was both software and hardware specification mainly aimed at horizontal integration of commercial digital keyboards, and proved to be essential and important for concerts and live performances.

Democratisation of the Synthesiser Technology

Robert Moog (1985) referred to the 60s and the 70s as a period of democratisation in the electronic keyboard industry. Undoubtedly there is some background underpinned by development of microprocessor technology, extensive use of computer hardware and software that have led to so called democratisation of technology. The most important thing to consider might be the microprocessor technology as it enabled the manufacturer to build more powerful systems at lower costs. Also microprocessor started to be used as source of timbre and tone generator in addition to being audio control mechanism. Simultaneously in those years internal and external memory storage hardware, such as floppy disk, started to be used expansively and in turn "synthesiser could function not only as instruments for the production of sounds but also for their reproduction as well" (Théberge, 1993, p.122).

Intention of the keyboard manufacturers to lower the prices is basically was dependent on some interrelated trends. Firstly, fall in the price of microprocessor technology enabled the manufacturers to produce more powerful and faster keyboard instruments at lower costs. Secondly, MIDI technology supplied the amateur musician with great tools and capabilities, which in turn grabbed the attention of numerous musicians. These trends broadened the market of electronic and digital keyboard by more and more amateur and professional musicians using keyboards. Digital keyboard can be advocated to have reached its peak in this period; they were those years when the Yamaha DX7 was hit among musicians. This keyboard became popular with many amateur keyboardists because it was inexpensive and easy to program. In addition, it used to have well prepared default factory sounds. Introduction of MIDI technology was a large step through broadening of keyboard instrument because it introduced many helpful features; firstly it enabled music exchange easily by cartridge or floppy diskette. Also, since it was digital record of scores rather than sound recording, MIDI enabled the amateur

musician to use pre recorded music and to add something on it.

Rationalisation of Mode of Production

The phrase mode of production may imply stages of composing, performance, recording and mechanical reproduction of copies of the compilation. However here in this section it is intended to elucidate on the development of a proper notation system, alternatives to it by means of digital keyboard technology and outcomes with reference to Weber and rationalism. It should be clear that touchscreen, softknob and softkey features in the keyboard interface are quite serious attempts towards an accomplishment of rationalisation in keyboard music. It is wise to argue that MIDI technology has found its most productive environment by the use of touchscreen and softkey coordination.

In especially Baroque Music, ornamentation was of great importance and by tradition it was improvised by the performer instead of having been written by the composer which gives a great flexibility and freedom to the performer. It was not until the 17th century when a proper notation system, which indicates every detail such as nuances and even flat/sharps, was used. The first composer who marked flats and sharps was Johann Sebastian Bach. Before him, scores used to convey data only about rhythm, melody and harmony. Famous keyboard composers of Baroque Music; Rameau and Couperin in France, Scarlatti in Italy, Handel in Germany composed music without giving every detail and encouraging the performer through improvisation.

After the 17th century notational writing as a way of musical organisation gained enhanced importance which in turn caused opposition from the Romantic musician since musical organisation meant a dictation for the Romantic virtuoso whose motto could be summarised well by Jan Jacques Rousseau "I am not made like any one I have been acquainted with, perhaps like no one in existence; if not better, I at least claim originality" (1861, p.5).

Notation system, both staff notation and primitive systems such as tablatures, are thought to be abstract means of musical organisation. Scores serves as a piece of paper on which musical idea is recorded; and the musician interprets this skeleton with their skills and sense of beauty. In contemporary digital keyboards, notation system by default

seems to have been changed by the extensive use of MIDI, which unlike conventional notation on paper, could be argued to be a concrete and rational way of recording a piece of music on a chip-like medium. Keyboardist sequences in an environment (this environment does not have to be the studio), later s/he can manipulate rhythm and melody, add effects and harmony. The data can be copied to other keyboards, which can be argued to be akin to that of player piano rolls. Both rolls and MIDI files are objective means of data recording since the musician doesn't have opportunity for interpretation: s/he becomes someone who plays what was predetermined before for him or her.

Max Weber argues that in keyboard instrument design rational approach became an experimental method especially from the 16th century onward (Weber, 1958). Therefore, according to Weber instrument design in the West have had a tendency towards rationalisation after Renaissance. In parallel, one might argue that MIDI and breakdown of staff notation can be observed as an approach through rationalisation. This similarity between notation and MIDI, digital keyboard and orchestra might be widened through similarities between them. Score or sheet music is an abstract record of music that is played by an orchestra (which is a group of highly trained musicians managed by a conductor, therefore under supervision of him or her) or an individual performer. MIDI file, as discussed before, conveys data of melody, rhythm, harmony, dynamics and can imitate an orchestra. In this context, keyboard player becomes the conductor, keyboard takes the place of the orchestra and scores is displaced by MIDI. While the sheet music is abstract and open to interpretation, MIDI is numeric, therefore concrete and rational. And in order to imitate the orchestra, MIDI files can be modified slightly: for example timing of a note can be altered by a few microseconds or some pitches can be increased or decreased by microtones, generally not more than 1/9th. This process is called as humanising the data and Art Neville argues that after this intentional damage it becomes impossible to determine if it is live recording or not (quoted in Théberge, 1993). It should be noted that, here human is referred as being imprecise and random, in contrast with rational digital keyboard. What concerns me most here is the fact that use of MIDI technology in keyboards greatly accelerated after touchscreen based interface of keyboards marketed after 1990s.

Although former instruments allowed MIDI use, contemporary digital keyboards have incomparable advantage over electronic keyboards.

Sound as Commodity

WHEN I BUY A SAMPLER, I THINK IN TERMS OF LIBRARIES, RATHER THAN CAPABILITIES. - MICHAEL JOSEPHS, (KEYBOARD MAGAZINE, 1989)

For acoustic instruments, sound quality is the utmost important characteristic of a particular instrument for which performer often makes either the decision to buy the instrument or the selection, out of several instruments generally, as to which style or era of music s/he thinks that instrument is suitable for. Recording and its mechanical reproduction in 20th century has proven that star musicians have their characteristic sounds determined by their sense of aesthetics, touch and sensibility, and eventually timbre and sound quality of their instruments.

However, sound quality, touch and timbre relations are pretty different and have been increasingly associated with the digital technology, MIDI and computer aid for electronic and especially digital keyboards. Smart interface and successful interaction enabled even an amateur to deal with sound itself that includes exchange of files on a medium and ease of use of the interface. Unlike acoustic instrument performer who can rarely afford more than three instruments if s/he is not a professional, digital keyboard performer has an opportunity to select from a great amount of alternatives beside manipulating and saving them, recalling later and the ability to share these customised sounds with other keyboard instruments and musicians, and this is made possible by keyboard interface. Having almost no limitation for endless different timbre alternatives also brought the consumerist attitude to musical works after especially 1980s. In this sound consumerist environment, timbre obsolescence became something very frequent, often no more than several product cycles, while in the past a keyboard instrument, let's say the piano, used to last for centuries at times. "Musicians have not simply become consumers of new technologies but their entire approach to music-making has been transformed into one where consumption – the exercise of taste and choice – has become implicated in their practices in the most fundamental level" (Théberge, 1993, p.267). As a

result, instrument manufacture, software suppliers and technology have become more and more influential on music production; sound libraries and media that underpinned the exchange among keyboardists were two of many exterior factors by which music practice was deeply intervened. Buying and selling these sound samples and MIDI files generated a sub-market beside instrument market which can be named as a musical materialisation. Characteristic pattern of materialisation in digital keyboard market can be summarised within three dimensions: increased diversity of products, frequency of purchase and increasing depth of commodity relations (Théberge, 1993, p.326).

By exterior interventions, purposefully supported by the consumerist industry with its own medium, so called trademark sound has become something that can be copied and shared, which means in other words, became somewhat belonging or commodity. Today, it is possible for a musician to have a very similar musical tone to that of Wakeman via what's called sequencing which is a process very close to recording (it will be argued later if it is recording or not) on some medium. Sequencing, as mentioned before, is a type of notational writing that is realised with performance gestures which takes place between abstract staff notation and exact audio recording and has many common points with the player piano rolls. According to Oswald (1986), the difference between recording tools and keyboard instrument has lessened, as almost all keyboards and synthesisers became tools that can turn performance into a kind of digital audio information.

In order to sequence, musician plays their instrument and his or her keystrokes are recorded digitally, and this digital data can be modified later. Also rhythm or other partitions can be added later, as well. MIDI sequencing virtually returns the aura (Benjamin, 1969) of musical performance into another realm, the digits and their different combinations. The end result turns to be a product which is both reproducible and exchangeable. In addition, unique characteristics of touch can be conveyed through sequencing and MIDI technology; which means in other words, a musician can sound similar to their favourite star keyboardist. This brings about important questions on technology and music interface because sequencing can be classified as neither recording nor notation and it gives rise to accept sound as a commodity which can

be shared and belongs to any keyboardist unlike how unique it was in the past. In addition, this commodity, namely the sound, is sold and purchased or shared like a product in increasingly commercialised market. This should not be understood as merely buying and selling more and more keyboards; general pattern of music has become aligned to a consumerist style after the 1980s. Besides, a technology driven or centred style of musical attitude benefited from production, distribution and consumption levels in music.

Music production after the 1980s became a process much related to not only selecting a sound from a wide range of prefabricated material according to desired context but also giving order and adding harmonic parts by using existing data. According to that consumerist culture "more is always better and musicians' magazines in the 80s were filled with the descriptions of recording sessions" (Théberge, 1993, p.267). In such a market, timbre or sound extracted from the instrument and became an independent object, which can be calculated rationally. And keyboard interface could be argued to enable it to the greatest degree today.

CONCLUSION

1. Besides new musical possibilities and timbre alternatives supplied by electronic keyboards, they could be argued to have brought degeneration to music, especially when they are used for mimicking conventional instruments like violin or guitar. After the 1960s, mimicking possibilities were gained importance and it has been highlighted in their interface with numerous buttons each assigned for a different instrument.

2. Studio in general and home studio in particular has turned into an important place of both production and consumption of music since 1980s. Keyboard as the main instrument of the studio, due to its control over sound and timbre, serves as an important role for the musician. In addition, keyboard interface is indispensable for integration among other instruments in large concert halls. In short, keyboard could be argued to have transformed space concept from concert halls to either large open spaces or home studios.

3. Due to increasing capability of the keyboard interface, espe-

cially after the 1970s digital keyboards could be regarded as one man bands.

4. Musical style and the design of the instrument (design of the interface and form of the keyboard) are greatly dependent. In many ways an instrument dictates the performer on the music style s/he plays.

5. Touchscreen centred interface after second half of the 1990s have gained importance. Besides disadvantages such as being imprecise and slow, touchscreen supplies the performer with efficient control over the instrument even at live performance.

6. Softkey and softknob driven, touchscreen centred interface would be an efficient working environment for MIDI which is thought to be an important step towards rationalisation in music.

7. Sophisticated interface design has enabled even the naïve performer to share files, recall and modify them without much difficulty which turned the so-called trademark sound into something that can be exchanged like a commodity.

REFERENCES

- » BENJAMIN, WALTER. 1969. *THE WORK OF ART IN THE AGE OF MECHANICAL REPRODUCTION*. NEW YORK: SCHOCKEN
- » BLACKING, JOHN. 1995. *MUSIC, CULTURE AND EXPERIENCE*. CHICAGO: THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS.
- » BRAUN, HANS-JOACHIM (Ed). 2002. *MUSIC AND TECHNOLOGY IN THE TWENTIETH CENTURY*. USA: JOHN HOPKINS EDITION
- » BUKVIC IVICA Ico. 2005. *RTMIX – TOWARDS A STANDARDISED INTERACTIVE ELECTROACOUSTIC ART PERFORMANCE INTERFACE*. BIRMINGHAM CONSERVATOIRE, UNIVERSITY OF CENTRAL ENGLAND, BIRMINGHAM
- » BUSONI, FERRUCCIO. 1967. *SKETCH OF A NEW ESTHETIC OF MUSIC*. NEW YORK: G. SCHIRMER
- » BUSSY, PASCAL. 1997. *MAN, MACHINE AND MUSIC*. WEMBLEY: SAF PUBLISHING LTD
- » ESSL GEORG, AND O'MODHRAIN, SILE. 2004. *AN ENACTIVE APPROACH TO THE DESIGN OF NEW TANGIBLE MUSICAL INSTRUMENTS*. BIRMINGHAM: BIRMINGHAM CONSERVATOIRE, UNIVERSITY OF CENTRAL ENGLAND
- » EVENS, ADEN. 2005. *SOUND IDEAS: MUSIC, MACHINES, AND EXPERIENCE*. EBRARY BOOKS [ONLINE]. AVAILABLE AT:
<http://site.ebrary.com/lib/EKONOMI/Top?channelName=EKONOMI&CPAGE=2&DOCID=10151323>

&f00=TEXT&FRM=SMP.X&HITSPerPAGE=20&LAYOUT=DOCUMENT&p00=DIGITAL+KEYBOARD&SORTBY=SCORE&SORTORDER=DESC)

- » HOLMES, THOM. 2002 *ELECTRONIC AND EXPERIMENTAL MUSIC*. LONDON: ROUTLEDGE
- » JENKINS, MARK. 2007. *ANALOG SYTHESIZERS*. USA: HARVARD UNIVERSITY PRESS
- » LOY, GARETH. 1985. *MUSICIANS MAKE A STANDARD: THE MIDI PHENOMENON*. *COMPUTER MUSIC JOURNAL* 9
- » MANNING, PETER. 1993. *ELECTRONIC AND COMPUTER MUSIC*. 2ND ED. NEW YORK: CLARENDON PRESS
- » MİMAROĞLU, İLHAN. 1993. *MÜZİK TARİHİ*. 3RD ED. ANKARA, TURKIYE: VARLIK PUBLISHING
- » PINCH, TREVOR AND TROCCO, FRANK. 2002 *ANALOG DAYS-THE INVENTION AND IMPACT OF THE MOOG SYNTHESIZER*. USA: HARVARD UNIVERSITY PRESS
- » ROADS, CURTIS, (Ed). 1989. *THE MUSIC MACHINE: SELECTED READINGS FROM "COMPUTER MUSIC JOURNAL"*. CAMBRIDGE: MIT
- » ROUSSEAU, JAN JACQUES. 1861. *THE CONFESSION OF JAN JACQUES ROUSSEAU*. LONDON: REEVES AND TURNER
- » SCHULLER, GUNTHER. 1989. *THE SWING ERA: THE DEVELOPMENT OF JAZZ 1930-1945*. OXFORD UNIVERSITY PRESS INC.: USA
- » THÉBERGE, PAUL. 1993. *CONSUMERS OF TECHNOLOGY: MUSICAL INSTRUMENT INNOVATIONS AND THE MUSICIANS' MARKET*. PHD THESIS IN CONCORDIA UNIVERSITY. MONTREAL: CONCORDIA UNIVERSITY
- » WINTERNITZ, EMANUEL. 1966. *MUSICAL INSTRUMENTS OF THE WESTERN WORLD*. LONDON: MCGRAW-HILL

A PRESENÇA DO SANGUE NO TERRITÓRIO DA ARTE: IMAGEM E MATÉRIA NO CORPO/OBJETO/SUJEITO DA OBRA.

Antonio Xavier de Queiroz

MESTRE EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA – UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE – SÃO PAULO/SP. - ANTONIO,XAVIERDEQUEIROZ@GMAIL.COM

RESUMO - Este artigo remete-nos a uma discussão sucinta acerca da evolução do uso do sangue na obra de arte, como linguagem representativa e também materializado no objeto, com a pretensão de explicitar que o sangue se faz presente em muitas obras e colocado como que pertencente à História, à Arte e à evolução do homem. O texto em tela propõe ao leitor reflexões sobre a presença desse elemento orgânico, principalmente, quando pensamos na poética dos artistas em várias narrativas do passado. E, ainda, desde o final da década de 1960 até os dias de hoje, vem sendo utilizado em Performances e Instalações como matéria.

PALAVRAS CHAVES: SANGUE, ARTE, APRESENTAÇÃO/REPRESENTAÇÃO, HISTÓRIA E MATÉRIA

ABSTRACT - This article is a brief discussion of developments in the use of blood in the artwork, as language representative, as also matter the object, with the intention of showing that blood is present in many

works and placed as it belongs to history, art and the evolution of man. The purpose of this paper is to generate in the reader thinking about the presence of this organic element, especially when we think about the poetics of artists in various narratives of the past. And since the late 1960s until the present day has been used in performances and installations as raw.

WORDS KEY: BLOOD, ART, APRESENTATION / REPRESENTATION, HISTORY AND MATERIAL.

A semântica da presença do elemento orgânico sangue na obra de arte, como um agente estimulador da reflexão sobre produções artísticas que criam relações com a vida, em um liame em que Arte e Vida se confundem é o objeto deste artigo. Para isso, "garimpamos" imagens e "eventos" na História da Arte, em que o sangue nos é apresentado/representado simultaneamente tanto na figura de linguagem representativa ou materializado no corpo do artista ou do modelo, após os meados do século XX, como um embrião artístico em diferentes poéticas de alguns artistas.

Diante dessas reflexões e com um olhar atento sobre as imagens e acontecimentos artísticos, após o período citado acima, escolhemos para esta interlocução as Performances, com o foco na Body Art, - "ações" nas quais o artista reivindica, direitos ao corpo, a carne, ao sangue, passando pelo sofrimento físico, não poupa o olhar observador, oferece ao público obras efêmera, "carregada de simbolismo", - uma metáfora que gira em torno do seu cotidiano. Estes sujeitos – artistas – qualquer que seja a atitude adotada por eles para a construção de suas poéticas, a tentativa é a de "[...] aprender a habitar o mundo em vez de tentar construí-lo a partir de uma ideia preconcebida da evolução história." (BOURRIAUD, 2009, p.18). Percebemos também que o poder de comunicação objetiva/subjetiva e a transitividade formal contida na obra de arte nos leva a uma discursividade "ad infinitum", por meio de suas múltiplas linguagens plásticas e formas de construção/apresentação/representação do objeto de arte, provocando uma experiência estética inovadora, presentes nas obras de artistas como Gina Pane (1939/1990) na França e de Regina José Galindo (1974) na Guatemala, além de tantos outros.

No passado, o sangue apresentado/representado nas obras de arte fazia parte de narrativas e eram elaboradas com uma maestria técnica

excepcional, que em alguns casos o sangue até parece saltar das telas como podemos verificar nas obras intituladas "Judite e Holofernes" (de 1598 e de c.1620 respectivamente) de autoria de Caravaggio (1571/1610) e de Artemísia Gentileschi (1593/1653); e nas obras de Francisco Goya (1746/1828), em "O Fuzilamento de Três de Maio de 1808 (1814),



Artemísia Gentileschi
Judite e Holofernes (c.1620)
Museu de Capodimonte, Nápole – Itália.



Caravaggio
Judite e Holofernes (1598)
Gal. Nacional de Arte Antiga Roma – Itália.



Francisco Goya
"O Fuzilamento de Três de Maio 1808" (1814). Museu do Prado. Madri – Espanha.

Nas imagens acima, tanto Caravaggio, como Artemísia Gentileschi e Francisco Goya retratam assassinatos, vão da beleza ao "horror". O sangue certifica a ausência de vida, é a certidão de óbito. Os dois primeiros nos apresentam/representam uma passagem da Bíblia, a história de Judite, uma mulher que elimina o General do Exército Assírio, Holofernes, com a ajuda do divino (poder de Deus), para libertar o seu povo.

Já o terceiro projetando um novo sentido de beleza na obra de arte registra uma época de guerra, revoltas e de grandes transformações sociais na Europa, principalmente na Espanha. Uma nação enfraquecida devido a inúmeros insucessos com guerras, perda no mercado europeu e um rei que temia o exército de Napoleão. Goya viu as ruas e vielas de Madri transformar-se num verdadeiro matadouro a céu aberto. Em sua obra "O Fuzilamento de Três de Maio de 1808" (1814), coloca-se como uma testemunha de seu tempo, e segundo Argan (2003) "(...) não é culpa sua se é um testemunha de acusação" (p.40). Retrata no quadro, o massacre de seus conterrâneos. Ninguém captou melhor o sentimento de ódio e de vingança pelas humilhações sofridas pela gente de Madri naquela ocasião, do que Goya. A obra é sangue e humilhação, o sangue é possa, esvaindo-se do corpo dos abatidos e na imagem do homem com os braços em posição de crucificação, o personagem demonstra coragem e orgulho pela luta, uma atitude heróica, em que o sangue interno em seu corpo ferve!

A História da Arte já nos mostrou que o artista, quando bom, é impiedoso, não poupa o olhar do observador, assumindo para si a responsabilidade de sua obra. Sujeito com visão de mundo diferenciada da dos espectadores. O seu modo de interpretar fatos, o seu "estar no mundo" e fazer parte dele difere da de outros profissionais. No processo de construção "(...) é sabido que o artista expressa sua própria emoção ou atitude emocional e o faz de maneira que evoca no público uma atitude emocional idêntica em relação à situação que ele apresenta." (OSBORNE, 1974, p. 224).

A Arte auxilia na construção histórica de uma sociedade. O artista com sua sensibilidade cria possibilidades de compreensão múltiplas, dando ao espectador vieses diferentes, formas novas de análise de seu tempo. No construir e desconstruir, o homem modifica o homem e sua história.

Neste construir/desconstruir acontece uma ruptura drástica com as linguagens tradicionais de arte. Essa ruptura, ou melhor, mudança, tem "origem" nos experimentos herdados do dadaísmo de Marcel Duchamp (1887/1968), os ready-mades, uma [...] manifestação radical [...] que se trata de apropriar-se de algo que já está feito [...] com finalidade prática e não artística e os eleva à categoria de obra de arte. (ARGAN, 2004, p.358), propondo o uso de linguagens e ações interdisciplinares que possibilitassem o recurso a diferentes materiais industrializados na confecção do objeto artístico. Os artistas objetivavam o abandono do suporte tradicional, tanto da pintura como também da escultura, adotando novas atitudes e novos experimentos na busca do que ainda poderia ser definido como "obra de arte", utilizando de toda a sorte de novos suportes de representação além de todos os meios tradicionais ainda utilizados, gerando novos tipos de relações com a vida.

A partir deste momento, as relações que o artista estabelece com a "vida", se torna cada vez mais coligadas, intrínsecas, a ponto do artista usar sangue humano e seu corpo na obra. Assim, o sangue, que é parte essencial da vida, é materializado na obra de arte, representando fatos da vida cotidiana. O artista testemunha através da arte sua visão pessoal do mundo e sua participação nele, como podemos verificar na obra de 2003 "Quién puede borrar la huellas?" (Quem pode apagar os traços?) de Regina José Galindo.

Este novo formato de Arte não pode mais "[...] ser agrupada em torno da adesão a princípios plástico-formais." (COCCHIARELE, 2007, p.73/74,), a sua proximidade com a vida, a distanciou do princípio que a especializou.

A Arte tem agora um novo "estatuto" de representação rompendo com a ideia da obra estável, preocupando-se em relacionar-se diretamente com a vida, com o propósito de desviar a Arte do domínio da imagem pura e de desmistificar o culto da obra. Nas artes plásticas, a construção poética da obra tem uma intenção clara, o de mostrar a todos a real situação política e social do país. Estas mudanças ocorrem em várias localidades, muitas vezes de formas totalmente diferentes entre si, mas com um mesmo propósito: a Arte a serviço da vida.

Estando a serviço da vida retrata sua época. Nos anos de 1970, as Performances, de Gina Pane (1939-1990) na França e de Chris Burden (1946) nos EUA, época de insatisfação "generalizada" colocam o corpo como sujeito da ação, receptor e emissor de emoções. Não há separação

entre o artista e a obra, entre o sujeito da ação e o objeto de criação, fundindo-se numa única coisa, o objeto de arte. A obra é o sujeito que não deixa de ser objeto e sujeito, não importando o local e nem o tempo onde acontece a ação.

A arte de Gina Pane não é simplesmente um objeto de arte que tem o corpo como suporte, a sua poética retrata uma preocupação do nosso tempo. É ao mesmo tempo objeto e sujeito do objeto artístico, o que faz a sua obra ser tão atual.

No início de sua carreira construiu Performances, que punham em evidência questões ecológicas de proteção à natureza, "um jogo entre mítico e estético" de uma espiritualidade extrema.

A artista utiliza-se de objetos familiares aos olhos do observador, provocando-lhe estranhamento e desconforto, apresentando através do seu corpo, da sua dor, do seu sangue, a sua forma de estar no mundo e de entendê-lo. Sua estética masoquista a fez conhecida, suas ações perpassam a consciência da auto-agressão e da dor, que tornam visível a violência da vida contemporânea, também presente nas obras de Regina José Galindo, onde o corpo da artista é um elemento indispensável, isto é, como o suporte,

O corpo transforma-se em objeto de arte por meio de poéticas complexas e dramáticas, cujos conteúdos não podem ser informados por meio de legendas; uma arte que tem o objetivo de dialogar com a vida. Neste contexto, na obra abaixo: "Azione Sentimentale" (Ação Sentimental) (1974), exprime uma sensualidade iniciada como um atributo à exigência plástica e o sangue que escorre da ferida é como um ritual que apresenta afinidades com o misterioso e com o mítico.



Gina Pane
 "Azione Sentimentale" (ação Sentimental)
 (1974).
 Performance- Paris – França

Essa obra fruto de uma concepção plástica, exemplifica a preocupação extrema da artista na busca de justa realização entre luz, corpo e espaço-ação.

A ação de autoflagelação a leva a produzir cortes em seu próprio corpo. A sua carne picotada gera dor e angustia e em meio à carga de sofrimento exalta "a morte" (a palavra morte, neste caso, é metafórica), como as dos Santos exposto pela Igreja Católica. Assim como os santos a artista estabelece uma comunicação com o mundo por meio das feridas, ressuscitando na História da Arte a dor e angustia. Enfatizando que o sangue é digno de ser ressuscitado a qualquer momento no objeto de arte.

Nesse processo operando diretamente com e sobre o corpo, a artista explora, através do sangue, o estigma (marcas), definindo como lugar da dor, do sofrimento, da desilusão e da esperança, do desespero e da ilusão.

No início deste século, Regina José Galindo da Guatemala mergulhada no inferno de seu cotidiano, em 2003 com a intenção de reviver o sofrimento de todas aquelas vítimas que morreram durante o conflito armado em 1982-3, o genocídio dos indígenas da Guatemala. Um gesto simbólico e crítico sobre o esquecimento desse acontecimento mórbido e também uma crítica sobre a "descarada" pretensão do presidente do Congresso à época, Efraín Ríos Montt (1926) (segundo a artista, o maior genocida na história de seu país) de ser candidato a presidente na eleição de novembro (2003).



Regina José Galindo
"Quién puede borrar la huellas?"
(Quem pode apagar os traços?)
(2003)
Performance, Guatemala
Foto: Victor Pérez

Nesse trabalho a artista dialogando com o tormento e suplício histórico da Guatemala estabelece uma relação de insatisfação com o poder político de seu país. O processo de construção da obra, são pisadas silenciosas, mas que criam um estrondoso ruído. A artista carrega uma bacia de ágata branca, com 02 (dois) litros de sangue humano. Andando pelo centro histórico da cidade, vai deixando as marcas de seus pés ao longo do caminho; a cada passo, Regina molhava os pés para, logo em seguida, marcar as ruas e calçadas com sangue - metaforicamente é o sangue dos guatemaltecos. É uma tentativa de reviver situações em que muito sangue humano foi derramado em prol de um poder político. Caminha deixando as marcas de seus pés, carimbando com sangue o chão, até a suprema Corte do Palácio Nacional na cidade da Guatemala, em resposta, segundo a própria artista em Neira (2008), à decisão do Tribunal de Justiça em permitir que o General Ríos Montt disputasse a eleição presidencial de 2003. Montt foi quem liderou em 1982-3 o genocídio dos indígenas da Guatemala, grupos maias massacrados pelo general, que deixou um saldo de milhares de mortos e muitos desabrigados.

Se cada ação humana tem uma intenção, as de Galindo nos apresentam um aspecto da realidade, são atos que querem denunciar ou questionar, e não se findam em uma atitude crítica ao sistema político, não é também politicagem, e sim um compromisso com o social. As suas práticas artísticas contemplam a sua visão moderna de sociedade, na tentativa de retificar a história, projetando imagens embebidas de violências. São atitudes em que um corpo solitário, individual, em confrontação com a resistência, traduz a metáfora do corpo universal.

A poética dos artistas que abriu esta discussão explora as categorias expressivas de diferentes fatos, ações efêmeras, rituais, gerando feridas em que o sangue dá sublimação à obra. Essa modalidade de arte leva a reflexões e transcende a esfera do sentir, da capacidade da fala que conduz ao entendimento, atingindo uma zona que se cria uma linguagem nova e refletindo sobre novos signos capazes de mudar as leis das emoções, são objetos artísticos que denotam uma exigência sempre crescente de dar voz a própria interiorização e dar ao público o que se diz silenciosamente só a si mesma. São projetos de investigação-experimentação com o espaço e o tempo conjugando uma nova dimensão, trazendo o real de outras realidades de tempo, fragmentos sociais

retratados em seus corpos, reconstruídos por realidades “paralelas” que nos são apresentadas/representadas em seus “objetos”, como se fossem um lamento, um rito religioso, as feridas e o sangue fluem embebidos de simbolismo. E na busca de alcançar os seus objetivos, cria, com suas Performances, passagens, transforma formas de pensamento em outra coisa dos sentidos, das emoções, um imaginário que evolui diante do exercício do olhar de “uma verdade” sobre o corpo, este corpo que fala, apresentando o seu cotidiano, através de feridas que sangram. É a poesia da arte, pista insuspeita de uma viscosidade que arrasta memórias, imagens, emoções. Um espetáculo que, felizmente, não paralisa no seu desenvolvimento.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA:

- » ARGAN, GUILIO CARLO, ARTE MODERNA - CIA DAS LETRAS – SÃO PAULO – 2004,
- » BOURRIAUD, NCOLAS, ESTÉTICA RELACIONAL – ED. MARTINS FONTES – SÃO PAULO – 2009
- » COCCHIARELE, FERNANDO. QUEM TEM MEDO DE ARTE CONTEMPORÂNEA? – FUNDAÇÃO JOAQUIM NABUCO, ED. MASSANGANA. RECIFE – PE – BRASIL – 2007.
- » HONNEF, KLAUS – ARTE CONTEMPORÂNEA – ED. TASCHEN – 1988 – SÃO PAULO.
- » OSBORNE, HAROLDO. ESTETICA E TEORIA DA ARTE: UMA INTRODUÇÃO HISTÓRICA; TRADUÇÃO DE OCTAVIO MENDES CAJADO. 2ª ED. – CULTRIX – SÃO PAULO, 1974

Body Modification - Considerações sobre Interferências Corporais, Arte e Sacrifício.

Beatriz Ferreira Pires

ARQUITETA; ARTISTA PLÁSTICA; PROFESSORA - CURSO TÊXTIL E MODA - EACH/USP; MESTRE EM ARTES (UNICAMP/CNPQ); DOUTORA EM EDUCAÇÃO, CONHECIMENTO, LINGUAGEM E ARTE (UNICAMP/FAPESP); PÓS-DOCTORADO EM MODA, CULTURA E ARTE (SENAC/FAPESP). AUTORA DOS LIVROS: "O CORPO COMO SUPORTE DA ARTE - PIERCING, IMPLANTE, ESCARIFICAÇÃO, TATUAGEM", SENAC, 2005; "CORPO INCISO, VAZADO, TRANSMUDADO - INSCRIÇÕES E TEMPORALIDADES", AN-NABLUME/FAPESP, 2009. - BEATRIZFERREIRAPIRES@USP.BR

RESUMO- Os adeptos da Body Modification ao adquirirem alterações corporais que em nada se assemelham às formas humanas inatas, trazem para a dimensão material o que antes pertencia apenas à dimensão imaginária e ficcional. Possuidores de corpos mutantes, estes indivíduos, que caminham no sentido contrário dos que buscam homogeneizar seus corpos conforme o padrão vigente de beleza, fazem surgir novas percepções e novos comportamentos que, de forma crescente, encontram-se presentes em nossa sociedade.

PALAVRAS-CHAVE: MODERNOS PRIMITIVOS; MODIFICAÇÕES CORPORAIS; SACRIFÍCIO.

ABSTRACT - Body modification's adepts who acquire corporal alterations are similar in nothing to innate human forms bring to the material dimensions what belonged only to fictional and imaginary realms. Owners of mutant bodies, these individuals move themselves contrary to those who reach to homogenize their bodies according to today's beauty patterns, bringing to surface new perceptions and behaviors which, in a crescent way, are found in our society's bosom.

KEY WORDS: MODERNS PRIMITIVES; BODY MODIFICATION, SACRIFICE.

Fenômeno contemporâneo em expansão, a construção de silhuetas que distanciam seus possuidores da espécie a que pertencem, concebidas, em sua grande maioria, por técnicas que acrescentam elementos à anatomia - tatuagens, piercings e implantes estéticos -, vêm, mais recentemente, sendo realizadas, também, por técnicas que subtraem pedaços do corpo - remoção de parte da pele, amputações, suturas ou secções feitas com o objetivo de anular ou alterar a função de um órgão.

Seja por acréscimo, seja por subtração, estes indivíduos - denominados moderns primitives -, possuidores de corpos mutantes, nos quais, a condição de Ser passa para a condição de Estar, fazem com que a crescente permeabilidade entre os limites que separam natureza e cultura cheguem aos indivíduos que não possuem tais interferências de forma visceral e desestabilizadora.

Os adeptos destas modificações colocam o corpo físico no centro de seus experimentos. Embora cientes de pertencerem a uma sociedade baseada na razão, para estes indivíduos, a aquisição de conhecimento está fortemente relacionada às sensações. Coerente a esta idéia, a interação dos indivíduos que não possuem corpos modificados com os que os possuem resultam de uma sensação inicial de mal-estar físico: a náusea que, conforme Bataille, é a reação que nos conecta às ancestrais cerimônias de sacrifício (Bataille, 1987).

Sabemos que ao ritual de sacrifício cabe a função de canalizar e reduzir a intensidade da violência social. Sabemos também que ao ser escolhida, a vítima sacrificial passa, não só, a ser um indivíduo diferenciado dos demais, como também a habitar zonas obscuras situadas fora da jurisdição social e da esfera cotidiana. Ainda em relação à vítima, o requisito estabelecido como fundamental, para que haja a substituição

da vítima humana pela vítima animal é a familiaridade, a semelhança entre ambas. Semelhança dada por fatores de ordens diversas que, na maioria das vezes, não compreendem parecenças físicas.

Pensando estes três pontos em relação à sociedade que abriga os moderns primitivos, podemos dizer que:

Em um contexto, no qual, cada vez mais, as formas de violência e as intervenções, às quais, o corpo é submetido se multiplicam em variação e intensidade, os adeptos da body modification, embora, segundo a percepção de muitos, sejam ocasionadores de "horror", adquirem uma espécie de permissão e até mesmo de "compromisso social", de constantemente realizarem novas intervenções corporais.

Espera-se e cobra-se destes indivíduos que estas intervenções surjam e se estabeleçam como o superlativo das anteriores: maiores formatos, maiores ousadias, maiores intensidades de dor e de prazer.

Possuidores de silhuetas dessemelhantes das inatas e adeptos de práticas não usuais, estes indivíduos, assim como as vítimas sacrificais, habitam zonas nebulosas que, na grande maioria das vezes, se estendem à margem da esfera cotidiana. Suas peles, adensadas por cores, texturas, saliências e reentrâncias, atuam distanciando-os da espécie a que pertencem.

Correlatamente ao que ocorria no processo de substituição da vítima sacrificial, no qual, um corpo era substituído por outro, no processo de modificação corporal é o próprio corpo que se altera, que se torna outro.

Partindo destes paralelos, trabalharemos aqui a idéia de que: a pele dos moderns primitivos desempenha, na atualidade, função similar à realizada, na antiguidade, pela pele da vítima sacrificial substitutiva.

Tal associação é unilateral e feita somente pelos indivíduos que não possuem alterações corporais de tal ordem.

Para melhor esclarecer esta proposição apresentamos a seguir o panorama, no qual ela se insere. Antes, porém, é importante ressaltarmos duas diferenças fundamentais entre as sociedades habitadas pelos moderns primitivos e as sociedades, nas quais, a prática de rituais de sacrifício era habitual: enquanto a primeira é pautada em um sistema jurídico e é pouco inclinada a valorizar o sagrado, a segunda organiza-se através do sagrado e desconhece o jurídico.

Panorama atual: Body modification é o conceito utilizado para designar todos os tipos de alterações corporais: desde as realizadas pelo uso de produtos químicos, até as produzidas por intervenções cirúrgicas, entre elas encontram-se as técnicas de tatuagem, piercing, implante estético, escarificação, cutting (incisões), skin removal (desenhos feitos pela remoção da pele), remoção/secção de órgãos ou de partes de órgãos.

Modificar o corpo com o auxílio de qualquer uma destas técnicas está, necessariamente, vinculado a sofrer cortes, perfurações, suturas e amputações.

Intervenções de tal ordem, além de colocarem em pauta e evocarem uma das sensações mais temidas e repudiadas pela cultura ocidental contemporânea: a dor, conduzem o indivíduo a trilhar o sentido contrário ao da padronização dos corpos segundo o modelo, momentaneamente, estipulado como belo.

Chamadas marcas corporais, as intervenções que compõem os corpos dos moderns primitivos são adquiridas basicamente através de dois caminhos: de forma aleatória, conforme o desejo e o momento pelo qual o indivíduo está passando ou de modo planejado, segundo um projeto de modificação corporal previamente elaborado. Quando a obtenção de uma marca corporal está atrelada à função de potencializar as capacidades individuais, ela é chamada de marca complementar. Marcas complementares, originalmente designadas pelos xamãs, conectam o indivíduo ao todo e dão a ele a sensação de inteireza.

Adquirir marcas corporais e adquiri-las através de procedimentos doloridos são dois dos quatro preceitos que, conforme estipulado pelas sociedades ágrafas e relacionados por Fakir Musafar no livro "Tatuaggi, Corpo, Spirito", compõem os rituais de passagem. Os outros dois são: ser uma coisa física e verter sangue, ou pelo menos deixar o corpo na eminência de fazê-lo.

Outro procedimento oriundo das sociedades ágrafas é o de inserir na silhueta humana elementos que caracterizem qualidades de outros seres: animais, vegetais, minerais ou relativos a fenômenos da natureza.

As sociedades ágrafas compõem um dos pólos, sobre os quais, os adeptos contemporâneos destas transformações se apóiam. O outro pólo é composto pela ficção científica. Sociedades ágrafas e ficção científica

representam, passado e futuro.

Ao tempo passado cabe a experiência, ao futuro o experimentar. Ritual e ficção científica, ainda que de formas diferentes, criam espaços que conectam realidade cotidiana e territórios míticos.

O resgate e a utilização fora da esfera da ficção destas práticas, causadoras de fortes impactos, feitas na contramão dos ditames atuais, sinalizam processos intensos e profundos que nos remetem a dois conceitos freudianos: o de estranho e o de dor.

Estranho (*unheimlich*) refere-se a tudo que deveria permanecer secreto, oculto, mas que veio à luz (Freud, 1917-19: 237-269).

Dor refere-se à ruptura. Ruptura física de elementos orgânicos ou psíquica de sentimentos, crenças, convicções. Conforme Freud descreve em "Além do Princípio de Prazer", toda dor é uma ruptura que se estende do físico ao psíquico e vice-versa, e ao estender-se urde um ao outro.

Corpos modificados ultrapassam os corpos inatos, não apenas por agregarem em si os elementos externos, imprescindíveis, segundo a opinião de seus possuidores, para sua inteireza como indivíduos, como também, por trazerem em suas sombras indícios dos excessos que lhe foram tirados.

De objeto passível de representação a suporte de novas representações, o corpo modificado ultrapassa os limites pré-determinados do espaço/tempo destinado à sua exibição/contemplação. Ele pode ser visto na rua, no supermercado. O corpo modificado "invade" o cotidiano e se apresenta ao olhar, não de espectadores, mas sim, de transeuntes.

Em relação a esta "invasão" é importante ressaltar que o corpo invasor é um corpo concreto e não uma imagem ficcional. Este fato nos leva a outro ponto importante: contrariamente à arte virtual, que desmaterializa o objeto e que tem como aspiração criar imagens que estejam o mais próximas possíveis do real, a *body modification* materializa no que o indivíduo tem de mais particular - o corpo - silhuetas que anteriormente só existiam em representações, HQs e filmes de ficção.

Apresentar-se com um corpo outrora impossível de existir fora da área da ficção e da imaginação, desencadeia tanto em quem o possui como em quem o vê, novas formas de perceber e de se relacionar com o que é diferente. Formas estas, inovadoras não apenas no que diz respeito à interação com o outro, como também à interação com a própria

fantasia.

Oriundo, justamente, do interesse sobre a gama de sentimentos e sensações que a relação espectador/obra produz, surge, em meados do século XVIII, a teoria de Edmund Burke sobre o conceito de sublime.

"TUDO QUE SEJA DE ALGUM MODO CAPAZ DE INCITAR AS IDÉIAS DE DOR E DE PERIGO, ISTO É, TUDO QUE SEJA DE ALGUMA MANEIRA TERRÍVEL OU RELACIONADO A OBJETOS TERRÍVEIS OU ATUA DE MODO ANÁLOGO AO TERROR CONSTITUI UMA FONTE DO SUBLIME, ISTO É, PRODUZ A MAIS FORTE EMOÇÃO DE QUE O ESPÍRITO É CAPAZ. [DIGO A MAIS FORTE EMOÇÃO, PORQUE ESTOU CONVENCIDO E QUE AS IDÉIAS DE DOR SÃO MUITO MAIS PODEROSAS DO QUE AQUELAS QUE PROVÊM DO PRAZER.(...)]" (BURKE, 1993:48).

Objetos sublimes conforme a definição de Burke, os corpos dos adeptos da *body mod*, percebidos por muitos como causadores de fascínio e de horror, integram-se esteticamente a uma das vertentes predominantes da arte contemporânea, a que trabalha com: o abjeto, o letal, o médico/cirúrgico, a explicitação da anatomia humana.

Ser possuidor de uma estética inumana faz do indivíduo um estrangeiro entre seus iguais.

Baudrillard, em *O Paroxista Indiferente*, afirma que o humano só existe em confronto com o inumano. Para ele, pertencer a uma sociedade comandada pelo binômio tempo real/dimensão virtual, na qual se persegue o fim das alteridades e na qual violência, doença, morte, mal, negatividade são práticas e/ou destinações execráveis, é pertencer ao espaço destinado à penúltima posição. É pertencer ao espaço destinado àquela na qual nos encontramos antes do abismo. É pertencer ao espaço apresentado por Kafka, em "Na Colônia Penal", como o da sexta hora da inscrição da sentença nas costas do condenado. É pertencer ao espaço, designado ao sacrifício.

Seguindo a linha de raciocínio que relaciona as práticas realizadas pelos modernos primitivos aos ancestrais rituais de sacrifício, detectamos que além de, a pele marcada estar no lugar da vítima substitutiva, o indivíduo possuidor desta pele, por ser quem determina por qual tipo de modificação seu corpo passará, atua como sacerdote de seu próprio

sacrifício.

A imagem do sacrifício humano é uma imagem arquetípica. Conforme Jung, o inconsciente coletivo arquiva e preserva todos os arquétipos e todas as vivências humanas, desde as mais remotas até as mais recentes. É da "ação dos arquétipos sobre a experiência que vai se acumulando na psique individual" (Hall, 1997:15) que surgem as imagens arquetípicas. Estas, por sua vez, detentoras de um caráter amplo e universal, ao serem acionadas, sempre com o intuito de restaurar o equilíbrio entre, o que Jung chama, luz e sombra, mobilizam cargas emocionais intensas.

Cargas com tal intensidade, infalivelmente, atingem os que entram em contato com estes corpos mutantes, amálgamas de tempos, retores de memórias. Neles, passado e futuro, práticas ritualísticas e ficção científica, tempo sagrado, mítico, profano e biológico adensam-se, criam novas espessuras e novas camadas.

BIBLIOGRAFIA:

- » BATAILLE, GEORGES. O EROTISMO. PORTO ALEGRE: L & PM, 1987.
- » BURKE, EDMUND. UMA INVESTIGAÇÃO FILOSÓFICA SOBRE A ORIGEM DE NOSSAS IDÉIAS DO SUBLIME E DO BELO. CAMPINAS: PAPIRUS, 1993.
- » FREUD, SIGMUND. ALÉM DO PRINCÍPIO DE PRAZER. RJ: ÍMAGO, 1998.
- » FREUD, SIGMUND. "O ESTRANHO". IN OBRAS COMPLETAS VOL.XVII.(1917 - 1919) HISTÓRIA DE UMA NEUROSE INFANTIL E OUTROS TRABALHOS. RJ: IMAGO, 1988.
- » HALL, JAMES A. JUNG E A INTERPRETAÇÃO DOS SONHOS. SP: CULTRIX, 1997.

PROCESSO-PROJETO NA INTERVENÇÃO URBANA MEMBRANAS DO MUNDO: RESSONÂNCIAS VISUAIS.

José Claudio Cruz e Silva. | Gentil Porto Filho

ARQUITETO, URBANISTA E DESIGNER, É MESTRANDO EM DESIGN NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DO DEPARTAMENTO DE DESIGN DA UFPE, MEMBRO DO LABORATÓRIO DE INTELIGÊNCIA ARTÍSTICA – I! E ASSESSOR DO NÚCLEO TÉCNICO DE OPERAÇÕES URBANAS DA SECRETARIA DE PLANEJAMENTO E GESTÃO DO GOVERNO DO ESTADO DE PERNAMBUCO.- CLAUDIOXCLAUDIO@GMAIL.COM | ARQUITETO, URBANISTA É PROFESSOR ADJUNTO DO DEPARTAMENTO DE DESIGN DA UFPE E LÍDER DO I! LABORATÓRIO DE INTELIGÊNCIA ARTÍSTICA. MESTRE E DOUTOR EM ARQUITETURA E URBANISMO PELA USP, FOI PROFESSOR-VISITANTE NA UNIVERSIDADE DE EINDHOVEN, HOLANDA. GENTILP@UOL.COM.BR

RESUMO - Este artigo apresenta o resultado preliminar de uma pesquisa que objetiva estudar o "processo-projeto" na arte em proveito e no interesse do design. A metodologia empregada foi o acompanhamento do trabalho dos artistas selecionados para o SPA das Artes 2009, um evento anual promovido pela Prefeitura do Recife, e apresentar uma das 14 intervenções. Membranas do mundo: ressonâncias visuais, de Vânia Sommermeyer, foi escolhida por exemplificar um "processo-projeto" de autoria individual. A conclusão revelou características do "processo-projeto" que permitem compará-lo, revelando diferenças e similitudes, com os méto-

dos de design empregados na produção de artefatos industriais.

PALAVRAS-CHAVE: ARTE. DESIGN.PROCESSO-PROJETO. INTERVENÇÕES URBANAS. SPA DAS ARTES.

ABSTRACT - This article presents the preliminary results of a survey that aims to study the "process-project" in art according to the benefit and interest of design. The methodology used was monitoring the work of artists selected to the SPA das Artes 2009, an annual event sponsored by the Municipality of Recife, and to present one of the 14 interventions. Membranas do mundo: ressonâncias visuais, by Vânia Sommermeyer, was chosen because it exemplifies a "process project" of an individual authorship. The conclusion revealed features of "process-project" that allow us to compare, reveal differences and similarities with the design methods used in the production of industrial artifacts.

KEYWORDS: ART. DESIGN. PROCESS-PROJECT. URBAN INTERVENTIONS. SPA DAS ARTES.

Analisaremos aqui o "processo-projeto" da arte nas intervenções urbanas, compreendido como "a verificação, passo a passo dos atos intencionados [pelo artista] e de sua sucessão" (ARGAN, 2000, p. 58) no tempo e no espaço. O artigo resulta de uma pesquisa que objetiva estudar os processos na arte em proveito e no interesse do design. A metodologia empregada foi acompanhar o trabalho de um grupo de artistas participantes do SPA das Artes 2009 com o objetivo de verificar seus procedimentos projetuais e apresentar uma das 14 intervenções. Membranas do mundo: ressonâncias visuais, de Vânia Sommermeyer, foi escolhida porque exemplifica o "processo-projeto" de autoria individual, diverso daqueles de autoria coletiva.

O SPA das Artes é um evento promovido pela Prefeitura do Recife. O edital dispõe sobre condições de participação, sobre os locais e prazos de inscrição, sobre a documentação necessária, sobre a comissão de seleção, sobre os critérios de análise dos projetos e sobre a premiação. A expressão "intervenção urbana" é muito ampla e o edital se exime de conceituá-la. Aqui também não procedemos a uma conceituação nem adotamos um conceito pretensamente genérico.

Vânia Sommermeyer desenvolveu este processo-projeto a partir de experiências artísticas anteriores. Para o registro ela se utiliza principalmente da escrita:

"ENTENDO QUE OUTROS ARTISTAS SE UTILIZAM DA APRE-

SENTAÇÃO DE UM CROQUI, DESENHO NA PLANTA, ESBOÇO, ETC. PENSO QUE AO TRANSPOR AS IDÉIAS PARA A ESCRITA ESTAS CRIAM UMA CONFRONTAÇÃO MENTAL COMIGO MESMA, COMO SE EU FOSSE MEU PRIMEIRO LEITOR/AVALIADOR. NESTE ASPECTO, AO INICIAR A ESCRITA, SE O PROJETO NÃO ME CONVENCER E APRESENTAR FALHAS PARA SUA EXECUÇÃO, ABORTO A IDÉIA".

O caso esclarece que a participação em editais permitiu que surgissem "conceitos importantes para minha pesquisa (...), vejo em cada processo de projeto um trabalho avançando e indagando-se a si mesmo através de projetos, mas, acima de tudo, de textos de artista se constituindo igualmente".

Embora Vânia faça uma distinção muito clara entre as fases de seu processo, constata-se que esta divisão não existe da maneira como acontece com um coletivo de artistas ou no processo de design. Ela se utiliza de um discurso que desloca as palavras do sentido corriqueiro para uma situação específica do seu próprio processo-projeto e denomina as fases de seu processo-projeto como Latência e Ativação.

O sentido corriqueiro de Latência é o estado do que se acha encoberto, incógnito, não-manifesto, incubado, o período de tempo entre o início de um evento e o momento em que seus efeitos tornam-se perceptíveis. Este segundo significado é próximo do sentido de projeto enquanto "um movimento no espaço e no tempo" (ARGAN, 2000, p. 35), período a partir do qual o processo é consciente e linguagem, sem ainda ser matéria. Por este motivo associamos Latência ao conceito de processo-projeto.

Vânia afirma que Latência é o local onde é realizado o "trabalho insano de virar, revirar, tornar a virar, olhar, testar o trabalho":

"Começo escrevendo um memorial descritivo como contextualização do trabalho e os conceitos envolvidos, para daí retirar seus objetivos e estratégias, para testar se a idéia pode vingar. Como um confronto prático para, em paralelo, escrever as estratégias de sua execução, ou seja, sua metodologia, pois um depende do outro. Feito isto descrevo os detalhes do plano de montagem com medidas, materiais e procedimentos, etc. Assim como a localização na planta, se houver. Organizo o orçamento, o currículo, e os documentos solicitados, além dos anexos para compreensão. Esta dinâmica nem sempre é nesta ordem (...) mas sempre procuro manter estes dados como relevantes".

Em Membranas ela utiliza a "reserva de formas" que "abriga desde retalhos de confecção de roupas, fitas de metal para embalar fardos industriais, velhas cortinas até antigas publicações. Neste local de guarda, os resíduos permanecem num estado de ocultamento do olhar; de algo não manifesto, mas presente e, portanto, suscetíveis de tornarem-se visíveis; quando ativados e "des-cobertos". Ela chama de "Espaço da Latência o depósito, a reserva onde ocorre esta propriedade passiva, intrínseca dos fragmentos" (SOMMERMEYER, 2009).

Ela pormenoriza o processo afirmando que "após realizar as coletas e os armazenamentos", coleciona as formas e prepara uma "agenda de desdobramentos operacionais" (SOMMERMEYER, 2008) que inclui a decisão sobre a maneira de viabilizar financeiramente as obras. Uma das opções mais freqüentes é a participação em editais, que permite duas alternativas:

A primeira é realizar algo exclusivo para o edital. Perguntada como o atendimento a uma "demanda" influencia no seu "processo de projeto", ela respondeu que "não projetaria algo apenas por atender a um processo seletivo".

A segunda alternativa é participar de edital que funcione como um instrumento que propicie as condições materiais de realizar um projeto que pode estar em um destes três estágios de desenvolvimento: apenas cogitado (projeto inédito), parcialmente desenvolvido (finalização de projeto) ou refazer um projeto anterior (re-projetar). Foi esta última proposição que Vânia trouxe ao SPA das Artes 2009. Em seu depoimento ela acrescenta:

"O EDITAL É UM DESAFIO PARA FAZER PERGUNTAS AO TRABALHO, POIS NEM SEMPRE O QUE SE PROJETA É O QUE ACONTECE MESMO. E AÍ NOVAS QUESTÕES SE ABREM. POIS AO PROJETER ALGO ESTE PENSAMENTO JÁ ESTAVA DE CERTA FORMA LATENTE NO TRABALHO ANTERIOR PARA SER CONCRETIZADO FORA DO MUNDO DAS IDÉIAS. A PARTICIPAÇÃO E EXECUÇÃO DO TRABALHO DÃO CORPO A ESTA IDÉIA. E SE O PÚBLICO RESPONDE A ISSO, MELHOR AINDA".

Ela discorre como o processo se desenvolveu lentamente, por experimentações sucessivas,

"DEPOIS DE EXAUSTIVAS CONSTRUÇÕES DE OBJETOS EM MADEIRA E TECIDO PENSAVA EM ALGO MAIS SIMPLIFICADO (...). OS

RETALHOS ESTAVAM NAS CAIXAS HÁ MUITO TEMPO, PORÉM, NÃO PERCEBIA UMA OUTRA FORMA DE APROVEITAMENTO ALÉM DA COSTURA OU DO VOLUME. NÃO ME OCORRIA QUE SEU TEOR ARTÍSTICO PUDESSE ESTAR PRESENTE NELES MESMOS (...). ESTE FATO DEMANDA UM TEMPO DE EXPERIÊNCIA, DE DEPURAMENTO, DE CERTO AFASTAMENTO E, SEGUNDO DUCHAMP (...) "A LUTA PARA CHEGAR À REALIZAÇÃO É FEITA DE TRABALHOS, SOFRIMENTOS, SATISFAÇÕES, RECUSAS, DECISÕES, QUE NÃO PODEM E NÃO DEVEM SER PLENAMENTE CONSCIENTES, PELO MENOS NO PLANO ESTÉTICO".

O processo de Vânia também inclui pesquisa sobre artistas que desenvolvem idéias semelhantes, como Leila Danzinger, "que opera cirurgicamente sobre a superfície do papel. Remove o que quer explicitar como vazio" (...) busca a "interioridade da superfície" (SOMMERMEYER, 2008) sem, contudo, chegar à mesma solução formal.

Uma questão relevante no processo-projeto de uma intervenção urbana é o local de atuação, se em espaço fechado (galeria) ou se em espaço aberto (rua). A respeito do local, o edital do SPA estabelece apenas que os projetos contemplados pelas bolsas devem ter suas atividades realizadas prioritariamente em espaços públicos, deixando o proponente bastante à vontade para decidir entre um espaço fechado e um espaço aberto. Se supomos que uma intervenção em uma galeria não deve ser considerada como intervenção urbana, transpomos para cá uma interpretação comum entre os artistas. Vânia, a exemplo de outros artistas que atuam nos dois ambientes, trouxe seu trabalho de dentro da galeria para a rua sem os confundir. A esse respeito ela entende a galeria como

"UM ESPAÇO DEMASIADAMENTE ORIENTADO PARA O VAZIO LEGITIMADO, POR UMA CARGA SEMÂNTICA MUITO MAIOR. NA INTERVENÇÃO URBANA HÁ UMA CARGA EXTERNA ATUANDO, POIS NÃO SE PODE DEIXAR DE LADO O FATO DE SE ESTAR INSERIDO NUMA COMUNIDADE, RUA, LOCALIDADE, ALEM DO FATOR INTEMPÉRIE (SOL, CHUVA, ETC.). O OBJETO ARTÍSTICO ACABA NEM SEMPRE SENDO A PARTE MAIS IMPORTANTE, POIS PERCEBEMOS A DESSACRALIZAÇÃO DO "SANTUÁRIO", COMO DIRIA O'DOHERTY AO SE REFERIR À GALERIA. O AMBIENTE [URBANO] É COMPONENTE QUE APESAR DE PRE-

VISTO ESCAPA AO PROJETO E QUE PODE CONFIGURAR-SE EM ASPECTO NEGATIVO OU POSITIVO".

A partir deste estágio de desenvolvimento do processo-projeto, quando ela consegue "responder cada etapa sem deixar margem de dúvida", ela passa à fase seguinte, salientado que "pode voltar com frequência a ele", visto que, por mais pormenorizado que o processo-projeto possa resultar, sempre há "as lacunas, as brechas de compreensão (...), algumas coisas podem nos escapar". Em comparação com o processo de design, o processo aqui começa a se caracterizar como "cíclico" e com "retorno" entre as duas fases.

Ativação é a segunda e última fase. "As operações latência/ativação/latência, desencadeadas ao longo do processo de criação artística, se cumprem". Corresponde ao momento em que os efeitos da Latência tornam-se perceptíveis, quando instaurado na realidade que o modifica. Assim, configura-se o processo-execução, que guarda semelhanças com o processo sem uma conclusão inteiramente prevista, correspondente ao modelo de metodologia de design proposto por Koberg e Bagnall (VASCONCELOS, 2009, p. 45).

Em 16 de setembro Vânia realizou a Ativação das formas que até então estavam em Latência dentro de uma pequena caixa que trazia consigo. O suporte foi a fachada de um sobrado (Fotos 1 e 2).



Foto 1 – Membranas do mundo: ressonâncias visuais. Tecido sobre alvenaria. Foto Janine Silveira.



Foto 2 – Membranas do mundo: ressonâncias visuais. Tecido sobre alvenaria. Foto Janine Silveira.

Não se pode compreender por inteiro o processo que resultou em Membranas, no SPA das Artes 2010, se não retrocedermos trabalhos anteriores de Vânia. Como a intervenção sobre os Cadernos de História, publicados pelo Memorial do Rio Grande do Sul, intitulada Encobrimento. Seu depoimento mostra que em Encobrimento a lida da artista com os percalços de um “projeto que estava engavetado” que decidiu-se retomar mantendo “o sentido inicial da proposição (...) de obstruir a memória, apagar a informação, velar o que é revelado”. Também observamos em Encobrimento o que Bourriaud chama de pós-produção, um processo que utiliza a junção de um produto cultural disponível sobre outro (tecido sobre impresso). “Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, ready-made e obra original” (BOURRIAUD, 2009, p. 8). Outro trabalho que esclarece o método da artista é a instalação do Rumos Itaú Cultural, em São Paulo

(Foto 3). Por muitos motivos, aí sua proposição já está mais próxima de Membranas do que Encobrimientos.



Foto 3 - Rumos Itaú Cultural 2006. Tecido sobre alvenaria. Foto Ângela Varela.

Mantendo o sentido inicial de Encobrimento de “obstruir a memória, apagar a informação, velar o que é revelado” e da instalação montada no Rumos Itaú, de dar continuidade à pesquisa sobre “as relações de percepção e duração percebidas pelo espectador, quando de suas sensações com os elementos ativados ou não de um espaço de apresentação”, Vânia propôs o projeto de uma intervenção urbana sobre a fachada de uma edificação. Membranas se distingue das obras anteriores porque ela sugere uma “escrita enigmática”, que resultou da experiência feita em uma parede com cerca de 11 metros de extensão, aproximadamente as mesmas proporções da fachada do sobrado utilizado como suporte para Membranas.

A técnica empregada na instalação montada no Rumos Itaú foi a colagem, como em Membranas. O tecido permaneceu como matéria de

expressão das formas. O ciclo previa um reaproveitamento do material empregado em Membranas, que não se realizou. E enquanto a instalação montada no Rumos Itaú foi efêmera e reciclada, Membranas findou não sendo. O projeto "falhou" na previsão e Membranas permanece, enquanto colagem, até hoje no mesmo local:

"SEU FIM, PODERÍAMOS AVENTAR COMO SENDO PELO REGISTRO DA FOTOGRAFIA, A PUBLICAÇÃO, A VEICULAÇÃO, O RETORNO DO PÚBLICO. MAS (...) NEM SEMPRE UM PROJETO MORRE ALI. COMO TRABALHO COM SOBRAS, ENTENDO TODO TIPO DE FRAGMENTO COM POSSIBILIDADE DE ATIVAÇÃO. PARA MIM O FIM DE UM PROCESSO DE PROJETO É BEM IMPREVISÍVEL. DEPENDE DE CADA CASO. NO CASO DO SPA, NÃO POSSO CONSIDERÁ-LO TERMINADO AINDA".

A observação que realizamos em Membranas revelou as seguintes características projetuais: Duas fases; processo cíclico e flexível; estratégias projetuais: re-projeto, pós-produção, tentativa e erro.

Comparando o processo-projeto utilizado por Vânia com os vinte e seis processos e métodos de design empregados na produção de artefatos industriais (VASCONCELOS, 2009), temos a considerar que embora ele possa parcialmente se assemelhar com alguns métodos, como, por exemplo, com o Tradicional proposto por Bomfim (apud VASCONCELOS, 2009), logo percebe-se que o processo de Vânia é muito curto, pois possui apenas duas fases. No levantamento feito por Vasconcelos todos possuem pelo menos três fases e alguns chegam a ter dez.

O reduzido número de fases, observado no processo de Vânia, confirma a idéia de que o repertório metodológico depende da complexidade do problema. Como não há, a rigor, um problema a ser resolvido, o projeto desta intervenção se resume as fases essenciais e no atendimento à formalidade do edital. As metodologias de design se mostraram inflexíveis e complexas se comparadas ao processo desenvolvido nas intervenções urbanas. Enquanto em design o processo é, ao mesmo tempo, criativo e de solução de problemas, o processo em arte é apenas de criação, inclusive enquanto se executa e durante o processo de significação.

A diferença mais evidente entre os processos utilizados pelos artistas e os processos utilizados pelos designers reside em que o primei-

ro não é absolutamente normativo, enquanto que o segundo, baseado numa lógica sistemática, pretende ser normativo.

REFERÊNCIAS

- » ARGAN, GIULIO CARLO. PROJETO E DESTINO. SÃO PAULO: EDITORA ÁTICA, 2000.
- » BOURRIAUD, NICOLAS. PÓS-PRODUÇÃO: COMO A ARTE REPROGRAMA O MONDO CONTEMPORÂNEO. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2009.
- » SOMMERMEYER, VÂNIA E. S. LATÊNCIA E ATIVAÇÃO: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE AS OPERAÇÕES ARTÍSTICAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA. IN: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 18., 2009, SALVADOR. ANAIS... SALVADOR: EDUFBA, 2009. P. 1296-1312.
- » _____. MEMÓRIA VELADA: A ESPESSURA DO EXCESSO E DA FALTA. PORTO ALEGRE: PPGAV, UFRGS, 2008.
- » VASCONCELOS, LUIS ARTHUR LEITE DE. UMA INVESTIGAÇÃO EM METODOLOGIAS DE DESIGN. 2009. 94 P. GRADUAÇÃO EM DESIGN – UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, RECIFE, 2009.

DEBRET E A ARTE DA DOCUMENTAÇÃO DAS FESTAS POPULARES BRASILEIRAS

Maria Cristina Caponero | Edson Leite

DOUTORANDA EM HISTÓRIA DA ARQUITETURA E DO URBANISMO PELA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, MESTRE EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE E EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - CRISCAPO-NERO@USP.BR | LIVRE-DOCENTE DA ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES E DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - EDSONLEITE@USP.BR

RESUMO - O presente trabalho aborda a chegada da Missão Artística Francesa e de Jean-Baptiste Debret – um de seus mais importantes integrantes – cujas obras possibilitam uma ideia da sociedade brasileira da época através dos retratos oficiais de personalidades e membros da família real, além de inúmeros registros sobre a vida na corte, fatos da vida cotidiana e as tradições anacrônicas da corte portuguesa. Tais imagens constituem a documentação visual da época e fonte básica para a compreensão das paisagens brasileiras, de sua cultura e das festas populares já existentes.

PALAVRAS-CHAVE: MISSÃO ARTÍSTICA FRANCESA; JEAN-BAPTISTE DEBRET; DOCUMENTAÇÃO; RECURSOS CULTURAIS; FESTAS POPULARES.

ABSTRACT - This paper discusses the arrival of the French Artistic Mission and Jean-Baptiste Debret - one of its most important member

- whose works give us an excellent idea of the Brazilian society of that time by means of the official portraits of public figures and members of the Royal Family, in addition to numerous records about the court life, everyday life facts and anachronistic traditions of the Portuguese court. Such images provide a visual documentation of that time and basic source for understanding the Brazilian landscapes, its culture and popular parties already existing from that time on.

KEYWORDS: FRENCH ARTISTIC MISSION, JEAN-BAPTISTE DEBRET; DOCUMENTATION; CULTURAL RESOURCES; POPULAR PARTIES.

INTRODUÇÃO

No século XIX, a transferência da Família Real Portuguesa para a então sede da monarquia portuguesa, no Rio de Janeiro, acarretou uma série de transformações no Brasil. Surgiu a necessidade de se formar uma sociedade culta e ilustrada ao redor da nova corte em terras do continente sulamericano, despertando a colônia para uma modernização, segundo os padrões europeus da época. Neste sentido constituiu-se a Missão Artística Francesa, como foi historicamente chamada a reunião fortuita de vários franceses, artistas de profissão, que vieram residir no Rio de Janeiro e acabaram contribuindo para uma documentação histórica, cultural, urbanística e de certa forma até arquitetônica da sociedade e que vem contribuindo para compreender e elucidar o modo de vida e o cotidiano da época, momento em que se inserem as festas populares religiosas ou profanas no Brasil. Dentre os principais integrantes da Missão Artística Francesa, destaca-se Jean-Baptiste Debret, cujos trabalhos são uma excelente fonte documental da cultura do período.

Vivia-se em um clima de Restauração, depois da queda de Napoleão com a derrota de seu exército pelas forças aliadas europeias e a ascensão de Louis XVIII ao trono francês, o que possibilitava uma renovação e reorientação das relações diplomáticas com a retomada dos laços políticos, culturais e comerciais entre França e Portugal. Nessa época, os jesuítas administravam boa parte do ensino e havia uma lacuna na instituição de um sistema de ensino superior em artes e ofícios.

Os artistas da missão francesa viriam para minimizar o vazio provocado com a expulsão dos jesuítas do Brasil, pois, do ponto de vista ad-

ministrativo, não seria produtora, para uma corte instalada no exílio, manter uma terra enorme sob o antigo perfil extrativista e agrário, com uma administração semifeudal, enquanto a "metrópole" fervia em mudanças; a ciência estava em alta e a indústria começava a se tornar desejada e necessária. Dessa forma, a Missão Artística Francesa tinha por finalidade principal implementar as artes úteis ao país, formando não burocratas, mas indivíduos aptos a desenvolverem a subsistência, comida e a civilização dos povos, por meio da criação de uma Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios, estabelecida a partir de agosto de 1816 e transformada na Imperial Academia e Escola de Belas-Artes em 1926.

A Missão Artística Francesa foi responsável por uma nova cultura das belas artes a partir do desenvolvimento do neoclassicismo e da atuação dos artistas franceses, contribuindo para melhorar o status dos artistas, que passaram a assumir uma postura de cidadãos livres, profissionais numa sociedade em vias de laicização, não mais submetidos à Igreja e seus temas, como se observava em tempos anteriores.

A corte tinha dificuldades em distinguir o sentido moderno de artista do simples artesão ou artífice, o que causou relativa hostilidade dos artistas portugueses em relação aos franceses. Além disso, a missão francesa foi responsável pela introdução de novos ares, sobretudo na cidade do Rio de Janeiro, pois trouxe também as noções de saneamento e higiene que iriam modificar o urbanismo, fazendo com que a nova sede da Coroa, impulsionada pelo utilitarismo português se rendesse mais às necessidades de sofisticação da vida de corte do que às próprias carências do país.

A CONTRIBUIÇÃO DE JEAN-BAPTISTE DEBRET

Foram diversos os integrantes da Missão Artística Francesa, convidados a trazer esta chamada "civilidade francesa" ao continente sul-americano, tendo portanto uma grande importância histórica, embora muito contraditória. Dentre eles estavam pintores, arquitetos, professor de mecânica, mestres-ferreiros, carpinteiros, surradores de peles etc. Vieram também o escultor Marc Ferrez (1788-1850), o gravador de medalhas Zéphyrin Ferrez (1797-1851) e o arquiteto Grandjean de Montig-

ny (1776-1850) entre outros.

Independentemente dessa missão, outros artistas também europeus vieram para o Brasil motivados pela existência de uma burguesia rica e desejosa de ser retratada. Dentre eles, destacaram-se o austríaco Thomas Ender – que viajou pelo interior, retratando paisagens e cenas da vida do novo povo em Minas Gerais, São Paulo e Rio de Janeiro – e o alemão Johann-Moritz Rugendas – que esteve no Brasil entre 1821 e 1825 e retratou, por meio de desenhos e aquarelas, a paisagem e os costumes dos povos que conheceu.

Dentre os mais importantes membros da missão, destacaram-se os irmãos Taunay: Auguste-Marie Taunay (1768-1824), escultor e Nicolas Antoine Taunay (1755-1830), pintor de paisagens e de batalhas, com grande destaque na corte de Napoleão e que retratou cerca de trinta paisagens do Rio de Janeiro e regiões próximas durante os cinco anos em que permaneceu no Brasil. Mas, Jean-Baptiste Debret (1768-1848) foi o artista desta missão que mais se destacou, ficando conhecido como a alma da Missão Francesa. Ele puxava para si o sentido heróico do grupo, explicando que a missão chegou ao Brasil imbuída de altos propósitos:

Animados todos por um zelo idêntico e com o entusiasmo dos sábios viajantes que já não temem mais, hoje em dia, enfrentar os azares de uma longa e ainda, muitas vezes, perigosa navegação, deixamos a França, nossa pátria comum, para ir estudar uma natureza inédita e imprimir, nesse mundo novo, as marcas profundas e úteis, espere-o, da presença de artistas franceses (DEBRET, 1978, p. 23).

Debret permaneceu no Brasil entre 1816 e 1831, deixando-se encantar pelas paisagens exuberantes e inéditas, pelos costumes barrocos e obteve grande êxito ao elaborar uma sucessão de pranchas, isto é, desenhos e aquarelas, além de pinturas guardadas no acervo da Biblioteca Nacional, que retratam a paisagem, a fauna, a flora, os usos e costumes do país, o cotidiano da cidade, os modos de vida daquela época, as atividades dos escravos e dos grupos indígenas. Documentou aspectos sociais da cidade ao trocar o seu ateliê pelas ruas. Também executou diversos trabalhos de ornamentação da cidade do Rio de Janeiro.

Quando retornou à França, Debret publicou sua narrativa de viagem, a obra *Voyage Pittoresque et Historique au Brésil* (Viagem Pitores-

ca e Histórica ao Brasil), organizada com base em desenhos e notas de sua estada no Brasil a fim de, como ele mesmo explicava, compor uma verdadeira obra histórica brasileira, mostrando com detalhes e minuciosos cuidados a formação, especialmente no sentido cultural, do povo e da nação brasileira; resgatando particularidades do país e do povo, na tentativa de representar e preservar o passado cultural. Para ele, suas pinturas e notas deveriam ser bastante impessoais, objetivas, não registrando suas impressões, devendo, apenas, retratar a natureza e a realidade como verdadeiros documentos históricos.

A coleção de Debret foi composta por três tomos, com um total de 150 ilustrações: no primeiro, de 1834, foram representados índios, aspectos da mata brasileira e da vegetação nativa em geral. O segundo tomo, de 1835, concentrou-se na representação dos escravos negros e no pequeno trabalho urbano, nos trabalhadores e nas práticas agrícolas da época. O terceiro tomo, de 1839, tratou das cenas do cotidiano, da religião e das manifestações culturais, como festas e tradições populares.

As aquarelas de Debret propuseram a documentação da vida cotidiana, buscando criar uma feição do brasileiro e do país, mostrando a imagem de um povo que se "civilizava" a cada dia, graças à influência europeia. Tais imagens são uma inestimável documentação visual da época e fonte básica para o estudo da cultura brasileira ao retratar e descrever a sociedade, dando ideia de como era esta sociedade no século XIX. Com seu trabalho, Debret transferiu saberes e, sobretudo, criou uma memória da monarquia brasileira contribuindo para que o país real – de escravos e misérias - fosse desenhado sob a aparência de um país ideal, de acordo com o modelo da civilização francesa.

Debret realizou trabalhos para festas públicas e oficiais, relacionados às datas e fatos comemorativos da monarquia, como as cerimônias de Aclamação do rei D. João VI (1817), as comemorativas da vinda da futura imperatriz Leopoldina (1817), assim como os festejos para a Aclamação e Coroação de Pedro I (1822). Estes eventos envolveram a criação de obras de arquitetura efêmera, como arcos de triunfo, obeliscos e ornamentos para a cidade do Rio de Janeiro. Mas, além destes fatos históricos retratados e registrados através da arquitetura, também retratou as festas populares, religiosas ou laicas, deixando o testemunho que comprova que algumas festas de religiosidade popular existentes

atualmente tiveram sua origem quando o Brasil ainda era colônia, demonstrando o sincretismo ocorrido entre os índios que aqui habitavam, os africanos escravizados e os portugueses colonizadores, com grande influência da cultura francesa.

As maiores festas coloniais populares eram a Festa do Divino (que sobrevive em diversas cidades brasileiras), a Festa de São João (celebrada em 24 de junho), as Folias de Reis (entre 6 de janeiro e 2 de fevereiro), o Entrudo (antigo nome do Carnaval), a Festa dos Irmãos de São Benedito ou de Nossa Senhora do Rosário, com a coroação do Rei do Congo e a Festa do Pão por Deus (festejada na Semana Santa).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora a Missão Artística Francesa seja criticada por alguns historiadores em função de não ter possibilitado a construção de uma arte nacional; para outros, entretanto, promoveu o desenvolvimento das artes, ao introduzir traços eruditos na cultura artística vernácula do Império do Brasil que surgia. Talvez, como afirma Neves:

(...) MAIS IMPORTANTE DO QUE TAIS POLÊMICAS, SEJA RECONHECER QUE ESSES INDIVÍDUOS, COM SEUS TRABALHOS, EM ALGUNS CASOS, TRANSFERIRAM SABERES; EM OUTROS, CRIARAM UMA MEMÓRIA DA MONARQUIA BRASILEIRA; E, SOBRETUDO, CONTRIBUÍRAM PARA O INGRESSO DO IMPÉRIO NASCENTE NUMA CERTA SENDA DE CIVILIZAÇÃO, EM QUE O PAÍS REAL, O DOS ESCRAVOS E MISÉRIAS, ERA REDESENHADO SOB A APARÊNCIA DE UM PAÍS IDEAL, DE ACORDO COM O MODELO DA CIVILIZAÇÃO FRANCESA.

A contribuição original de Debret está, portanto, na sua percepção da paisagem urbana, enquanto lugar de encontro de uma sociedade heterogênea, que apresenta suas relações cotidianas. Ele soube, melhor do que ninguém, retratar a corte, sem deixar à parte o escravo no seu dia-a-dia. "Salvo engano, pode-se afirmar que só Debret tratou do pequeno comércio e dos serviços, que davam ao centro da capital brasileira a fisionomia sui generis, com negros fazendo a barba na rua" (BELLUZZO, 1994, p. 84). Debret registrou, como nenhum outro, as festas populares,

o entrudo, o séquito religioso da procissão, o enterro de um negro. Embora possa parecer mais francesa, grega ou oriental do que propriamente brasileira, a obra de Debret ainda hoje nos faz pensar no que é ser negro e, também, no que é ser brasileiro.

As imagens produzidas por Debret continuam a ilustrar jornais, revistas e sites, além de capas de livros. A obra de Debret pode ser considerada uma grande contribuição para o Brasil, pois ela conseguiu registrar o que estava prestes a desaparecer, representando não apenas a primeira corte de uma dinastia americana, mas a vida cotidiana do povo brasileiro de então. Embora se possa entender que a obra de Debret colaborou para forjar um imaginário sobre a natureza brasileira, destacando sua excentricidade, não há como deixar de analisá-la como uma representação um tanto realista, apesar de não ser perfeita, do cotidiano da sociedade brasileira em meados do século XIX, com todas as suas manifestações artístico-culturais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- » BELLUZZO, ANNA MARIA DE MORAES. O BRASIL DOS VIAJANTES. V. 2. SÃO PAULO: FUNDAÇÃO EMÍLIO ODEBRECHT; OBJETIVA; METALIVROS, 1994.
- » DEBRET, JEAN-BAPTISTE. INTRODUÇÃO À VIAGEM PITORESCA E HISTÓRICA AO BRASIL. V.1, 2 E 3. SÃO PAULO: EDUSP, 1978.
- » NEVES, LÚCIA MARIA BASTOS PEREIRA DAS. A MISSÃO ARTÍSTICA FRANCESA. REDE DA MEMÓRIA VIRTUAL BRASILEIRA. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://CATALOGOS.BR.BN/REDEMEMORIA/MISSFRANCESA.HTML](http://catalogos.br.bn/rede memoria/miss frances a.html)> ACESSO EM: 21 AGO 2010.
- » SCHWARCZ, LILIA MORITZ. O SOL DO BRASIL. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS, 2008.

PROFESSORA DE ARTES O QUE TRAZES PRA MIM?

Patricia Volpe

ATUALMENTE PROFESSORA DO INSTITUTO PRESBITERIANO MACKENZIE NO CURSO DE COMUNICAÇÃO, ALÉM DE MINISTRAR AULAS NA REDE PÚBLICA PARA CRIANÇAS DO CLICO I. REALIZOU PESQUISAS EM RELAÇÃO AO ENSINO DE ARTES NO PERÍODO DE ALFABETIZAÇÃO E PARTICIPO DE GRUPOS DE ESTUDO SOBRE CULTURA AFRICANA.- PATYVOLPE@POP.COM.BR

RESUMO: O presente artigo abordará o ensino da artes para as crianças do 1º ano do ensino fundamental ciclo I. Discutirei questões como seleção de conteúdo e abordagem metodológica.

Além de apontar algumas problemáticas do ensino das artes no processo de alfabetização: Palavra-chave: educação infantil, educação, ensino das artes, alfabetização e arte educação

ABSTRACT. This article will address the teaching of the arts for children in 1st year of primary education cycle I. I will discuss issues such as selection of content and methodological approach.

Besides pointing out some problems of art teaching in the literacy process:

KEYWORD: EARLY CHILDHOOD EDUCATION, EDUCATION, ARTS EDUCATION AND LITERACY AND ART EDUCATION

INTRODUÇÃO

A partir deste ano, as crianças ingressaram no ensino fundamen-

tal básico – ciclo I com 06 anos e passaram a ter aulas de Artes com um especialista. Assim como eu a grande maioria dos professores e por que não dizer todos, se perguntaram: Que conteúdos! Que habilidades! Que conceitos selecionar para estas crianças.

Antes de pensarmos nos questionamentos acima mencionados, devemos nos questionar qual a importância do ensino de artes, por um especialista, para estas crianças. Esse assunto vem sendo discutido, por vários teóricos desde a década de 80.

Em 1988, PILLAR após uma pesquisa feita pelo grupo GEEMPA-1982 (o projeto visou auxiliar o professor da classe com as aulas de artes, numa época onde não se tinha um professor especialista) buscou-se estabelecer paralelos entre o desenvolvimento das diferentes representações em várias áreas visando com isto enriquecer o processo de alfabetização.

Segundo a autora a organização das representações de espaço, para a alfabetização é fundamental. E esta seria uma das contribuições das artes na alfabetização.

"ALÉM DISSO, A CRIANÇA SÓ PODE LER E EXPRESSAR EM PALAVRAS A SUA REALIDADE A PARTIR DE VIVÊNCIAS QUE OCORRERAM NUM CONTEXTO ESPACIAL".

"NESTE SENTIDO, AS ATIVIDADES DE EXPRESSÃO PLÁSTICA SÃO ESSENCIAIS PARA QUE A CRIANÇA POSSA EXPRESSAR E COMUNICAR O SEU MUNDO INTERIOR, POIS NEM SEMPRE AS PALAVRAS EXPRIMEM EM TODA A PLENITUDE A INTENSIDADE DE UMA VIVÊNCIA." (PG.25)

Outra forte argumentação para o ensino de artes na educação infantil é encontrada no Referencial Curricular Nacional – R.C.N. Onde relata que após pesquisas em vários campos das ciências humanas trouxeram dados importantes sobre o desenvolvimento da criança sobre o seu processo criador

"(...) RECONHECIAM A ARTE DA CRIANÇA COMO MANIFESTAÇÃO ESPONTÂNEA E AUTO EXPRESSIVA: VALORIZAVAM A LIVRE EXPRESSÃO E A SENSIBILIZAÇÃO PARA O EXPERIMENTO ARTÍSTICO COMO ORIENTAÇÕES QUE VISAVAM AO DESENVOLVIMENTO DO PO-

TENCIAL CRIADOR, OU SEJA, AS PROPOSTAS ERAM CENTRADAS NAS QUESTÕES DO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA" (VOL. 3 PAG.87)

Atualmente se tornou desnecessário ficarmos defendendo a importância da arte para o desenvolvimento do homem. No entanto precisamos estabelecer qual o papel das artes no processo de alfabetização algo novo para os arte-educadores. Retornemos as indagações do início do texto, não há um rol de conteúdos ou habilidades pré estabelecidos, contudo o R.C.N nos trás parâmetros que somados com a nossa experiência, o desenvolvimento intelectual, emocional e perceptivo da criança, seremos capazes de determinar tais conteúdos e habilidades.

O R.C.N não nos dirá como devem ser as atividades de artes, mas nos fará refletir sobre as nossas práticas pedagógicas. "O deixar fazer" e a postura de tratar a aula de artes como mero passatempo ou decorativa são posturas criticadas pelo documento e por todos os teóricos de arte educação.

"SERVINDO PARA ILUSTRAR TEMAS DE DATAS COMEMORATIVAS ENFEITAR AS PAREDES COM MOTIVOS CONSIDERADOS INFANTIS, ELABORAR CONVITES, CARTAZES E PEQUENOS PRESENTES PARA OS PAIS."

"NESSA SITUAÇÃO É COMUM QUE OS ADULTOS FAÇAM GRANDE PARTE DOS TRABALHOS, UMA VEZ QUE NÃO CONSIDERAM QUE A CRIANÇA TEM COMPETÊNCIA PARA ELABORAR UM PRODUTO ADEQUADO" (VOL 3 PG. 87)

Tal situação acontece porque o adulto não consegue compreender a diferença entre o nosso padrão estético e o da criança.

Outro ponto de discussão em comum entre o R.C.N e os teóricos é a questão da experimentação- características das crianças desta faixa etária. Nos apropriando das palavras de Duarte Jr. arte para elas se constitui muito mais na atividade, num fazer do que num objeto a ser fruído. Porém tem que se constituir em uma ação significativa, ou significativa.

Talvez por a atividade artística, para as crianças, adquirir características lúdicas, que alguns professores consideram a experimentação

como "um deixa fazer". O professor deve intervir para que a criança explore em sua totalidade o uso e o emprego daquele material.

Para ressaltar a relevância de tal assunto temos o discurso de PILLAR (1988)

"CRIAR UM ESPAÇO PARA A CRIANÇA SE EXPRESSAR PLASTICAMENTE NÃO É O BASTANTE. É FUNDAMENTAL A INTERVENÇÃO DO PROFESSOR PARA QUE AS CRIANÇAS POSSAM REFORMULAR NOVAS HIPÓTESES DE INTERPRETAÇÃO DO SEU TRABALHO." (PAG.29)

As Artes Visuais devem ser concebidas com uma linguagem que tem estrutura, características, cuja própria aprendizagem, no âmbito prático e reflexivo, se dá por meio da articulação dos seguintes aspectos: fazer artísticos, apreciação e reflexão. O professor de artes para atingir seus objetivos ele deve, antes de mais nada, considerar o pedagogo como aliado, romper com os paradigmas e apostar no trabalho coletivo sem abandonar suas especificidades.

Como professora de artes da E.E. Jardim Magali – Embu, do ensino fundamental – ciclo I (1º e 3º ano) notei que não bastava aplicar as atividades da 1ª serie (crianças com 7 anos) e aplicá-las no 1º ano. Há uma necessidade de pensar no "antes". A saída que encontrei foi primeiramente ler o plano de ensino das professoras para verificar quais habilidades elas trabalhariam para então selecionar os conteúdos das aulas de artes

A minha maior preocupação era de não contribuir no trabalho delas, pois me considero também uma peça importante no processo de alfabetização. Senão as aulas de artes serão mera distração para as crianças, sem nada acrescentar na sua aprendizagem.

Confesso a vocês que no 1º bimestre não tinha noção se atividades elencadas estavam contribuindo para o desenvolvimento das crianças, pois esta é a primeira vez que leciono para este público, mas com o passar das aulas percebi mudanças nas atividades das crianças, uma organização melhor de espaço

Somente no início do 2º semestre percebi em um projeto a realização das minhas expectativas. Trabalhando com o conceito de forma e a organização do espaço bidimensional, optei por trabalhar com a silhueta

dos objetos e por fim do corpo humano.

Com este projeto consegui contemplar alguns conceitos da arte educação. Forma, percepção do corpo e dos objetos, observação do corpo do outro, variação de tipos de movimento, apreciação da sua produção e dos colegas. Além de experimentação de suportes e técnicas diferenciadas.

O projeto se dividiu em 3 etapas: A primeira etapa foi uma conversa para verificar o entendimento das crianças pelo conceito de silhueta. A primeira atividade proposta foi contornar alguns objetos como: mão, lápis, estojo, apontador ... qualquer objeto que a criança dispunha no momento. No segundo momento foi perceber o corpo do outro. Alguns alunos faziam um movimento e os demais tinham que desenhar a silhueta, foram 5 posições diferentes com mais ou menos 3 minutos cada.

Nesta segunda atividade a intenção era a percepção da forma do corpo, abstraindo os detalhes. Para finalizar pintaram as formas com a cor preta. A todo momento, há uma integração com o fazer e a apreciação do trabalho do colega.

A intervenção feita por mim durante o processo era reforçar a idéia do contorno do objeto observado e a mediação na apreciação dos trabalhos, possibilitando a criança a perceber as diversas maneiras de representação do mesmo objeto.

Na 2ª etapa fizemos a brincadeira da "estátua" e trabalhar os 3 planos de movimento – baixo, médio e alto. As crianças foram subdividida em 3 grupos o azul, verde, vermelho com com 10 integrantes cada. O grupo azul se movimenta, conforme os meus comandos, o grupo vermelho observa e escolhe um movimento para registrar, enquanto o grupo verde só observa toda a ação. E assim sucessivamente até que todos os grupos tivessem desenhado. Para tal atividade as crianças tiveram 5 minutos para desenhar.

Na etapa final foram formados 6 grupos com 5 crianças, cada grupo recebeu um papel de 1,00 x 1,30m e tinta preta. Uma criança fez um movimento com o corpo sobre o papel para os demais contornarem e pintaram a forma com tinta preta utilizando os dedos. Para finalizar recortamos as formas e espalhamos pelas paredes da escola.

CONCLUSÃO

Os pontos levantados por este artigo já vem sendo discutido no meio acadêmico o que nos resta agora, é levar tais questionamento para prática docente.

Pelo ensino de artes não seguir as mesmas características das demais disciplinas (conteúdo específico para cada bimestre) é que os conteúdos ficam a critério do professor que por sua vez se pautará nas suas experiências. É preciso que o professor de artes do ciclo I esteja, a todo instante, indagando a sua prática, pois, somente quando admitimos que não sabemos algo é que estaremos prontos para absorver novos conhecimentos.

É hora de romper com os paradigmas do ensino de artes no ciclo I e apostar num trabalho interdisciplinar, voltado para o desenvolvimento da criança.

ANEXOS



Fotos da 2ª etapa do projeto

movimento do corpo – 1

movimento do corpo



movimento do corpo 3

BIBLIOGRAFIA

- » BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO – REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA EDUCAÇÃO INFANTIL – BRASÍLIA – DF. MEC 1998
- » DUARTE JR, JOÃO FRANCISCO – FUNDAMENTOS ESTÉTICOS DA EDUCAÇÃO – CAMPINAS SP EDITORA PAPIRUS – 7ª EDIÇÃO
- » PILLAR, ANALICE DUTRA – FAZENDO ARTE NA ALFABETIZAÇÃO – 3ª EDIÇÃO – P. ALEGRE – EDITORA KUARUP 1988.

Análise Iconológica da Azulejaria Barroca

Patrício Dugnani

PROFESSOR DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - DOUTORANDO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PUC/SP - PATRÍCIO@MACKENZIE.BR

RESUMO: Este texto analisa a pintura de um painel de azulejaria barroca do claustro da Igreja de São Francisco, localizado na cidade de Salvador, Bahia, procurando entender seu aspecto simbólico de adaptação de representações religiosas e a utilização de iconografia pagã.

PALAVRAS-CHAVE: ICONOLOGIA; CESÁRIO RIPA; BARROCO; AZULEJARIA; ALQUIMIA.

ABSTRACT: This text examines the painting of a panel of tiles Baroque cloister of the Church of San Francisco, located in the city of Salvador, Bahia, seeking to understand its symbolic aspect of religious representations of adaptation and the use of pagan iconography.

KEYWORDS: ICONOLOGY; CESARE RIPA; BAROQUE; TILES; ALCHEMY.

INTRODUÇÃO

Foi escolhido para essa análise o painel de azulejos que compõem as paredes internas do claustro inferior do convento de São Francisco denominado Grande Malum Invidia. Seleccionamos essa peça por apresentar um aspecto singular entre todos os 37 painéis de azulejos do claustro: além da representação de imagens pagãs, observa-se a influência das representações criadas por Cesário Ripa em seu livro: *Icono-*

logia.

As representações do claustro não fazem citação de cenas bíblicas ou à vida dos santos, nem mostram acontecimentos cotidianos ou históricos, os painéis do claustro trazem, em sua iconografia, imagens de entidades greco-romanas, retiradas da mitologia, juntamente com alegorias de sentimentos ou qualidades abstratas: a Inveja, a Virtude. Além desse aspecto contrário à fé cristã, encontramos outros símbolos, estranhos tanto à mitologia pagã, quanto ao catolicismo. Observamos no claustro símbolos pertencentes à iconografia dos tratados das ciências herméticas.

Quando foram trazidos para o claustro, em torno de 1748, os painéis de azulejos trouxeram mais que imagens cristianizadas. Trouxeram agregados às suas imagens, símbolos herméticos específicos e contrários aos ideais da fé cristã, que provavelmente passaram despercebidos pelos seus construtores, ocultos pela falta de dados para a interpretação dessas convenções. Afinal, a incompatibilidade entre o catolicismo e as sociedades secretas nesse período, pode ser observada pela proibição feita por Clemente XII, em 1738, proibindo aos católicos de frequentarem tais sociedades.

Dessa forma, essa análise consiste na afirmação de que o painel de azulejos escolhido obedece a uma adaptação técnica (desenho), simbólica e ideológica, buscando intensificar a meditação religiosa. Contudo, essa adaptação chega até ao claustro, impregnada de fortes tendências simbólico-culturais, contrárias à ideologia cristã.

Por todas essas questões de adaptação física ao espaço, adaptação ideológica e pela multiplicidade cultural, acredita-se que o desenvolvimento de uma metodologia de análise iconológica, tomando como objeto o painel de azulejaria barroca do claustro da Igreja de São Francisco, será possível ampliar os nossos conhecimentos científicos sobre as influências que terminaram por compor as características da arte barroca criada no Brasil-colônia, desde o século XVI, além de criar mais uma possibilidade metodológica dos estudos do discurso da imagem.

AZULEJOS DO CLAUSTRO

Provavelmente, os azulejos que recobrem o claustro de São Fran-

cisco (1738) foram assentados entre os anos de 1743 e 1748. Não se sabe ao certo qual artista português teria realizado a confecção dos azulejos do claustro, atribui-se a obra a Bartolomeu Antunes, pois o mesmo teria deixado, em 1737, seu nome gravado nos azulejos adquiridos para a capela-mor da igreja de São Francisco.

Um fato comum ao período da produção dos azulejos do claustro era a adaptação de imagens criadas por outros artistas. Ou seja, "como de costume, também o azulejador do convento de São Francisco da Baía não criou desenhos originais mas reproduziu trabalhos alheios" (Sinzig, 1953, p.170). Ou seja, os pintores de azulejos portugueses adquiriam estampas e as reproduziam nos painéis. Provavelmente, a própria imigração de ceramistas do Flandres influenciou essa tendência de imitar os gravadores holandeses. Processo que não foi exclusivo nem da produção dos azulejos, nem dos painéis do claustro de São Francisco.

Deve-se esclarecer um fato importante: esse ato de tomar como referência outras representações não é exclusividade dos artistas portugueses. Esses apenas mantinham uma tradição artística comum, anterior ao renascimento: a utilização de verdadeiros compêndios de formas de representação de atributos abstratos, como a Sabedoria ou a Força. Desses tratados, o mais famoso é a *Iconologia* (1593), de Cesário Ripa (1560–1623).

DOS PAINÉIS

O painel é formado por um desenho central de estilo maneirista. Considera-se o maneirismo um estilo de transição entre o renascentista e o barroco, deixando transparecer na produção artística do período semelhanças com ambos. São características do estilo maneirista, a libertação das normas rígidas de harmonia e equilíbrio utilizadas no Renascimento e a busca em expressar mais movimento e sinuosidade na composição; qualidades típicas do barroco.

O enquadramento dos painéis se dá por meio de uma moldura de estilo barroco, aonde encontramos folhas de acanto, arranjos florais, conchas, cartelas, colunas, cupidos, volutas e outros elementos da tradição clássica. Acima, em um brasão desenhado na moldura, temos vários dizeres moralizantes, as epígrafes, retiradas dos textos do poeta latino

Quintus Horácio Flaccus, que viveu por volta de 65 a.C a 8 a.C.

DA ICONOLOGIA DE CESÁRIO RIPA

O trabalho de Ripa influenciou muitos artistas da época, o que levou ao aparecimento de muitas representações semelhantes às suas descrições, coincidindo as imagens e personificações. A difusão dessas representações, como não poderia deixar de ser, influenciou também Otto Van Veen. Percebemos isso mais claramente ao compararmos as criações de Ripa com as gravuras de Otto Van Veen e com as representações do claustro.

Quando, em 1593, Cesário Ripa publicou a primeira edição, ainda não ilustrada, de seu livro *Iconologia*, o texto continha uma descrição detalhada da representação de sentimentos abstratos como a Verdade, o Ódio ou a Força. A estrutura de composição criada por Ripa é semelhante à construção das gravuras de Otto Van Veen e, conseqüentemente, à figuração adaptada pelos artistas portugueses, para os painéis de azulejos.

A estrutura narrativa comum às descrições de Ripa, como já citei, é a personificação em si e o fato. A personificação trata de descrever verbalmente um sentimento abstrato, dando-lhe características humanas. Como exemplo a Fé:

"THE PERSONIFICATION OF FAITH IS A WOMAN DRESSED IN WHITE AND WEARING A HELMET, WHO STANDS ON A LOW PEDESTAL AND READS A BOOK HELD IN ONE HAND. IN HER OTHER HAND SHE HOLDS A HEART BEARING A LIGHTED CANDLE. NEXT TO HER A PUTTO HOLDS A LARGE CROSS AND A CHALICE, TOPPED WITH THE HOST, WHICH BEARS THE IMAGE OF THE LAMB OF GOD. AT HER FEET LIES THE DECALOGUE" (MASER, 1971, p. 84).

Já o fato trata de uma história já existente na literatura antiga (mitologia, Bíblia), que exemplifique com ações "reais" as qualidades daquela personificação. No caso da Fé, o fato se refere a uma ação ocorrida no livro do Gênesis, capítulo 22.

"IN THE BACKGROUND IS THE WELLKNOWN SCENE FROM THE OLD TESTAMENT WHICH WAS CONSIDERED AN ALLUSION TO GOD'S SACRIFICE OF HIS OWN SON ON THE CROSS; ABRAHAM ABOUT TO SACRIFICE HIS SON ISAAC AT GOD'S COMMAND. THE ANGEL STOPS HIS HAND, FOR HIS FAITH HAS BEEN TESTED, AND A RAM IS SUBSTITUTED FOR THE BOY" (MASER, 1971, p. 84).

Quando comparamos as descrições feitas por Ripa, a ilustração feita por Eichler, às gravuras de Otto Van Veen e as adaptações feitas pelos artífices portugueses é que nos damos conta dessa rede intrincada de representações, a qual atingia os mais distantes lugares. Neste item iremos comparar apenas o painel denominado Grande Malum Invidia.

No painel de azulejos que sustenta a epígrafe Grande Malum Invidia - A Inveja é um grande mal (retirada do livro 1, epístola 2 do poeta latino Horácio), temos a personificação da Inveja como sendo uma Megera - entidade da mitologia grega que tinha ao invés dos cabelos, serpentes venenosas. Vemos também um cão magro um dos símbolos da sociedade secreta denominada Rosacruz representando a baixeza. E observamos também um bode sob um rochedo, simbolizando a luxúria. No painel, a Inveja se alimenta de seu próprio veneno, pois está devorando seu coração. Em segundo plano temos a representação do fato. Uma multidão atirando um homem dentro de um touro, que está sendo aquecido por uma fogueira. A história que representa o fato nesse painel se refere à lenda do touro de Phalaris. Phalaris era o cruel tirano que governava Agrigento. Por sua ordem, o escultor Perillo construiu um touro de bronze, o qual aquecia para torturar seus adversários. Conta o mito que o próprio escultor foi vítima de sua criação. Quando Telêmaco destronou Phalaris, o governante foi levado por uma multidão para sofrer as mesmas torturas que infringiu a muitos dos seus súditos, sendo atirado dentro do touro.

Se compararmos o painel de azulejos do claustro com a gravura de Otto Van Veen, veremos que as cenas são idênticas, modificando-se apenas a inserção da moldura, o aparecimento de novos elementos (como a vegetação e a composição da cena, que no painel é predominantemente horizontal, enquanto na gravura é vertical).

Agora, se colocarmos lado a lado a descrição feita por Cesário Ripa,

à representação criada por Eichler e a figuração do painel, descobriremos outras fortes semelhanças. Para Ripa, a Inveja se descreve assim:

"THE PERSONIFICATION OF ENVY IS AN AGED AND VERY UGLY WOMAN SITTING HALF NUDE, BEFORE A CAVE. HER SHRIVELED BREASTS ARE EXPOSED; SHE IS LIVID IN COLOR AND HAS SNAKES INSTEAD OF HAIR. SHE EATS A HUMAN HEART, WHILE RESTING HER HAND ON A HYDRA, AND A LEAN AND HUNGRY-LOOKING DOG WATCHES NEARBY" (MASER, 1971, p.57).

Como podemos perceber a semelhança entre a personificação da Inveja criada por Ripa e a figurada por Otto Van Veen e Eichler é muito grande, o que comprova haver uma troca de referências durante o período. Contudo, o fato ligado à Inveja de Ripa não coincide com o fato de Otto Van Veen. Pois o fato de Van Veen esta ligado à lenda do touro de Phalaris, já o fato citado por Ripa e desenhado por Eichler está relacionado à história do livro do Gênesis, no Velho Testamento, da vida de José, que por inveja de seus irmãos mais velhos foi vendido como escravo e levado para o Egito.

No entanto, encontramos mais à frente, no livro de Ripa, a solução do problema. Otto Van Veen trocou o fato da personificação da Inveja, pelo fato da personificação da Crueldade, a qual cita a lenda do touro de Phalaris. Então, na gravura de Van Veen e nos painéis de azulejos, encontramos a mistura da personificação da Inveja, com o fato da Crueldade, ambos criados por Cesário Ripa.

Torna-se evidente a influência da Iconologia de Cesário Ripa nas obras de Otto Van Veen e, conseqüentemente, nos painéis de azulejaria portuguesa adaptados das gravuras do pintor holandês, como queríamos provar. Nos próximos itens continuaremos a síntese do conhecimento formal da iconografia dos azulejos e os seus conteúdos.

CONCLUSÃO

Levando-se em consideração a arte como forma de expressão e comunicação humana, reconhecemos nela, de forma natural, seus códigos e linguagens próprias. A partir dessas convenções e regras; que partem

de questões culturais e sociais determinadas por época, região, ou outros fatores, podemos encontrar diversas particularidades. No caso das artes plásticas somos capazes de perceber as estruturas de organização do pensamento e da linguagem utilizadas pelo homem, reconhecendo facilmente a qual período pertence à obra. Essa ação nos faz reconhecer as diferentes tendências que as artes ou outras formas de comunicação apresentam.

Assim, diante do objeto que nos saltou aos sentidos, à percepção, o painel de azulejos do claustro da igreja de São Francisco da Bahia, buscou-se entender a relação simbólica das representações iconográficas encontradas no painel, Grande Malum Invidia, entre sua origem pagã - com influências da mitologia grega, da alquimia ou ciências herméticas, dos ideais da Academia Neoplatônica, do livro de iconologia de Cesário Ripa - e sua função religiosa de meditação quanto aos ideais cristãos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » FRAGOSO, HUGO. CLAUSTRO DE SÃO FRANCISCO. SALVADOR: EPSSAL, S/D.
- » MASER, EDWARD A. CESARE RIPA. BAROQUE AND ROCOCO PICTORIAL IMAGERY. NEW YORK: DOVER PUBLICATIONS, 1971.
- » PANOFSKY, ERWIN. SIGNIFICADO NAS ARTES VISUAIS. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 1976.
- » SINZIG, FR. PEDRO. MARAVILHAS DA RELIGIÃO E DA ARTE. IGREJA DO CONVENTO DE SÃO FRANCISCO DA BAHIA. RIO DE JANEIRO: IMPRENSA NACIONAL, 1953.
- » TIRAPELI, PERCIVAL E PFEIFFER, WOLFGANG. AS MAIS BELAS IGREJAS DO BRASIL. SÃO PAULO: METALIVROS, 1999.

AMBIENTE AMAZÔNICO: A ARTE VIVENCIAL DO ARTISTA HÉLIO MELO

Rossini de Araujo Castro | Norberto Stori

LIVRE DOCENTE EM ARTES VISUAIS – INSTITUTO DE ARTES DA UNESP/ SP. MESTRE E DOUTOR - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE/ UNESP. PROFESSOR TITULAR DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE SP. ARTISTA PLÁSTICO. - ROSSINICASTRO@YAHOO.COM.BR

RESUMO - Neste artigo busca-se ressaltar a trajetória de Hélio Melo (1926- 2001) desde sua vivência na Floresta Amazônica até sua vida na cidade de Rio Branco (AC). A premissa que sustenta a argumentação é a de que a arte de Hélio Melo reflete sua vivência como seringueiro. A partir da reflexão sobre o modo de vida do homem da floresta, o artista procurou esboçar, em sua obra visual e literária, uma sociologia do trabalho.

PALAVRAS-CHAVES: HÉLIO MELO, VIVÊNCIA, SERINGUEIRO, TERRITÓRIO, AMAZÔNIA E ARTE.

ABSTRACT - This article searches Hélio Melo's career since his life experience in the Amazonian Rainforest up to life in the city of Rio Branco, Acre. Our supposition is that Hélio Melo's art reflects his experience as a rubber gatherer; to have in mind the woodman's way life, Melo searches to draw, in his plastic and literary art, a sociology of Labor.

KEYWORDS: HÉLIO MELO, EXPERIENCE, RUBBER GATHERER, TERRITORY,

AND AMAZONIAN.

Hélio Holanda Melo (1926 -2001), que, a despeito de ter nascido na vila amazonense Floriano Peixoto, é considerado um artista acreano. "Seo" Hélio, assim como milhares de seringueiros, foi obrigado a se deslocar para a cidade, aonde, ao chegar, ocupou a periferia social. Já no campo simbólico o artista transitou pelos vários territórios da arte, apropriando-se da linguagem da música, das artes visuais, da literatura e do teatro. Para entender esta questão de deslocamento e mudança de território, é importante lembrar que "Seo" Hélio viveu por 33 anos na floresta e, para exercer a função de seringueiro, teve que aprender a se deslocar na mata, criando estratégias de orientação no espaço/tempo. Sua produção visual, musical, literária e teatral se deu na cidade de Rio Branco (AC). Mas, como habitualmente dizia, considerava-se um pintor da floresta, pois esta fora sua escola e única inspiração. E, mesmo quando se mudou para a zona urbana em Rio Branco, levou a selva consigo. Costumava dizer que as imagens o perseguiram e tinha a urgência de retratar a mata.

Nesta cidade exerceu as funções de catraieiro, atividade que consistia em transportar as pessoas numa canoa com dois remos de um lado ao outro do Rio Acre. Trabalhou também nas funções de barbeiro ambulante e vigia. Nas décadas de setenta e oitenta do século passado, a pecuária e a agricultura extensivas devastavam a floresta num ritmo alucinado. Como resposta a esta insensatez, o seringueiro-artista Hélio Melo produzia freneticamente paisagens da floresta como que para lembrar que a floresta era finita e deveria ser preservada para o bem comum da humanidade. Para se contrapor à devastação, "Seo" Hélio propunha a vastidão das matas, a diversidade da fauna, à propagação dos valores que aprendera com os índios. Toda sua obra revela a preocupação de registrar a grandeza da floresta e a noção de convivência harmoniosa com a natureza. Desenhou e escreveu sobre as matas, os animais, os mitos e os povos da floresta, sempre tendo a consciência da sustentabilidade econômica dos recursos da selva. Foi um homem teimoso e obstinado em mostrar que é possível preservar o meio ambiente, e este foi seu maior legado. A luz que sai de sua pintura retrata a força que emana da floresta, de um modo de vida que se contrapõe a um espírito de desflorestação

regente no passado e que agora começa a ser questionado.

No território da literatura "Seo" Helio usou a linguagem específica de um grupo de trabalhadores extrativistas – os seringueiros. Publicou nove títulos em formato de cartilha, além da coletânea publicada em 2000, que reúne sete destes: "O Caucho e a Seringueira", "História da Amazônia", "Os Mistérios da Mata", "Os Mistérios dos Répteis", "Experiência do Caçador", "Os Mistérios dos Pássaros" e "Via Sacra na Amazônia". As cartilhas tiveram edições individuais formando a série 'De seringueiro para Seringueiro'. Algumas delas tiveram segunda edição em 2003: "Os Mistérios da Caça" (1984 e 2003), "Os Mistérios da Mata" (1984), "O Caucho, a Seringueira e seus Mistérios" (1984) "Os Mistérios dos Pássaros" (1996 e 2003), "Os Mistérios dos Peixes e dos Répteis", "Via Sacra na Amazônia" (1984 e 2003), "As experiências do Caçador", "Como Salvar nossa Floresta" (1999), obra esta dedicada à Senadora Marina Silva (PV). Em 2000 lançou sua última cartilha, "Lendas Fotográficas", que trazia a novidade de ser bilíngue, em inglês e português. Nesta série de cartilhas, procurou transmitir para os meios urbanos toda sua vivência no seringal. Este inventário social revela um estilo de vida que aos poucos vai se acabando. Nas conversas com amigos na cidade de Rio Branco, percebia muita ignorância dos urbanos em relação à vida dos seringais, e isto o motivou a escrever e a desenhar sobre a floresta, revelando seus encantos, seus mistérios, sua fauna, sua flora e seus mitos.

Na sua produção artística, retratou em desenhos e escritos uma religiosidade comprometida com a construção de uma sociedade mais justa e solidária. Na seção "Via Sacra na Amazônia" (MELO, 2000, p. 170-193) de sua coletânea, isto fica demonstrado ao longo das 24 páginas ilustradas com desenhos em preto e branco e textos que fazem uma relação com a Via Sacra de Cristo. Por "Via Sacra" entende-se um exercício de piedade segundo o qual os fiéis percorrem mentalmente o caminho que levou Jesus Cristo do Pretório de Pilatos até o monte Calvário; compreende quatorze estações ou etapas, cada uma das quais apresentando uma cena da Paixão a ser meditada pelo discípulo de Cristo.

Na "Via Sacra da Amazônia", os personagens são os seringueiros. Na maioria dos desenhos, a figura de Cristo está presente no meio do povo. A peregrinação dos seringueiros é apresentada mostrando o tra-

balho desenvolvido na floresta, a sua expulsão de sua colocação, sendo obrigado a abandonar tudo que construiu e vagar pelo mundo sem saber o que lhe reserva o destino.

Segundo "Seo" Hélio, "a Via Sacra do passado se comemora uma vez por ano: celebra-se Vida, Paixão e Morte de Jesus Cristo pregado na cruz" (MELO, 2000, p. 171). Esta maneira de meditar teve origem no tempo das Cruzadas, no século X. Os fiéis continuaram a peregrinar na Terra Santa e visitavam os lugares sagrados da Paixão de Jesus, recordando os passos da Via Dolorosa de Jerusalém. Em suas pátrias, compartilharam esta devoção à Paixão. O número de 14 estações fixou-se no século XVI. Já a "Via Sacra na Amazônia", de acordo com o artista, "aconteceu em 1971, quando abriram mão das vendas dos seringais e principalmente no Acre, que na época era o maior produtor de borracha" (MELO, 2000, p. 173). Nesse ano, houve, por parte dos governantes, uma estratégia de pecuarização no estado do Acre. E a via sacra seringueira acontece todas as vezes em que os povos tradicionais da floresta veem negado pelo poder dominante o direito de nela viverem.

No território das artes visuais, o artista que teve como poética o ambiente amazônico a partir de sua vivência, teve três fases distintas. A primeira fase trata de um inventário da vida do seringueiro e seu modo de vida na floresta. Nesta fase faz uma Sociologia do trabalho, em que descreve a maneira de vida dos seringueiros, castanheiros, pescadores, mateiros, caçadores, serradores e outros trabalhadores da floresta. Na segunda fase, aborda a questão social deste trabalhadores que foram obrigados a migrarem para a cidade com isso evoca uma crítica social em que utiliza um surrealismo metafórico para causar estranhamento. Na terceira fase, já totalmente adaptado à vida da cidade e em convivência com ambientalistas, resgata práticas sustentáveis dos trabalhadores na floresta e se engaja na luta para manter a floresta em pé, fazendo oposição à política agropecuária no Acre, que derrubou milhares de árvores, entre elas a castanheira e, principalmente, a seringueira para criação do pasto.

Nos desenhos de "Seo" Hélio, os humanos são seres de pequenas proporções perante um ambiente em que a floresta aparece como grande personagem; há também personagens que são seres híbridos de animal e vegetal, ou animais peculiares, como burros que sobem em árvores

e vacas antropomórficas; seres fabulosos, entremeados de fenômenos naturais e telúricos que habitam o imaginário popular, extrapolando os limites de uma visão realista do mundo.

Esta visão de mundo florestal do artista Hélio Holanda Melo foi decorrente de sua vivência como seringueiro. O termo "vivência" tem uma conotação filosófica introduzida por Hans-Georg Gadamer (1997, p 119), em que "algo se transforma em vivência na medida em que não somente foi vivenciado, mas que o seu ser-vivenciado teve uma ênfase especial, que lhe empresta um significado duradouro." Este resultado duradouro manifesta-se através da reflexão sobre a experiência, pois é a partir desta que se elabora a vivência. "Somente existem vivências na medida em que nela algo se experimenta ou é intencionado" (GADAMER, 1997, p. 125).

O homem, na obra de Hélio Melo, aparece na sua função de seringueiro, castanheiro, caçador, pescador, mateiro e, neste ambiente de trabalho, embora sofra explorações e tenha uma vida difícil, envolvida em carências materiais, nada disso é retratado de maneira melancólica ou pessimista. A floresta, com toda sua grandiosidade, lhe afere dignidade e, paradoxalmente, embora seu trabalho seja penoso, o ambiente é representado como tranquilo, acolhedor e paradisíaco e nele está a sua razão de viver.

A pintura de Hélio Melo é composta por tonalidades de verdes. O sofrimento do seringueiro é suportável, embora a retratação seja de denúncia, a forma de representação é singela. O paraíso lhe é tirado quando é obrigado a abandonar o seringal.

Hélio Melo estabeleceu um diálogo entre a tradição e os tempos atuais. E o primeiro diálogo foi o de resistência um padrão urbano, que desprezava o modo de vida tradicional dos seringueiros e ribeirinhos. Assim que chegou a Rio Branco em 1959, percebeu que os urbanos desconheciam a vida do seringal. Mostravam total ignorância ao estilo de vida dos seringueiros. Este desconhecimento resultava em preconceito. O termo "seringueiro" era depreciativo em relação a uma categoria de trabalhadores que tanto se sacrificaram pelo Acre. Foram os seringueiros que, vindo de terras distantes, a grande maioria nordestinas, desbravou as matas para enriquecer os coronéis de barranco. Aqueles que compravam sua patente na cidade de Belém (PA), apetrechavam-se de fardas e outros paramentos, e sentiam-se no direito de esfolar o serin-

gueiro, que trabalhava sem nunca tirar proveito do fruto do seu trabalho. Foram estes mesmos trabalhadores extrativistas que pegaram em armas para proteger as terras acreanas do capital internacional, na ocasião em que a Bolívia empenhou as terras acreanas ao "Bolivian Syndicate". Toda essa resistência partiu dos seringueiros e se estendeu, muito tempo depois, durante o período de decadência do produto elástico, que perdeu para o cultivo na Malásia. Os seringueiros permaneceram em suas colocações, fazendo outros trabalhos para compensar a bancarrota do sistema comercial de extração gomífera. E ainda por ocasião da eclosão da Segunda Guerra Mundial, quando foram convocados como "soldados da Borracha", para derrotar os países do Eixo.

Tanto que, no parecer de Marcos Afonso (PONTES, 2009, p. vídeo) "o Acre, hoje, é consequência de uma luta de resistência." Uma resistência que, no passado, foi armada e que recentemente teve a participação de estratégias pacificadoras, como foi o caso dos "empates" capitaneados por Chico Mendes e que evitaram a derrubada da floresta. Assim, toda a história de um século de existência, baseada na defesa da floresta, buscando mantê-la em pé, para usufruir de sua riqueza, e de uma tecnologia que se criou para explorá-la sem destruí-la, gerou um sentimento de pertencimento ao lugar. Portanto, quando Hélio Melo percebe que todo este repertório telúrico perde o valor na cidade, ele decide reverter esta situação contando a história de seus antepassados, mostrando que, mesmo na cidade, o seringueiro deveria preservar suas raízes. "Então ele soube fazer um grande diálogo de resistência através de sua arte. Que era uma arte multifacetada" (PONTES, 2009, p. vídeo). "Seo" Hélio, além de abordar a floresta do ponto de vista temático, também utilizava seus produtos como insumos do seu fazer artístico. "Ele fez jus a seu nome, por que o sol é de Hélio. O sol é composto de Hélio, e a principal característica da pintura de Hélio Melo é a luz. Trabalhava a luz através de sua pintura primitiva composta de luz e sombra" (PONTES, 2009, p. vídeo). Ao mesmo tempo que, mesmo sendo um trabalho de resistência, nesse diálogo com a tradição, despertava a esperança.

Foi visto que a produção do artista Hélio de Holanda Melo revela um inventário das relações de trabalho do homem que vive na floresta e seu modo de vida tradicional, decorrente de um processo de acomodação e adaptação ao meio que resultou numa sociologia do trabalho.

Desenhou e escreveu sobre as matas, os animais, os mitos e os povos da floresta, sempre tendo consciência da sustentabilidade econômica dos recursos da selva e o tema de sua obra é o ambiente amazônico.

Pode-se dizer que a poética do meio ambiente do artista Hélio Melo está alicerçada no conceito de vivência, de Hans-Georg Gadamer (1997), em que algo é avaliado como vivência no momento em que lhe é atribuído um significado total constituindo-se numa lembrança e para quem teve a vivência, fica com uma posse duradoura.

Sua arte é vivencial por que ele escreveu suas cartilhas sobre o meio ambiente, procurando dar sua contribuição com base nas experiências das populações tradicionais, principalmente dos extrativistas. A produção do artista Hélio Melo é resultante de um estilo de vida que ele desenhou em suas cartilhas. Tanto é verdade que todas as suas obras ganharam versão em miniatura para ilustrar as cartilhas, recebendo o título genérico de "De Seringueiro para Seringueiro".

Ao findar este artigo, deseja-se que o trabalho do artista Hélio Melo continue sendo objeto de estudos no âmbito da História da Arte, da Sociologia ou dos Estudos Culturais, levando em consideração não só o seu aspecto de artista popular, mas também sua visão multidisciplinar do mundo, pois as lembranças do tempo do seringal desse artista tem caráter permanente, inesquecível e inesgotável e geram significados ímpares para sua produção artística.

REFERÊNCIAS

- » FOLHA DO ACRE. HÉLIO MELO FEZ DE TUDO NO SEU SHOW. RIO BRANCO: 15 DE SETEMBRO DE 1983.
- » GADAMER, HANS-GEORG. VERDADE E MÉTODO. PETRÓPOLIS: VOZES, 1997.
- » MARCHESE, DANIELA. EU ENTRO PELA PERNA DIREITA: ESPAÇO, REPRESENTAÇÃO E IDENTIDADE DO SERINGUEIRO DO ACRE. RIO BRANCO:EDUFAC, 2005.
- » MELO, HÉLIO. O CAUCHO E A SERINGUEIRA, HISTÓRIAS DA AMAZÔNIA, OS MISTÉRIOS DA MATA, OS MISTÉRIOS DOS RÉPTEIS E DOS PEIXES, A EXPERIÊNCIA DO CAÇADOR, OS MISTÉRIOS DOSPÁSSAROS E VIA SACRA NA AMAZÔNIA. RIO BRANCO: FUNDAÇÃO ELIAS MANSOUR, 2000.
- » PONTES, MARCOS AFONSO. DEBATE SOBRE HÉLIO MELO E FLORESTANIA [REALIZADO NO DIA 12 DE MARÇO DE 2009] MEDIADO POR ROSSINI DE ARAUJO CASTRO, RIO BRANCO: REGISTRO EM ÁUDIO E VÍDEO, 2009.

A música como objeto de estudo no modelo educacional de Martinho Lutero

Suenia Barbosa de Almeida

GRADUADA EM JORNALISMO PELA FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL CÁSPER LÍBERO (SP); PÓS-GRADUADA EM INTERDISCIPLINARIDADE NA FORMAÇÃO DO PROFISSIONAL DA EDUCAÇÃO PELAS FACULDADES INTEGRADAS DE PALMAS (PR); MESTRANDA EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA PELA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE (SP) – SUENIA.B.ALMEIDA@GMAIL.COM

RESUMO: Martinho Lutero é comumente reconhecido como sendo o grande expoente da Reforma Protestante do Século XVI, dada sua relevância para o cenário religioso do Ocidente. Pouco se discute, porém, seu papel como difusor de um modelo de educação que destaca a música como uma importante disciplina a ser incluída nos currículos escolares. O presente artigo se propõe a mostrar a visão de Lutero sobre a música como objeto de estudo, apresentando suas propostas, que se fazem pertinentes ao atual contexto, principalmente em âmbito nacional, já que a disciplina volta a ser obrigatória nas escolas brasileiras a partir de 2011.

PALAVRAS-CHAVE: REFORMA PROTESTANTE - MARTINHO LUTERO – MÚSICA – EDUCAÇÃO – CURRÍCULO ESCOLAR

ABSTRACT: Martin Luther is commonly recognized as the great exponent of the Protestant Reformation of the sixteenth century, because its relevance to the religious landscape of the West. Little discussed, however, demonstrate its importance as a diffuser model of education

that emphasizes music as an important subject to be included in school curriculum. This article aims to show the vision of Luther on music as a subject of study by presenting their proposals which are relevant to the current context, mainly in Nationwide, since the subject is again compulsory in Brazilian schools in 2011.

KEYWORDS: REFORMATION - MARTIN LUTHER - MUSIC - EDUCATION - SCHOOL CURRICULUM

A Reforma Protestante do século XVI, pioneiramente protagonizada pelo monge alemão Martinho Lutero ainda se faz pertinente na atualidade pela visão de mundo de seu autor. As propostas do reformador, que equivocadamente são destacadas como sendo apenas em âmbito religioso, transcendem essa esfera esbarrando em aspectos culturais como a música e a educação. O artigo a seguir apresenta facetas do pensamento luterano no que tange a essas duas áreas, mostrando sua relevância para o momento atual.

A relação de Lutero com a música sempre foi bastante estreita. Logo em seus primeiros anos de vida escolar, seu pai já o havia proporcionado oportunidades de estudo em que a música esteve sempre presente. Participou de corais desde a infância, enquanto ainda vivia em Mansfeld, até formar-se em Artes pela Universidade de Erfurt, fazendo parte do departamento de Artes Liberais. Também manteve seu contato com a música enquanto foi aluno do Mosteiro Agostiniano de Erfurt, estudando sobre práticas litúrgicas e fazendo parte do coral. Além disso, seu autodidatismo o levou ao aprendizado do alaúde e sua voz ao cantar era o tenor.

Lutero, por conta desse amplo contato com o universo musical, enxergava essa arte como um importante objeto de estudo, por isso, defendia veementemente sua presença nos currículos escolares, embora isso já fosse uma realidade desde meados do século VII. A grande diferença é que Lutero desejava que todos os cidadãos alemães, melhor dizendo, todas as crianças alemãs, tivessem acesso a esse conhecimento. Em sua visão, a música possuía diversos atributos, destacando-se, entre eles, a faculdade de desviar as pessoas de práticas maléficas à sociedade, sendo, portanto, também uma relevante ferramenta de formação. Em seu poema dedicado à música, chega a dizer que ela tem poder para dirimir

sentimentos como ódio ou inveja, sendo capaz de amenizar más intenções:

DONA MÚSICA.

DENTRE TODOS OS PRAZERES SOBRE A TERRA

NÃO HÁ MAIOR QUE SEJA DADA A ALGUÉM

DO QUE AQUELA QUE EU PROPORCIONO COM MEU CANTO

É COM CERTAS DOCES SONORIDADES.

NÃO PODE HAVER MÁ INTENÇÃO

ONDE HOVER COMPANHEIROS CANTANDO BEM,

ALI NÃO FICA ZANGA, BRIGA, ÓDIO NEM INVEJA,

TODA MÁGOA TEM QUE CEDER,

MESQUINHEZ, PREOCUPAÇÃO, E O QUE MAIS ATRIBULAR

SE VAI COM TODAS AS TRISTEZAS.

(...)

ELA DESTRÓI A OBRA DO DIABO

E IMPEDE QUE MUITOS MALVADOS MATEM.

ISTO DEMONSTRA O ATO DO REI DAVI

QUE MUITAS VEZES, COM DOCE TOQUE DA HARPA,

IMPEDIU QUE SAUL PRATICASSE GRANDE MATANÇA. (LUTERO, 2000, P. 483, VOL. 7)

Em outras palavras, Lutero cria que a música deveria ser usada com fins benéficos, ou seja, deveria estar a serviço do bem social. Essa foi uma das motivações pelas quais Lutero compôs e também incentivou a composição de músicas a quatro vozes, já que a própria complexidade desse tipo de harmonização, caracterizada pela execução de várias notas ao mesmo tempo (polifonia), apresentaria uma certa exigência cognitiva quanto à compreensão e distinção de sons. Recentes descobertas científicas a respeito das funções de cada hemisfério cerebral mostram que, apesar da música atingir em maior escala o hemisfério direito, responsável pelas emoções, as canções que apresentam mais de uma voz ou são acompanhadas de instrumentos, ativam as áreas do cérebro responsáveis pelo raciocínio lógico, ou seja, o hemisfério esquerdo. Em contrapartida, as músicas monofônicas (em uníssono), como era o caso do canto gregoriano, o estilo adotado oficialmente pelas igrejas

medievais, atingiriam somente o hemisfério da emoção. Segundo Gerber (2000, p.100) o hemisfério esquerdo tem a capacidade de organizar notas musicais e de analisar os ritmos e cadências, o hemisfério direito seria o responsável pela apreciação da música. Sendo assim o cérebro esquerdo seria responsável por avaliar os ritmos e instrumentos usados para produzir a música enquanto o direito estaria envolvido com o deleite por ela proporcionado. Sekeff (2002, p.157) complementa a idéia ao dizer que a prática da música funcionaria como um "elemento estimulador das operações semióticas, propiciando ao estudante a possibilidade de construção de sentido de suas vivências, favorecendo uma mudança das relações com o mundo, as coisas, as pessoas e com ele mesmo". Mesmo estando a séculos de distancia dessas descobertas, Lutero, pelo seu vasto contato com o universo musical, além do profundo apreço por essa arte, parecia perceber o potencial formador presente no estudo da música.

Essa percepção, talvez absolutamente inovadora para o contexto do século XVI parece ficar evidente em seus escritos. Ao prefaciar o Hinário Wittenberguense publicado em 1524, vai dizer:

CORRESPONDENTEMENTE TAMBÉM EU, JUNTO COM VÁRIOS OUTROS, PARA FAZER UM INÍCIO E MOTIVAR AQUELES QUE POSSAM FAZÊ-LO MELHOR, REUNI HINOS SACROS A FIM DE PROPAGAR E DAR IMPULSO AO SANTO EVANGELHO QUE ORA VOLTOU A BROSTAR PELA GRAÇA DE DEUS, (...). ALÉM DISSO, FORAM ARRANJADOS A QUATRO VOZES POR NENHUMA OUTRA RAZÃO SENÃO O MEU DESEJO DE QUE A JUVENTUDE, A QUAL AFINAL DE CONTAS DEVE E PRECISA SER EDUCADA NA MÚSICA E EM OUTRAS ARTES DIGNAS, TENHA ALGO COM QUE SE LIVRE DAS CANÇÕES DE AMOR E DOS CANTOS CARNAIS PARA, EM LUGAR DESSES APRENDER ALGO SADIO, DE MODO QUE O BEM SEJA ASSIMILADO COM VONTADE PELOS JOVENS, COMO LHES COMPETE. (LUTERO, 2000, P 481, VOL 7)

Fica evidente neste relato que Lutero entendia que a sociedade de sua época, em especial os jovens, ao serem educados na música e também em outras "artes dignas", estariam melhor preparados para ao desafios de uma nova era que começava a surgir. Além disso, segundo ele,

estariam distantes de comportamentos considerados, no seu entender, nocivos para a sociedade. Também em sua carta aos prefeitos e câmaras municipais das cidades alemãs, datada de janeiro de 1524, Lutero vai demonstrar profundo interesse para que as escolas continuem a oferecer a música, juntamente com as disciplinas como a matemática, as línguas, e História.

FALO POR MIM MESMO: SE EU TIVESSE FILHOS E TIVESSE CONDIÇÕES, NÃO DEVERIAM APRENDER APENAS AS LÍNGUAS E HISTÓRIA, MAS TAMBÉM DEVERIAM APRENDER A CANTAR E ESTUDAR MÚSICA COM TODA A MATEMÁTICA. (LUTERO, 2000, P. 319, VOL 5)

Lutero aqui faz menção à estrutura do currículo escolar da Idade Média, no qual a música estava integrada à matemática. Ao mesmo tempo em que a considerava um dom divino, admitia que o universo musical deveria ser explorado, estudado, compreendido e executado primorosamente e tecnicamente. Entendia ser esse universo ilimitado e em constante desenvolvimento, devendo, portanto, ser estudado exaustivamente e aperfeiçoado, como acontecera em sua própria trajetória. Vai afirmar: "Creio que se Davi ressuscitasse dos mortos, admirar-se-ia quão longe chegaram as pessoas com a música" (LUTERO, apud DREHER, 2000, p 474).

No ano de 1528, Lutero escreve aos párocos, instruções sobre como esse ensino deveria ser oferecido nas escolas. Vai incentivar que até as crianças na primeira infância tenham contato com a música e a pratiquem diariamente. Dentre suas instruções está a sugestão para que as crianças sejam divididas em três grupos ou classes conforme as exigências que irá propor para cada uma dessas etapas. Para o primeiro grupo, que corresponderia às séries iniciais da educação, Lutero irá propor o estudo do latim, primeiramente, com vistas a possibilitar ao aluno condições para se expressar de forma eloqüente a partir do vocabulário que viria a adquirir. Além do estudo da gramática e também de ética popular, disciplinas recomendadas por ele, essas séries já deveriam iniciar seu contato com a música. "Esses alunos também devem aprender música e canto com os outros" (LUTERO, 2000, p. 308, vol. 5). Cumprida essa etapa, que ele chama de primeira classe, os alunos evoluíram em seus estudos com a recomendação de que "diariamente, na primeira

hora da tarde, todos os alunos, pequenos ou grandes, devem exercitar-se na música" (Idem). Numa terceira etapa, a qual Lutero irá chamar de "terceira classe", os alunos deveriam continuar seus exercícios musicais, juntamente com os demais. Em seu ideário de educação estariam contidos ainda estudos exaustivos de gramática que teriam com função principal, o preparo dos alunos, não só para o domínio da retórica, mas também para a produção de textos literários. Em suas recomendações aos párocos, não ficam claras as reais expectativas de Lutero em relação às suas propostas. A análise de seus escritos, no entanto, nos leva a pensar que talvez Lutero nutrisse a esperança de ver os jovens alemães bem letrados e preparados para, mais tarde, não só comporem música de qualidade como também para escrever poemas que poderiam vir a se transformar em hinos.

QUANDO DOMINAREM BEM A ETIMOLOGIA E A SINTAXE, ESTUDE-SE COM ELES A MÉTRICA, PARA QUE APRENDAM A FAZER VERSOS. ESSE EXERCÍCIO É MUITO PROFÍCUO PARA ENTENDER OUTROS TEXTOS, E ENRIQUECE O VOCABULÁRIO DAS CRIANÇAS E AS CAPACITA PARA MUITAS COISAS. QUANDO ESTIVEREM SUFICIENTEMENTE EXERCITADOS NA GRAMÁTICA, DEVE-SE USAR ESSE HORÁRIO PARA DIALÉTICA E RETÓRICA. DA SEGUNDA E TERCEIRA CLASSE, SE EXIGIRÁ TODAS AS SEMANAS UM EXERCÍCIO ESCRITO, UMA CARTA OU UM POEMA. (LUTERO, 2000, P. 311, VOL 5)

Lutero entendia claramente que o sucesso de uma nação estava intimamente relacionado ao modelo de educação adotado. É com essa visão que Lutero irá se despertar para a necessidade de estimular às famílias alemãs a enviarem seus filhos à escola, não somente para serem doutrinados em aspectos religiosos, mas para adquirirem autonomia na compreensão daquilo para o qual seriam preparadas. A criação de novas escolas era defendida por Lutero de forma incisiva, e não só isso, como também é notável seu incentivo à inclusão das meninas também como alunas.

MESMO QUE (COMO JÁ DISSE) NÃO EXISTISSE ALMA E NÃO SE PRECISASSE DAS ESCOLAS E LÍNGUAS POR CAUSA DA ESCRITURA

E DE DEUS, SOMENTE ISSO JÁ SERIA MOTIVO SUFICIENTE PARA INSTITUIR AS MELHORES ESCOLAS TANTO PARA MENINOS COMO PARA MENINAS EM TODA PARTE, VISTO QUE TAMBÉM O MUNDO PRECISA DE HOMENS E MULHERES EXCELENTES E APTOS PARA MANTER SEU ESTADO SECULAR EXTERIORMENTE, PARA QUE ENTÃO OS HOMENS GOVERNEM O POVO E O PAÍS, E AS MULHERES POSSAM GOVERNAR BEM A CASA E EDUCAR BEM OS FILHOS E A CRIADAGEM. (LUTERO, 2000, p. 318, VOL 5)

Ele complemente ainda: "Também uma menina pode despender diariamente uma hora para ir à escola e, ao mesmo tempo cumprir perfeitamente suas tarefas domésticas" (LUTERO, 2000, p. 320, vol 5).

Diante dessa perspectiva, nota-se que para Lutero até mesmo as futuras mães dos cidadãos alemães deveriam ser letradas, ser dotadas de boa educação, ainda que em menor escala em relação aos homens, para assim terem condições de oferecer boa educação em casa. Em última análise, tem-se a impressão de que no pensamento de Lutero, a formação oferecida em casa e a educação nas escolas seriam complementares. Há que se lembrar ainda, que a educação em sua época era privilégio de poucos. Sobre isso comenta Loyn:

EM COMPARAÇÃO ATÉ AS COM AS FASES INICIAIS DO PERÍODO MODERNO, A EDUCAÇÃO NA IDADE MÉDIA FOI UM LUXO SEMPRE RESERVADO À MINORIA; ESTAVA PRINCIPALMENTE ORGANIZADA PARA BENEFÍCIO DO SEXO MASCULINO, E NA MEDIDA EM QUE ERA ACESSÍVEL AO LEIGO, O MAIS PROVÁVEL É QUE FOSSE SOLICITADA, NA GRANDE MAIORIA DOS CASOS, POR AQUELES QUE PRECISAVAM ADQUIRIR ALGUM CONHECIMENTO NO GOVERNO, NA ADMINISTRAÇÃO OU NO COMÉRCIO, E POR AQUELES QUE PODIAM SE PERMITIR DEDICAR-LHE SEU TEMPO E SEUS RECURSOS MATERIAIS. NA PRÁTICA, ISSO SIGNIFICOU, NA MAIOR PARTE DA IDADE MEDIA, DEMANDA ARISTOCRÁTICA OU URBANA. (LOYN, 1997, p. 127)

Incentivar a educação para todos e ainda incluir meninas como alunas das escolas alemãs era algo absolutamente inovador para o século XVI. Nesse aspecto, portanto, é factível supor que Lutero sabia exata-

mente a repercussão que o estudo da música, juntamente com as demais disciplinas, poderia causar em sua Alemanha. Sabia, portanto, que a educação musical traria benefícios não só intelectuais, mas também sociais ao povo, já que suas propostas visavam estimular o senso crítico embora soubesse o risco que estaria correndo defendendo essas idéias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão musical é um tema em voga no Brasil, já que a aprovação da lei nº 11.769 determina que, a partir de 2011, a música volte a ser obrigatória em âmbito nacional desde o 1º ano da educação básica. A disciplina já havia feito parte dos currículos escolares brasileiros, mas deixou de ser obrigatória no ano de 1956. A discussão é atual, mas já no século XVI, o reformador Martinho Lutero conseguia enxergar sua importância para a formação do educando enxergando a música como uma arte capaz de promover mudanças no *modus vivendis* da sociedade. Ao defender seu estudo entre as classes menos favorecidas abrangendo também as meninas, mostra sua pertinência para a discussão do assunto no que tange à maneira como será viabilizado esse estudo nas escolas do país.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » DREHER, MARTIN N. PREFÁCIOS AOS HINÁRIOS. IN OBRAS SELECIONADAS – VOL 5. SÃO LEOPOLDO: SINODAL, 2000
- » GERBER, RICHARD. UM GUIA PRÁTICO DE MEDICINA VIBRACIONAL. SÃO PAULO: PENSAMENTO
- » LOYN, H. R., ORG. DICIONÁRIO DA IDADE MÉDIA. RIO DE JANEIRO: ZAHAR, 1997
- » LUTERO, MARTINHO. PREFÁCIO AO HINÁRIO WITTENBERGENSE DE 1524. IN OBRAS SELECIONADAS, VOL. 7. SÃO LEOPOLDO: SINODAL, 2000
- » _____. PREFÁCIO A TODOS OS BONS HINÁRIOS. IN OBRAS SELECIONADAS, VOL 7. SÃO LEOPOLDO: SINODAL, 2000, PP. 483, 484
- » _____. AOS CONSELHOS DE TODAS AS CIDADES DA ALEMANHA PARA QUE CRIEM E MANTE-NHAM ESCOLAS CRISTÁS. IN OBRAS SELECIONADAS, VOL 5. SÃO LEOPOLDO: SINODAL, 2000
- » SEKEFF, MARIA DE LOURDES. DA MÚSICA, SEUS USOS E RECURSOS. SÃO PAULO: UNESP, 2002

Da Arte da Representação à Arte da Apresentação - uma mudança acelerada pelas tecnologias de comunicação e processamento de informação em tempo real

André Rangel Macedo

INVESTIGADOR DO CENTRO DE INVESTIGAÇÃO E TECNOLOGIA DAS ARTES (CITAR) UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA - ESCOLA DAS ARTES - A@3KTA.NET

RESUMO - Neste artigo, apresentamos princípios que ajudam a melhor compreender os trabalhos de arte presentativa cuja estratégia artística recorre à utilização de tecnologias de difusão e processamento de informação em tempo real. Deixamos em aberto quais as futuras implicações culturais que a profusão deste tipo de estratégias artísticas presentativas poderá ter numa sociedade em que, tradicionalmente, a representação foi sempre um elemento central da produção cultural.

ABSTRACT - In the following paper, we discuss some principles that may help to have a better understanding of works of presentative art whose artistic strategy recurs to the use of real-time information-processing and diffusion technologies. We let open the question of what kinds of future cultural implications the proliferation of this kind of presentative artistic strategies may have in a society in which, traditionally,

representation has always been a central element of cultural production.

INTRODUÇÃO

A representação ainda é uma prática central da produção cultural. Tem sido objecto de estudo de diversas áreas do conhecimento como a Psicologia, a Filosofia, as Ciências Cognitivas, as Ciências Computacionais, as Artes Musicais e Visuais entre outras. O aparecimento de novas técnicas de representação, ao longo dos tempos, tem influenciado o trabalho dos artistas. Hoje, as tecnologias de informação e comunicação, aceleram processos, permitem um acesso e uma capacidade de processamento de informação quase imediata, facilitando a implementação de estratégias artísticas presentativas.

O nosso intento não é fazer uma exposição da história e dos diversos desenvolvimentos das teorias sobre representação. Aquilo que pretendemos é apresentar sucintamente alguns princípios que, na nossa opinião, contribuem para melhor compreender os conceitos de representação e apresentação associados a práticas artísticas. O nosso texto pretende também ajudar os consumidores e criadores de arte contemporânea a melhor compreenderem, analisarem e explicarem trabalhos de arte presentativa.

O artigo que se segue, está estruturado em duas secções principais. A primeira secção é dedicada à apresentação sucinta de conceitos e termos essenciais à compreensão do objecto de estudo deste artigo. Nesta secção começamos por apresentar o representacionismo e o conexionismo como duas das principais abordagens ao estudo das representações. De imediato, passamos a expor a evidente importância da representação no processo de produção cultural bem como o seu papel central na linguagem enquanto sistema representacional. Terminamos esta secção distinguindo o acto de apresentação do acto de representação. Na segunda secção do artigo começamos por discutir os papéis, funções e importância da representação e da apresentação na construção do discurso e do objecto artístico. De seguida, relacionamos a velocidade de acesso e processamento da informação com o fenómeno de contracção espaço-temporal referindo o conseqüente iconoclasmo da representação proposto por Paul Virilio. Terminamos apresentando uma

taxonomia sucinta do que consideramos ser arte presentativa contemporânea produzida por sistemas generativos.

1. CONCEITOS E TERMOS

Representacionismo e Conexionismo

Quase todos os estudiosos concordam que o consciente tem uma base representacional. Quer o consciente seja simplesmente representacional ou cognitivo, pelo menos requer representação (Brook and Raymond, 2006). A noção de representação desempenhou sempre um papel fundamental no estudo da mente e é simultaneamente a base dos primeiros passos dados em Inteligência Artificial. No panorama actual, destacam-se duas abordagens principais ao estudo epistemológico das representações: o representacionismo e o conexionismo.

Sucintamente, o representacionismo considera o conhecimento como um fenómeno baseado em representações que fazemos do mundo tratando as representações como símbolos livres de contexto. É uma posição filosófica em que o mundo como o vemos na experiência consciente não é o mundo real mas apenas uma réplica deste, uma representação mental/interna. Considerando a abordagem representacionista, com todas as suas limitações intrínsecas e segundo as bases da psicologia analítica, as representações são objectos mentais elaborados por regras (Marconi, 2001).

O conexionsimo, é associado ao behaviorismo e ao associacionismo, concebe a representação como algo que emerge dos trabalhos da rede neuronal e pode estar localizada em certos níveis dessa rede (Albertazzi, 2001). Estudando a mente segundo uma perspectiva computacional, o conexionismo é um dos principais vectores no estudo da I.A.. Na década de 40, o lógico Walter Pitts desenvolveu o primeiro modelo matemático de neurónio dando um passo decisivo na inter-relação das Ciências Cognitiva e Computacional (Saraiva e Argimon, 2007).

Representação e Linguagem

Representar é produzir significado através da linguagem. (Hall, 1997) O "The Shorter Oxford English Dictionary" sugere dois significa-

dos relevantes para a palavra:

REPRESENTAR ALGO É DESCREVÊ-LO OU RETRATÁ-LO, RELEMBRÁ-LO NA MENTE ATRAVÉS DE DESCRIÇÃO (...) COLOCAR UMA SEMELHANÇA PERANTE A NOSSA MENTE OU PERANTE OS NOSSOS SENTIDOS. E REPRESENTAR TAMBÉM SIGNIFICA SIMBOLIZAR, (SUBSTITUIR), (...).

A representação é considerada uma prática central da produção cultural (du Gay, 1998) pois é o elemento que interliga o significado e a linguagem à cultura. Esta pode ser considerada como o conjunto de significados partilhados. A linguagem, meio privilegiado para a produção e difusão de significados, sempre foi vista como a chave repositória dos significados e valores culturais. Só partilhamos conhecimento e significados porque temos acesso a uma linguagem comum.

A linguagem opera como um sistema representacional, nela utilizamos sons, palavras escritas, imagens electrónicas ou objectos como signos e símbolos, para evocar e significar os nossos conceitos, ideias e sentimentos para outras pessoas. É portanto o meio pelo qual as nossas ideias, pensamentos e sensações são representados. Martine Jolly, afirma que a particularidade essencial do signo é "estar lá, presente para designar ou significar outra coisa ausente" (Joly, 1994). Assim, a representação através da linguagem é o processo central pelo qual o significado é produzido e construído. Não devemos confundir o mundo material, onde existem as pessoas e os objectos, com as práticas e processos simbólicos sob os quais operam a significação e a linguagem. O significado não existe nas coisas, pessoas, objectos nem no mundo. Somos nós que fixamos os significados de forma tão firme que parecem inevitáveis e naturais (Hall, 1997).

Destacam-se três teorias sobre como a linguagem é utilizada para representar o mundo: a reflectiva, a intencional e a construcionista. A teoria reflectiva, considera que a linguagem apenas reflecte um significado que já existe no mundo dos objectos, das pessoas e dos acontecimentos; um "efeito" de espelho. Na teoria intencional, a linguagem expressa o sentido intencional do orador, escritor, pintor ou músico. Na teoria construcionista, o significado é construído na linguagem e atra-

vés desta. Saussure e Foucault, desenvolvem respectivamente as tendências semiótica e discursiva dentro desta última teoria.

Sob a perspectiva construcionista, a representação envolve a produção de significação forçando as ligações entre três ordens diferentes: aquilo a que chamamos o mundo das coisas, da experiências e dos eventos; o mundo conceptual - dos conceitos mentais que transportamos nas nossas cabeças; e os signos organizados em linguagens que comunicam e representam estes conceitos. Ou seja, segundo a triangulação dinâmica de Peirce o signo mantém uma relação solidária entre a sua face perceptível - significante; aquilo que representa - objecto ou referente; e aquilo que significa - interpretante ou significado. (Joly, 1994).

Presentação

Alessandro Oltramari (2005), sugere que um estudo rigoroso da mente deveria ser orientado para uma teoria da representação mental compreensiva que promove a apresentação ligada à dinâmica das formas de cognição e a representação limitada a um nível de abstracção. Estudos mais recentes do desenvolvimento desta teoria estabelecem uma ponte entre estas duas noções. Quando alguma coisa do mundo exterior se torna presente ao sujeito acontece um acto de apresentação - fenómeno psíquico - que revela uma manifestação psicológica desse objecto no sujeito. Mesmo que o acto de apresentação dependa da interacção do sujeito com o ambiente, também existe uma informação massiva imposta pelo acto subjectivo sobre o objecto apresentado.

Presentações correspondem a eventos psicológicos direccionados aos objectos, nomeadamente objectos apresentados pelo próprio acto; Oltramari dá o exemplo: ouvir o som de uma cascata aponta para o aspecto fenomenal do objecto. A teoria da intencionalidade de Brentano (Jacquette, 2004) afirma que todo o fenómeno mental (todo o acto psicológico) é direccionado a um objecto (o objecto intencional). A intencionalidade afirma que cada crença, cada desejo, é sobre um objecto, o acreditado, o desejado, etc. O sujeito não é um receptor passivo de estímulos externos; pelo contrário, toma parte activamente na experiência perceptual, estruturando os seus objectos intencionais através de integrações subjectivas. Em suma, a noção de apresentação está relacionada com a semântica cognitiva, segundo a qual a linguagem é concebida

como um sistema complexo dependente directamente de estruturas perceptuais enquanto que as representações se relacionam com a semântica formal que considera a linguagem autónoma e livre de contexto.

2. DISCUSSÃO

A Representação e a Apresentação na Artes

Na sua grande maioria, as artes antigas são artes da representação. Nos eventos de palco, a tentativa de criar a ilusão de verosimilhança ou de realidade tem início na renascença em Itália no séc. XV. Esta abordagem naturalista, dominou durante os três séculos seguintes a concepção e design dos eventos de palco, sentindo-se ainda hoje a sua influência. A tradição teatral atribui grande importância à criação de uma realidade visual no palco, e é portanto mais representativa do que presentativa. (Banham, 1995) Ao contrário desta tendência ocidental, o teatro tradicional chinês visa criar um mundo teatral próprio, sugerindo apenas algumas pistas sobre o espaço/tempo da acção, levando a imaginação do espectador a expandir-se livremente. O objectivo primordial no palco tradicional chinês não é imitar a realidade mas sim impressionar a audiência, o que veio também a acontecer na ópera, ballet ou eventos musicais na cultura ocidental. (Zhao, 2005) Representação e apresentação são duas formas de envolver a audiência durante uma performance. Numa representação teatral, o actores actuam como se existisse uma quarta parede entre eles e a audiência. O teatro presentativo abandona esta parede imaginária promovendo os constantes contactos entre actores e audiência envolvendo os numa conversação contínua, tornando a audiência muito presente. (Card, 1999).

No campo da arquitectura, obra presentativa por excelência, Anne Toft (2006) considera que a experiência arquitectónica está restringida à própria obra e ao contacto directo com esta. A experiência, está confinada à imediata associação do sujeito com o objecto, não sendo portanto passível de ser copiada ou reproduzida. Apesar deste ponto de vista, a nossa compreensão e conhecimento da arquitectura e das artes em geral, baseiam-se somente em representações. Os artistas sempre utilizaram representações, estas integram normalmente os processos de

criação e de design tanto como ferramentas geradoras como meios de comunicação nas subsequentes etapas de divulgação, difusão e propagação das obras. As representações das formas artísticas que foram repetidamente expostas em diversos meios, tiveram um papel importante na construção da nossa noção do que poder ser a Arte. Portanto o papel das representações na disseminação da arte, é fundamental ao desenvolvimento da arte e do discurso artístico.

Velocidade, Tecnologia e Apresentação

O filósofo, urbanista francês Paulo Virilio, precursor da dromologia - ciência que estuda os efeitos da aceleração da velocidade na sociedade, na obra "The Accident of Art", considera que vivemos na actualidade um "iconoclasmo da representação" provocado pelas tecnologias de comunicação e difusão de informação em tempo real.

"DEVIDO À COBERTURA EM DIRECTO, EM TEMPO REAL, GRAÇAS À VELOCIDADE DA LUZ A PRESENTAÇÃO SUBSTITUÍ A REPRESENTAÇÃO." (VIRILIO, 2005).

Considerando que passar da representação à apresentação é perder distância, quase como uma contracção espaço-temporal, o autor afirma que o fim da representação já aconteceu na imprensa e nos media e acontecerá também na Arte. Se atendermos ao desinteresse suscitado por um jornal do dia anterior, concluímos que a essência da imprensa é as notícias serem velhas no dia seguinte. De facto, devido à cobertura global em directo, em tempo real, a apresentação substitui a representação. Virilio equaciona esta contracção espaço-temporal, como a poluição das distâncias espaciais e temporais que também ameaça o evento artístico contemporâneo, que "poluído", apenas se apresenta a si próprio. Deste ponto de vista, a arte contemporânea mais recente, baseada em tecnologias de informação e comunicação em tempo real, é uma apresentação em vez de uma representação. É arte no presente do indicativo, arte em tempo real. O que conta é a sua instantaneidade que decorre paralelamente à velocidade de processamento e de acesso à informação.

Arte Presentativa, Generativa em Tempo Real

Os trabalhos artísticos que, neste estudo, consideramos como potencialmente presentativos, são todos aqueles, que integram estratégias interactivas e generativas artificiais, em tempo real. As tecnologias emergentes, principalmente os computadores com a sua cada vez mais rápida capacidade de processamento de dados e interfaces para aquisição de informação em tempo real, permitem hoje aos artistas adoptarem estratégias de criação de trabalhos absolutamente sintéticos e/ou autónomos. O trabalho de síntese automático gerado por computador, tal como muita ficção, pode não ter referente e é simplesmente presentativo. Jeffrey Crouse (2006), usa o termo "Real-time Art" para identificar trabalhos artísticos que recorrem, em tempo real, a informação exterior para gerarem uma experiência no momento em que são experienciados pelos utilizadores. Se a informação for proveniente do próprio trabalho artístico então poderá ser também considerada Arte Generativa.

A Arte Generativa assenta em sistemas generativos que sugerem uma abordagem alternativa à produção artística aonde centenas e até milhares de imagens, sons ou configurações podem ser criados autonomamente ou gerados/ calculados matematicamente. Nestes sistemas, o meta artista actua simultaneamente como guia e como decisor estético, concentrando-se na estrutura que produz a obra e não na obra em si própria. (Macedo, 2002) Arte Generativa refere-se a qualquer prática artística, onde o artista cria um processo, tal como um conjunto de regras de linguagem natural, um programa de computador, uma máquina ou outro mecanismo, que é então colocado a funcionar com algum grau de autonomia, contribuindo ou resultando num trabalho artístico completo. Estes sistemas, com diversos níveis de complexidade, pelo facto de serem ordenados e/ou estocásticos, são muitas vezes imprevisíveis. Valentin Villenave escreve no seu website:

"(...), "CAOS PURO" (SE É QUE EXISTE) NÃO PODE SER CONSIDERADO ARTE: O COMPOSITOR TEM QUE COLOCAR ALGUMA ORDEM. O PROCESSO ARTÍSTICO É PRECISAMENTE O BALANÇO DELICADO ENTRE ALEATORIEDADE E REGRAS."

O meta-criador, ao conceber sistemas de composição audiovisual

Tendências Estéticas

automática, não interessa como, tem de ensinar o computador aquilo que deve fazer e como o deve fazer. Apesar de definir as regras, o meta-artista pode desconhecer o resultado exacto dos resultados da produção do seu sistema.

Todos os trabalhos artísticos são, de alguma forma, produto de informações como influências artísticas, circunstâncias, referências culturais, etc. Nos trabalhos artísticos presentativos, a manifestação das informações acontece no momento da experiência com a obra. Ou seja tradicionalmente, as forças circunstanciais e culturais podem influenciar a obra antes desta ser experienciada pelo observador, na arte presentativa, as fontes de informação exteriores ou interiores à obra, influenciam-na enquanto esta é experienciada. A obra de arte presentativa é construída, em tempo real, enquanto é experienciada.

Terminamos este artigo, sugerindo que a arte generativa e interactiva contemporânea, que normalmente integra nos seus sistemas de produção a capacidade de processamento de informação em tempo real dos computadores, é presentativa por quatro razões principais. Primeiro, ao implicar a participação do espectador, incluindo-o no sistema, provoca uma contracção das distâncias espaço-temporais entre espectador, obra de arte e criador integrando o espectador na própria obra de arte e fundindo no mesmo ser o criador final e o receptor do trabalho artístico. Segundo porque pode nem ter referente pois não tenta mimetizar ou representar a realidade ou as ideias do artista. Terceiro porque a manifestação estética da obra acontece em tempo real no momento em que é experienciada directamente pelo indivíduo. Por fim, porque é uma experiência efémera que não perdura no tempo, imprevisível devido aos processos estocásticos, é muito improvável que alguma vez se repita.

3. CONCLUSÃO

Este artigo, distingue de forma sucinta os conceitos de representação e apresentação, contextualizando-os no panorama das estratégias de produção cultural e artística. A principal utilidade deste texto é facilitar a identificação, compreensão e análise dos trabalhos artísticos presentativos, especialmente daqueles que utilizam nas suas estratégias tecnologias de processamento, difusão e comunicação de informação em

tempo real. Ao referirmos o papel central que a representação tem tido na linguagem e na produção cultural, e ao identificarmos a profusão de estratégias artísticas presentativas na Arte da actualidade, deixamos em aberto as futuras implicações culturais que esta profusão poderá trazer à sociedade.

REFERÊNCIAS

- » BROOK, ANDREW AND PAUL RAYMONT. "THE REPRESENTATIONAL BASE OF CONSCIOUSNESS". PSYCHE 2006: VOLUME 12 ISSUE 2 (2006).
- » JOLY, MARTINE. INTRODUCTION À L'ANALYSE DE L'IMAGE. PARIS: EDITIONS NATHAN, 1994.
- » TOFT, ANNE ELISABETH. ARCHITECTURE AND PHTOTOGRAPHY. A STUDY OF THE RELATIONSHIP BETWEEN PRESENTATION AND REPRESENTATION. 2009 [HTTP://AARCH.DK/FILEADMIN/GRUPPER/ARKITEKTSKOLEN/A/AET.EG2.PDF](http://aarch.dk/fileadmin/grupper/arkitektskolen/A/aet.eg2.pdf) LOTRINGER, SYLVÈRE AND PAUL VIRILIO. THE ACCIDENT OF ART. SEMIOTEXT(E), 2005. MACEDO, ANDRÉ RANGEL. DEM#0: DESTERRITORIALIZAÇÃO ESPACIAL MODERADA. MASTER THESIS. ESCOLA DA ARTES DA UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA, 2002.

Questão socioambiental do uso de fibras vegetais na criação em design têxtil e de moda na cultura brasileira

Antonio Takao Kanamaru | Jéssica Yuri Souza Araújo
 PROFESSOR-DOUTOR – EACH/USP, DOUTOR NA ÁREA DE DESIGN – FAU/USP, MESTRE NA ÁREA DE ARTES VISUAIS – IA/UNESP - KANAMARU@USP.BR | GRADUANDA EM BACHARELADO TÊXTEL E MODA – EACH/USP, TÉCNICA EM VESTUÁRIO (EM FORMAÇÃO) – SENAI-SP
 ENG. ADRIANO JOSÉ MARCHINI

RESUMO - Objetiva-se refletir a importância socioambiental do uso de fibras vegetais na criação em design têxtil e de moda na cultura brasileira. Procedimento teórico-metodológico baseado na relação entre design, ambiente e cidadania, sob conceito de Yves Deforge e Victor Papanek, de um olhar sensível a um novo paradigma socioambiental na criação estética e experimental do design e sua poética. Toma-se como base de reflexão e de análise inicial, a base da técnica artesanal de trançado com fibras vegetais. Observou-se a importância central da criatividade e da comunicação aberta na concepção e no trabalho coletivo, como condição de um novo fazer e pensar o trabalho de criação, de forma sensível e socialmente responsável.

PALAVRAS CHAVE: DESIGN TÊXTEL E MODA; SOCIOAMBIENTAL; FIBRAS VEGETAIS; TRANÇADO.

ABSTRACT - The present article intends to demonstrate the envi-

ronmental and social importance of the use of natural fibers for creation in textile and fashion design in Brazilian culture. The theoretical and methodological procedures were based on the relationships involving design, environment and citizenship, following Yves Deforge's and Victor Papanek's concepts, sensitive to a new paradigm in experimental and aesthetic creation of design and its practice. Handicraft techniques of weaving using vegetal fibers are the foundation for reflection. It was observed the core importance of creativity and open communication for design and collective work, in a sensitive way and socially responsible.

KEYWORDS: TEXTILE AND FASHION DESIGN; SOCIAL-ENVIRONMENTAL; VEGETAL FIBERS; WEAVING.

INTRODUÇÃO

Procura-se refletir a questão socioambiental do uso de fibras vegetais na criação em design têxtil e de moda, na cultura brasileira. Para tanto, abordou-se em termos teórico-metodológicos a relação criadora em design, ambiente e cidadania, sob conceito de Yves Deforge (1994) no artigo "Para um design ideológico", e de Victor Papanek (1995), em *The Green Imperative*.

Ambos autores, propunham um novo olhar sensível à criação em design, baseado em novo paradigma, influenciado pelo princípio de natureza socioambiental na criação estética, poética e experimental do design.

Como base de reflexão e de análise inicial, propôs-se uma abordagem e descrição básica da técnica artesanal de trançado com fibras vegetais, que fundamenta o fazer artesanal e o seu processo de trabalho. Percebeu-se a relação necessária entre o trabalho coletivo, a imitação e a transmissão oral da técnica.

Nesse processo, observou-se a importância central da comunicação livre e da criatividade, na concepção do produto por meio do trabalho coletivo, como condição de um novo fazer e pensar o trabalho de criação, de forma sensível, humana e socialmente coerente com o princípio socioambiental.

Consequentemente, refletir o princípio socioambiental no processo de criação estética e técnica em projeto, o design, não se reduz à mera

substituição de matéria-prima em produtos existentes, ditos "verdes", sem alterar a sua lógica de produção, uso e descarte dominante.

Trata-se, para além das convenções oficiais, de desvendar novas formas de olhar, pensar e fazer o processo de concepção, de criação e uso e descarte, e nesse sentido, proporcionar novas práticas sociais regidas por um princípio humanístico de criação em design.

A IMPORTÂNCIA DE FIBRAS VEGETAIS NA CRIAÇÃO TÊXTIL E DE MODA: TRABALHO DE SUBSISTÊNCIA, TÉCNICA E IDENTIDADE

Em 2009, a ONU registrou em sua lista temática internacional, o marco cronológico das atenções internacionais às fibras vegetais, por relacionar a sua importância à questão da segurança alimentar e da fome global.

No mesmo organismo, foram levantados e descritos cerca de quinze tipos de fibras naturais, entre vegetais e animais, com aplicações demonstradas em produtos têxteis como vestuário para uso cotidiano.

Diante dessa contribuição oficial, procurou-se refletir mais criticamente o fundamento básico do trabalho da criação com tais fibras, com destaque àquelas de características vegetais devido à abundância na vegetação brasileira. A partir do qual, procurou-se analisar de modo a refletir mais amplamente o objetivo de contribuição humana e social da criação, contextualizada ao ambiente e às culturas locais.

Uma peculiaridade fundamental deve ser observada na cultura brasileira: a presença concentrada de espécies além das relatadas pela ONU, embora sob alto risco de extinção, como a taboa, o cipó-imbé, o cipó timbopeva, o cipó cruz-de-malta, a embira, a embira branca e outras de acesso relativamente mais simples como fibras de bananeira, milho, bambu, espada-de-são-jorge, etc. Isso fortalece a importância da pesquisa no contexto brasileiro.

Além do caráter ecológico auto-evidente da importância do uso de fibras vegetais, já oficializado pela ONU como tema internacional, ao mesmo tempo, é percebida a sua relação direta ao trabalho de subsistência em comunidades populares e à sua identidade cultural nesse trabalho. Nestas, o trançado em fibras vegetais constitui a base elementar da

técnica, porém contido o seu inerente significado cultural.

Como esse processo se desenvolve? Para Klintowitz (1985), o trançado a partir de fibras vegetais "está presente em todas as culturas na formação dos povos, porque apesar do caráter cotidiano que carrega, é imbuído de significado simbólico, estético, religioso, criativo, uma vez que a criação ocorrida através das mãos está impregnada de cultura" e, "as interações homem-meio ambiente e homem-objeto possibilitam identificar um povo uma época e uma cultura". (MEDEIROS, 1997).

Pode-se perceber esse caráter antropológico geral em diferentes culturas e na brasileira, visto que "o trançado é herança artesanal das nações indígenas e também está presente em outras etnias formadoras da cultura brasileira, como a africana, europeia e oriental (FAJARDO, CALAGE, JOPPERT, 2002).

A técnica comum em culturas populares e autóctones repousam no trançado básico análogo à tecelagem têxtil moderna, caracterizada pelo entrelaçamento de tramas em urdiduras, cujos arremates tanto de um, quanto de outro, constituem o fechamento da peça com fibras vegetais. Neste detalhe, o tipo de solução encerra o tipo da técnica empregada e portanto, a qualidade do acabamento e da própria estrutura arquitetônica da peça.

Mas além da técnica em si, elementos formais como textura, cor, configuração da fibra permitem estruturar criativamente a aparência morfológica do objeto e conseqüentemente a sua linguagem plástico-visual. Assim, a elaboração criativa das soluções do trançado, do arremate e da aparência formal expressa a identidade e a criatividade específica do artesão ou artista popular (Arte Popular, 2009) e, ao mesmo tempo, de sua comunidade como um todo.

Para Klintowitz (1985),

"MESMO OS DESENHOS E PADRÕES DAS TRIBOS, OS QUAIS REPRESENTAM DE MANEIRA ABSTRATA EXPERIÊNCIAS DA COMUNIDADE, APESAR DA FORTE NOÇÃO DE COLETIVIDADE ENRAIZADA, CONSERVADO OS PADRÕES ESTABELECIDOS PELA TRADIÇÃO E POR UMA VIVÊNCIA HISTÓRICA COMUM, CADA INDIVÍDUO ENCONTRA O ESPAÇO DE EXPRESSÃO PESSOAL (A DIVERSIDADE NO COLETIVO)".

Mas a técnica básica é transmitida oralmente com a assimilação de seus procedimentos básicos do entrelaçamento, com maior ou menor incorporação de influências externas atuais. Para o mesmo autor,

“ NO BRASIL, EM ESPECÍFICO, A ARTE DO TRANÇADO ADQUIRE CARACTERÍSTICAS PECULIARES EM RELAÇÃO A OUTROS PAÍSES PELO FATO DE HAVER A CONVIVÊNCIA E A PERMANÊNCIA DESSA TRADIÇÃO, A QUAL SE TRANSFORMA E SE MODIFICA, APESAR DO PENSAMENTO INDUSTRIAL VIGENTE, RESPONSÁVEL PELA SUA SUBSTITUIÇÃO EM ALGUNS PAÍSES POR FORMAS INDUSTRIAIS. ESSA DICOTOMIA ENTRE A TRADIÇÃO E A INOVAÇÃO MARCA E DIFERENCIA A PRODUÇÃO DE ARTE E DESIGN TÊXTEIS E DE MODA NA CULTURA BRASILEIRA “. (IBIDEM)

Nesse universo geral do uso de fibras vegetais, portanto, relacionam-se dinâmica e conflitantemente o trabalho de subsistência, a transmissão da técnica, a formação da identidade e as novas influências. Mas o elemento transformador geral de construção desse processo reside no trabalho do artesão ou artista.

Nesse processo, a construção parte da aprendizagem da técnica transmitida oralmente de artesão para artesão. Em meio a essa dinâmica, ocorre-se novas influências seja por criação ou transmissão por terceiros.

A melhoria do trabalho e da renda obtida se desenvolve à medida que esse processo se dinamiza em comunicação aberta e se estagna a medida que se isola.

Logo não se trata apenas da simples substituição da matéria-prima em si, ou seja de uso linear de fibras naturais, mas como afirma Yves De-Forge e Victor Papanek, de compreender e proporcionar uma mudança de paradigma da produção e da lógica subjacente ao trabalho.

Mas qual o elemento diferencial construtivo desse processo em relação ao convencional ou dominante? Nesse sentido, como é possível contribuir ao trabalho relacionado ao ciclo de reflexão iniciado com o Ano Internacional das Fibras Naturais estabelecido pela ONU, sob uma abordagem da criação estética e experimental em design?

TRABALHO COLETIVO, COMUNICAÇÃO ABERTA E A CRIATIVIDADE

Uma vez reconhecido o trabalho como a base da reflexão geral, eixo da subsistência do artesão ou artista, bem como da necessidade da técnica obtida por meio de trocas de experiências, torna-se possível compreender que esse trabalho constitui um processo essencialmente coletivo.

E nesse processo, a transmissão oral para a aprendizagem básica da técnica e a sua imitação por aqueles que a recebem, constitui comunicação aberta, sob a livre interação entre participantes, dinâmica essa necessária também para o desenvolvimento do trabalho.

No entanto, sucessivas trocas de experiências lineares de técnicas básicas recairia em um processo de repetição. Como haveria desenvolvimento?

Como anteriormente visto, a identidade resultante do trabalho constitui-se propriedade marcante dos trabalhos. Para haver identidade não se pode analisar pela noção da técnica pura e exclusivamente, visto que ela em si tende ao padrão.

Em hipótese, o livre processo de transmissão oral e aprendizagem básica da técnica permite a sua adaptação de artesão para artesão em um processo de imitação geral mas articulada, também aberta, no modo de fazer ou de seguir ou de queimar as suas etapas de trabalho.

Ao mesmo tempo, a incorporação de informações externas novas, renovaria a técnica, mas como haver a sua transformação? A adaptação de artesão para artesão e a livre transmissão oral permitiria nesse processo de aprendizagem coletiva e dinâmica, a recriação do fazer, a geração da criatividade nesse processo.

Em última análise, nesse processo geral, a livre criação e comunicação aberta no trabalho coletivo, permitem efetivamente a realização do fazer criador. Em tese, refletir essa diferença qualitativa e tomar a decisão consciente entre o processo de trabalho coletivo aberto e o trabalho convencional restritivo, oferece condições objetivas para o trabalho com as fibras vegetais, para assim uma experimentação consciente da importância do princípio socioambiental em termos estruturais reais, e socialmente consequentes no processo de trabalho coletivo em comunidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observa-se no processo de reflexão geral sobre a questão socioambiental do uso de fibras vegetais na criação em design têxtil e de moda na cultura brasileira, o trabalho coletivo como base da própria reflexão e nesse aspecto, a importância central da dinâmica da comunicação aberta e da criatividade, como condição de um fazer e pensar o trabalho efetivo de criação coletiva, de forma sensível e socialmente crítica em relação às formas dominantes do fazer, usar e descartar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS BÁSICAS:

- » ARTE POPULAR IN NATURA. ARTESANATO EM FIBRAS. RIO DE JANEIRO: RÉPTIL EDITORA, 2009.
- » DEFORGE, YVES. "POR UM DESIGN IDEOLÓGICO. IN: ESTUDOS EM DESIGN. RIO DE JANEIRO: AEND, 1994.
- » FAJARDO, ELIAS; CALAGE, ELOÍ; JOPPERT, GILDA. FIOS E FIBRAS. RIO DE JANEIRO: SENAC NACIONAL, 2002. 79 p. (OFICINA DE ARTESANATO)
- » KLINTOWITZ, JACOB. TRANÇADO BRASILEIRO. PROJETO CULTURAL RHODIA. SÃO PAULO: RAÍZES ARTES GRÁFICAS, 1985. 216 p.
- » PAPANEK, VICTOR. THE GREEN IMPERATIVE. ECOLOGY AND ETHICS IN DESIGN AND ARCHITECTURE. LONDON: THAMES AND HUDSON, 1995.

Acessórios Surrealistas

Aretha de Freitas Nascimento | Isabel Cristina Italiano | Maria Silvia Barros Held

BACHAREL EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ARETHAFN@USP.BR | UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ISABEL.ITALIANO@USP.BR | UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - Neste trabalho expomos o processo criativo que envolve uma coleção de acessórios, usando como inspiração as obras do movimento artístico Surrealismo. Buscando compreender a antiga parceria existente entre a moda e a arte, as diversas linguagens que ambas utilizam para expressar uma mesma idéia, transpondo as possíveis barreiras entre os dois mundos. Como referência fora utilizado os trabalhos desenvolvidos pela estilista Elsa Schiaparelli, através de sua ligação com os artistas surrealista e as peças por ela produzidas.

PALAVRAS CHAVE: COLEÇÃO; SURREALISMO E SCHIAPARELLI.

ABSTRACT - In this work we present the creative process evolving a fashion accessories collection inspired by the artistic movement called Surrealism. We seek for the ever existing partnership between beauty and art, their individual languages to express the same idea, some times crossing each other boundaries. As a matter of reference we relay on the work from the well known stylist Elsa Schiaparelli, who had a strong relation with Surrealist artists and a deep inspiration for her pieces.

KEYWORDS: FASHION COLLECTION, SURREALISM AND SCHIAPARELLI.

INTRODUÇÃO

Assim como num casamento perfeito, a arte e a moda se ajustam, se amoldam, se completam, se aperfeiçoam e extraem um do outro o melhor. Cada uma tem em si a capacidade de revelar relações humanas, políticas, sociais, culturais e econômicas.

Tanto o artigo de moda como o artigo de arte conseguem reproduzir a sociedade que os circundam, porquanto utilizam elementos em comuns para a criação como: cores, texturas, linhas volumes e formas; cada profissional, em sua área, tem a possibilidade de recriar, interpretar e reler as criações existentes, assim como pesquisar novos materiais para novas utilizações.

A arte retrata a moda, de forma intencional ou não, é através de: quadro, esculturas, pinturas, gravuras e etc. Conseqüentemente, a mesma acompanha o homem em sua história desde os primórdios e sempre desempenhou uma função de refletir suas inquietações e expectativas, assim como suas frustrações e anseios.

Já a moda, por alguns ainda tratada com ressalvas, ocupa hoje em dia lugar indiscutível na sociedade, na expressão do individuo, já que executa o papel de aguçar diferenças, expõem sentimentos e idéias. Nessa perspectiva, ambas se unem apesar da diferença de consistência entre elas, já que a primeira almeja a eternidade e a segunda está em constante mutação.

Não se pretende um olhar crítico sobre a efemeridade da moda e suas variadas expressões, mas sim, como, influenciados pelas vertentes artísticas, basicamente a partir do começo do século XX, os estilistas passaram a ver nessa união grandes possibilidades de criação. Assim, a moda se presta à arte numa nova maneira de leitura do corpo e a arte por sua vez, encontra um novo canal de comunicação.

SURREALISMO

Embora o termo "surrealismo" tenha sido criado em 1917, pelo crítico Guillaume Apollinaire para descrever aquilo que considerava ultrapassar a realidade. O termo ganhou forças em 1924 em Paris, através de André Breton (considerado o papa do surrealismo), num grupo muito bem organizado, o qual tinha uma parte proveniente do dadaísmo (mo-

vimento originalmente de negação, pois era contra todas as fórmulas impostas pelo homem, pregando a espontaneidade/o natural). O surrealismo teve suas bases fundamentadas nas teorias do íntimo do ser humano, de Freud, na poesia fantástica de Lautréamont e no estudo dos organismos sociais e políticos de Trotsky.

Salvador Dalí foi um dos grandes nomes do movimento, conhecido por retratar o mundo dos sonhos (que para muitos era o mais próximo do mundo surrealista ideal), através de ferramentas como o "método paranóico-crítico", técnica que consistia em fixar o olhar sobre uma figura nos mais variados lugares a fim de aplicar de forma mais fiel seu inconsciente; sua paranóia garantia a ambigüidade das imagens, podendo as mesmas terem significados diferentes dos usuais, introduzindo, portanto em suas obras seus: medos, desejos, inquietações, paixões e etc.

Em suas pinturas estavam presentes elementos e objetos com os quais possuía familiaridade; as teorias freudianas o inspiraram grandemente, assim como o psicanalista, buscava nas palavras a chave para o entendimento dos sonhos, adentrando assim nos jogos de palavras para inspirar sua arte. Uma vez ele descreveu sua arte como:

"uma fotografia em cores instantânea e feita à mão, enfocando as imagens superdelicadas, extravagantes, extraplásticas, extrapictóricas, inexploradas, dalinianos". Bradley (1999, p32).

Outro artista de destaque foi René Magritte, este era contra as teses de Freud e as experiências automatistas (que consistiam num meio de expor o subconsciente, o funcionamento do pensamento, através da escrita, fala, etc.). Para Magritte a psicanálise era como uma pseudociência do inconsciente, que não tinha nada a dizer, nem sobre as obras de artes. Suas trabalhavam a percepção sobre os objetos, colando-os em lugares contraditórios, buscando sempre manter o equilíbrio entre a revelação e ocultação, os elementos por ele pintados assumiam novas relações, antes não percebidas; os nomes que dava aos quadros não ajudavam em nada na descrição ou identificação, mas trabalhavam junto com a idéia de desfiar a lógica, de confrontação da escrita com a pintura. Ganhava assim os mistérios que tanto almejava.

ACESSÓRIOS DE MODA

Os acessórios de moda são peças que completam o visual, inicialmente não são as peças fundamentais para um look, entretanto têm a capacidade de realçar e integrar à roupa características, idéias e personalidades. Abrange uma ampla gama de elementos, como: bolsas, luvas, sapatos, lenços, cintos, jóias, chapéus e etc. Assim como também a variedade dos materiais que são usados para confeccioná-los é grande.

Se antes sua função prática era a principal inspiração, com o passar do tempo o valor de status lhe fora adicionado. Temos como exemplo os óculos, além de bengalas, perucas e chapéus, que representavam a distinção social e a etiqueta do homem de antigamente. Hoje em dia os acessórios assumem até uma importância maior que a própria roupa; em determinados casos, seu valor pode ser muito elevado e, sendo assim, tornou-se um aliado essencial para o visual de qualquer pessoa, não importando seu sexo, idade e classe social.

ELSA SCHIAPARELLI E O SURREALISMO

Elsa Schiaparelli, a estilista italiana foi uma das grandes nomes da moda do início do século XX, juntamente com Lanvin, Chanel e Vionet. Destacou-se por suas criações ousadas, irreverentes e de cores fortes (como o rosa - choque, por ela batizado). Sem perder a classe, algumas de suas coleções sofreram fortes inspirações surrealistas, pois, além de acompanhar de perto o movimento artístico, era amiga de artistas como: Picabia, Jean Cocteau, Man Ray, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Magritte entre outros.

Em algumas ocasiões pode trabalhar juntamente com alguns desses artistas, acompanhando assim o processo de criação das obras surrealistas, para que pudesse reproduzir em suas coleções, aspectos e elementos. Vale ressaltar a impregnação do movimento em suas criações, presentes principalmente, nos acessórios por ela criados. Conseqüentemente as mulheres que usavam suas roupas eram como aparições surrealistas, indo de encontro ao 1º Manifesto Surrealista.

SALVADOR DALÍ E SCHIAPARELLI

O primeiro trabalho oficial de Schiaparelli e Salvador Dalí foi à coleção de inverno de 1937/38 da estilista. Antes disso, em 1936, a estilista confeccionou o "Desk Jacket", um casaco gaveta, uma referência clara ao quadro de Dalí "Anthropomorphic Cabinet".

Um das primeiras peças criadas foi o "Lobster Dress" (vestido lagosta), criado a partir de um telefone feito por Dalí no ano anterior, como na figura a baixo. É importante destacar o processo de criação de Schiap, seguindo o pensamento surrealista. De forma delicada agregou um novo valor ou lugar para uma lagosta com esse vestido, que fora confeccionado somente com duas peças, uma em algodão e outra em organdi, sendo um deles feito especialmente para a duquesa de Windsor. Este e outros vestidos foram produzidos nesse trabalho, cada qual explorando a união o objeto arte e moda.

Esta parceria não se limitou às criações de roupas, ambos gostavam de ousar, de trabalhar de forma que não houvesse limitações no processo criativo, gostavam de utilizar novos materiais. As luvas criadas por Schiap, que faziam alusão a uma foto feita pelo pintor, em que se encontravam duas mãos pintadas de uma cor e as unhas de outra, em contraste, assim como na fotografia, a estilista colocou no par de luvas recortes em tecidos que lembravam as unhas para destacá-las por cima do acessório, confrontando a realidade do objeto luva e daquilo que buscava esconder

Schiaparelli desenvolveu peças também com outros artistas. Com Man Ray, criou o casaco da coleção primavera de 1939, com Giorgio de Chirico fez estampas; na perfumaria, junto com Leonor Fini (artista Argentina surrealista), fez um perfume com o molde do busto de Mae West, atriz símbolo sexual de época. Com Magritte, fez um perfume em forma de cachimbo, referente à sua obra "A Pérfida das Imagens".

COLEÇÃO

Apesar de esse projeto ter como sua fonte de orientação o surrealismo, não há interesse na reprodução de obras nas peças projetadas, pois fora considerado mais relevante o processo criativo de estilistas

com a Schiaparelli. Suas criações possibilitaram novas formas de expressar e ousar na concepção de artigos de moda, inovando nas formas, nas leituras e nos materiais usados, as quais romperam com alguns preceitos estipulados.

As referências escolhidas partiram dos processos criativos de René Magritte, ou seja, da inserção de objetos em suas obras que não pertençam ao ambiente por ele desenhado, o imaginário como elemento de ruptura com a realidade do cotidiano. O explorar de um olhar cuidadoso do subconsciente do pintor sobre peças, artigos e objetos, criará ilusões e contrastes. Partindo-se desse pressuposto, optou-se pela utilização de elementos comuns aos olhos de qualquer pessoa, no desenvolver da coleção, as peças têm a oportunidade de evoluir do simples rompimento com a realidade do uso dos materiais para a exploração de novas formas e modelagens.

Para melhor desenvolver a proposta do projeto e por se apresentar com uma abrangência considerável à família dos acessórios, fora decidido orientar as criações para os sapatos e as bolsas, por serem peças indispensáveis no vestuário de qualquer mulher. Optou-se ter uma única coleção, mas que a mesma pudesse evoluir do clássico para a vanguarda, evidenciando o processo de construção e ruptura de uma idéia inicial.

Esta coleção se inspira em mulheres de atitude marcantes e seguras, que estejam procurando novos tipos de linguagens e experimentações em seu visual, ao modo que posam firma suas individualidades expressas nas peças com toques de ousadia e liberdade.

MATERIAIS E TÉCNICAS APLICADAS

Para evidenciar o surreal nesta coleção, além de se valer da inserção de materiais pouco usuais, procurou-se também inovar nos desenhos e formas. Foram escolhidos o vinil (tanto para a confecção dos sapatos como das bolsas) e o esmalte vitral para a aplicação direta nos acessórios. Este esmalte foi escolhido devido à sua possibilidade da criação de novas formas, como também sua característica peculiar que, em contato com o vinil proporciona uma aparência única. Como esta técnica é nova, procura-se explorar suas aplicações.

Para confeccionar as bolsas, a técnica aplicada foi à aplicação direta do esmalte vitral sobre o vinil e a lona plastificada, criando as formas necessárias para que depois da secagem de cada camada fosse possível aplicar as demais demãos até a atingir a aparência necessária. O esmalte usado neste trabalho é encontrado em qualquer loja especializada em artigos de pintura e desenho. Este tipo de técnica permite uma maior liberdade de criação e experimentações.



Figura 1 Processo de desenvolvimento das bolsas, após a primeira aplicação do esmalte vitral



Figura 2 Bolsas da coleção

CONCLUSÃO

No desenvolvimento deste projeto, as maiores dificuldades encontradas foram, principalmente, a adequação da inspiração com as matérias disponíveis no mercado, de forma que não houvesse uma discrepância da intenção do projeto com o material confeccionado. Aponta-se também a possibilidade de usar materiais comuns, mas de forma que estivessem fora de seus meios usuais, de modo que a peça final não tenha perdas de qualidades e possua uma aparência de material sofisticado e inovador.

REFERÊNCIAS

- » ARNHEIM, R. INTUIÇÃO E INTELECTO NA ARTE. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2004.
- » BRADLEY, F. SURREALISMO. SÃO PAULO: COSAF & NAIFY. 1999
- » BLUM, C. E. ELSA SCHIAPARELLI. PHILADELPHIE. MUSÉE DE LA MODE ET DU TEXTILE. 2004
- » PAQUET, M. RENÉ MAGRITTE 1898-1967 "O PENSAMENTO TORNADO VISÍVEL". BENEDIKT TASCHEN, 1995.
- » STRICKLAND, C. ARTE COMENTADA: DA PRÉ-HISTÓRIA AO PÓS-MODERNO. RIO DE JANEIRO: EDIOURO, 1999.

O vestuário de trabalho feminino e a masculinização da mulher – Uma proposta de renovação.

Augusto de Toledo Paz | Maria Sílvia Barros de Held
 BACHARELANDO EM TÊXTIL E MODA – ESCOLA DE ARTES CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO- AUGUSTO.PAZ@USP.BR | DOUTORA CURSO DE TÊXTIL E MODA - ESCOLA DE ARTES CIÊNCIAS E HUMANIDADES - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - À duras penas a mulher conquistou seu espaço na sociedade. Embora as condições em que se encontra estejam longe de serem ideais, são melhores do que as encontradas décadas atrás. Essa independência reflete-se no modo de vestir. O artigo explana sobre o tema da masculinização da mulher e, ao final, propõe uma mudança de paradigma.

PALAVRAS-CHAVE: GÊNERO, VESTUÁRIO FEMININO, ROUPAS DE TRABALHO.

ABSTRACT - Hardly, women have earned their place in society. Although its conditions are still far from the ideal, are better than those found decades ago. This independence is reflected on the way of dressing. The article regards the issue of the masculinization of women and, finally, proposes a paradigm shift.

KEYWORDS: GENDER, CLOTHING, WORKING CLOTHES.

As mulheres vêm de um contexto de subjugo e vilipêndio. Sempre tiveram menos privilégios que os homens e sua luta por direitos iguais é notória. Queimaram sutiãs, organizaram manifestações, piquetes, protestos e conquistaram muito: o direito de votar, por exemplo. Tanto fizeram que no começo da década de 2000 já chefiavam boa parte dos lares brasileiros, como indica estudo de Mendes (2004):

“A crescente participação das mulheres brasileiras na esfera do trabalho, mostrada em diversos estudos torna visível uma situação cada vez mais freqüente nos dias atuais, trata-se da mudança de gênero no tocante à provisão econômica da família³. As estatísticas atuais (IBGE, 2002) revelam que 24,9% das famílias brasileiras “são chefiadas por mulheres.”

Todavia, frente a tantas conquistas, parece que algumas delas estão perdendo um bem precioso - sua feminilidade. A fim de competir com o homem e conquistar seu espaço no mercado de trabalho e na sociedade, a mulher, muitas vezes, teve de se “travestir” de homem. Para mudar os paradigmas vem se apossando das armas do “inimigo”, tornando-se tão bruta quanto ele.

“O TERMO MASCULINIZAÇÃO DA MULHER, REGULARMENTE CITADO QUANDO O ASSUNTO SE REFERE A IMAGENS DE FEMINILIDADE, SUGERE NÃO APENAS ALTERAÇÕES NO COMPORTAMENTO E NA CONDUTA DAS MULHERES, MAS NA SUA APARÊNCIA: JULGA-SE O QUÃO FEMININA É UMA MULHER TAMBÉM PELA EXTERIORIDADE DO SEU CORPO.” (GOELLNER, P.42).

“Masculinização” não alude, pelo menos aqui, ao batido estereótipo da mulher homossexual de modos rudes e traços toscos. Mas sim, às transformações vestais da mulher moderna. Alude tampouco a uma mudança de perfil psicológico e de configuração da família. Estudo feito por Betiol e Tonelli (1991) aponta justamente o contrário. Mulheres que fizeram carreira em profissões dominadas pelo sexo masculino são aquelas que apresentam maior propensão ao casamento e à geração de filhos.

“A SUPOSIÇÃO ERA DE QUE AS MULHERES QUE HAVIAM SE-

GUIDO CARREIRAS CONSIDERADAS PRÓPRIAS PARA O SEXO MASCULINO TERIAM UM COMPORTAMENTO FORA DOS PADRÕES CONVENCIONAIS, VENCENDO PRECONCEITOS E SANÇÕES SOCIAIS. AO ESTUDAR UMA POPULAÇÃO CONSTITUÍDA POR ENGENHEIRAS, ENFERMEIRAS E PROFESSORAS, A PESQUISA INFORMA QUE ESTES GRUPOS PROFissionais SÃO DIFERENTES E TÊM ATITUDES E COMPORTAMENTOS DIFERENTES. AO CONTRÁRIO DO QUE SE PODERIA SUPOR, É NO GRUPO DE ENGENHEIRAS QUE SE ENCONTRA O MAIOR CONTINGENTE DE MULHERES CASADAS E COM FILHOS." (BETIOL E TONELLI, P.20)

Devemos diferenciar dois conceitos que normalmente misturam-se: sexo e gênero. O sexo é biológico. Nasce-se homem ou mulher. O gênero, entretanto é uma composição cultural. É formado por um conjunto de valores, modos, gestos etc. Pode-se, portanto ser mulher e se apropriar de elementos do universo masculino, modificando-se, assim o gênero feminino.

Mais especificamente, podemos citar a definição de Judith Shapiro:

"AO CONTRASTAR UM CONJUNTO DE FATOS BIOLÓGICOS COM UM CONJUNTO DE FATOS CULTURAIS, ELES SERVEM (SEXO E GÊNERO) PARA UMA PROPOSTA ANALÍTICA ÚTIL. SENDO ESCRUPULOSA EM MEU USO DAS PALAVRAS, UTILIZARIA O TERMO 'SEXO' APENAS PARA FALAR DA DIFERENÇA BIOLÓGICA ENTRE MACHO E FÊMEA, E 'GÊNERO' QUANDO ME REFERISSE ÀS CONSTRUÇÕES SOCIAIS, CULTURAIS QUE SE IMPÕEM SOBRE ESSAS DIFERENÇAS BIOLÓGICAS. GÊNERO DESIGNA UM CONJUNTO DE CATEGORIAS ÀS QUAIS OUTORGAMOS A MESMA ETIQUETA (CROSSLINGUISTICALLY OU CROSSCULTURALLY), PORQUE ELAS TÊM ALGUMA CONEXÃO COM DIFERENÇAS SEXUAIS. ESTAS CATEGORIAS, NO ENTANTO SÃO REDUTÍVEIS E NÃO DERIVAM DIRETAMENTE DE FATOS NATURAIS, BIOLÓGICOS, E VARIAM DE UMA LINGUAGEM A OUTRA, DE UMA CULTURA A OUTRA, NA MANEIRA EM QUE ORDENAM EXPERIÊNCIA E AÇÃO" (SHAPIRO APUD PISCITELLI, 1997, P.50).

Sintetizando essa dinâmica - talvez de maneira um pouco simplista - fomos culturalmente condicionados a dividir roupas, modos e gestos

entre duas categorias: "coisas de homem" e "coisas de mulher". Quando uma pessoa se apropria de um elemento característico do universo de seu respectivo oposto, aos olhos dos outros, está cometendo uma transgressão e assim, está suscetível às "punições sociais" daqueles que o cercam.

Todavia, frente ao cenário social no qual nos encontramos, observa-se que essa linha divisora de gêneros parece ter sido modificada, de modo a ter se tornado consideravelmente mais maleável. Basta abrir uma revista ou catálogo de moda quaisquer para ver fotos e referências do guarda-roupa e do gestual masculino em mulheres. Num âmbito mais geral, observa-se que essa mulher, mesmo masculinizada e menos sensível, não consegue se excluir da dinâmica da moda. Muito pelo contrário. Faz uso da moda masculina para explicitar sua pujança e sua igualdade – ou superioridade, em alguns casos - em relação ao homem. Faz isso a partir do momento em que se apropria de elementos da indumentária masculina, como camisas de colarinho, calças, ternos, gravatas etc.

Apesar da permeabilidade dos limites genéricos, a tendência observada é que essas transgressões não obedecem a uma simetria. Ou seja, vemos mais mulheres apossando-se de elementos masculinos do que o contrário. Isso faz pensar no seguinte: a mulher masculinizada é vista como sendo sensual, apelativa, erótica e poderosa. Apesar de estar desviada de seu gênero original, é tida como um ícone a ser admirado. O homem feminizado é considerado risível, não só no que diz respeito a vestuário e gestual, mas o homem que se encarrega das prendas domésticas, por exemplo, ainda é visto como um homem, de certa maneira, emasculado. Com esse questionamento, ainda mais aprofundado, pode-se inferir que é aceitável – guardadas as devidas proporções – que a mulher se "travista" de homem, mas o contrário não. Isso revelaria uma hipótese bastante contundente: a apropriação de itens, gestos, trejeitos e modos do universo feminino por parte dos homens seriam considerados inaceitáveis. Afinal, por que, socialmente, o homem se "rebaixaria" ao nível da mulher?

Essa hipótese evoca teorias advindas de tempos passados, como a Teoria do Calor Corporal, segundo a qual o corpo feminino seria uma versão atrofiada do corpo masculino. De acordo com essa lei havia um sexo único e o que definia o fenótipo desse corpo era a quantidade de

calor a que era submetido durante a gestação. Nos corpos mais quentes, o aparelho reprodutor aflorava – nascia um homem. Os corpos que não foram suficientemente aquecidos tinham seu aparelho reprodutor interno – nascia uma mulher. Essa teoria perdurou por muitos anos e serviu de pilar para a construção de preconceitos. Talvez seja ela a responsável pelo pensamento de que a mulher fosse inferior ao homem.

Acerca desse tema, podemos também citar as teorias de Joanne Entwistle, estudiosa da problemática do gênero. Segundo ela, o ser humano se veste performaticamente, podendo construir um gênero alheio a seu sexo. Ou seja, esses são dois fatores dissociáveis. Uma mulher continua sendo mulher, entretanto, ao vestir-se de modo masculinizado altera seu gênero, mesmo que o faça de maneira sutil.

Essa tendência se faz mais observável no guarda-roupa de trabalho da mulher. Analisando-se, mesmo que levemente o vestir feminino no ambiente de trabalho, vê-se que o indumento da mulher é uma adaptação do vestir masculino. Podem ser colocados tantos babados e jabôs quanto possível, mas uma camisa de colarinho continuará sendo uma peça pertencente ao universo masculino.

Fazendo uma análise da história do vestuário feminino é claramente observável que a roupa feminina foi elaborada para o ócio, enquanto que a masculina foi ergonomicamente projetada para atividades mais vigorosas. Essa tendência é mais claramente observável após a revolução industrial, onde a masculinidade é traduzida em forma de trajes austeros e, na maioria das vezes, negros enquanto que a feminilidade é transcrita através de vestidos volumosos e cheios de detalhes e rendas. A mulher, grosso modo, era um troféu de seu marido. Vivia em função dele e fazia questão de externar a pujança econômica de seu cônjuge. O romance de Eça de Queiroz, "O Primo Basílio" ilustra o modo de vida da mulher de classe média do pós revolução industrial. Enquanto Jorge, o marido, trabalha em terras estrangeiras, sua esposa Luísa passa os dias lendo "A Dama das Camélias" e fazendo passeios.

Com o passar dos anos a mulher realizou seu efetivo ingresso no mercado de trabalho e a partir de então seu guarda roupa teve de sofrer algumas alterações. As saias perderam volume e ficaram mais curtas, por exemplo. Eis que Coco Chanel introduz os tailleurs confeccionados

em jérsei e populariza as calças compridas entre as mulheres – não só as trabalhadoras.

Acontece que, como já exposto, o vestuário feminino não foi projetado para o trabalho, então, é do guarda roupa masculino que são retiradas as referências para a concepção do guarda roupa dessa mulher ingressante no mercado de trabalho. Essa tendência se reforça durante os anos 1970.

Talvez a mulher ainda não se sinta completamente segura no ambiente de trabalho e para se impor perante seus companheiros faz uso das mesmas peças que eles. No entanto, além do aspecto psicológico – a mulher querendo se mostrar tão forte e competente quanto o homem através da roupa – não se deve ignorar o aspecto prático. O indumento do universo masculino é – em sua essência, não em sua modelagem – consideravelmente simples. Além disso, caracteriza-se como sendo um traje mais sucinto. Acerca do tema considera-se:

"PENSO QUE AO LONGO DA HISTÓRIA, O VESTUÁRIO MASCULINO FOI SEMPRE MAIS AVANÇADO QUE O FEMININO. O TRAJE DO HOMEM FOI SEMPRE PLATAFORMA DOS AVANÇOS TECNOLÓGICOS TÊXTEIS E FORMAIS PORQUE SEMPRE APONTOU AS MUDANÇAS SOCIAIS NA IMAGEM DO PROVEDOR, DO GUERREIRO, DO POLÍTICO E DO RELIGIOSO." (FERRAZ, 2010).

Sobre o ingresso da alfaiataria no vestuário feminino, Ferraz diz ainda:

"A ALFAIATARIA, USADA PELA MULHER, É O GRANDE MARCO DA HISTÓRIA DO VESTUÁRIO NO SÉC. XX. COMO ROUPA DE MULHER, O TERNO TAILLEUR CARREGA CONSIGO OS MESMOS VALORES DE SENSUALIDADE E PODER QUE ESTÃO NESTE TRAJE COMO ROUPA MASCULINA. É É ESTA A CONDIÇÃO QUE MANTÉM A ALFAIATARIA NO TOPO DAS QUESTÕES HISTÓRICAS DO VESTUÁRIO."

Tendo como base o comentário acima, reitera-se o apelo erótico que tem a mulher ao portar em seu figurino elementos do universo dos homens.

A fim de que a mulher adquira mais autonomia e - por que não?

– mais segurança no ambiente de trabalho, deve-se reformular o guarda-roupa de trabalho feminino ou mesmo desenvolver peças especialmente planejadas para os mais diferentes ofícios ocupados por mulheres – atualmente os mais variados.

A mulher já passou seu recado ao homem e à sociedade em geral. Os últimos três decênios não permitem mentir. O sexo feminino está consideravelmente mais independente do que as gerações passadas. Uma geração de esposas foi substituída por uma geração de empreendedoras, gestoras e administradoras extremamente capazes e eficientes. Agora é a hora e vez de a mulher mostrar autonomia. Através de seu indumento, precisa explicitar ao mundo que é tão boa quanto o homem, mas que seu procedimento, seu *modus operandi* é feminino.

Os críticos, muito provavelmente, dirão que, historicamente, o guarda-roupa feminino não foi desenhado para o trabalho. De fato, até a revolução industrial e o surgimento da classe média – ainda que bastante incipiente – não havia roupas adequadas – se é que este é o termo mais correto – para o trabalho feminino. Até então, mesmo nas classes menos favorecidas, as mulheres cobriam-se com camadas e camadas de tecidos. Mesmo após a revolução industrial, a indumentária feminina só sofrerá alterações consideráveis no tocante à roupa de trabalho, com o advento das calças para mulheres.

Como vemos através da história, o traje feminino não foi pensado para o trabalho, portanto – é importante frisar – é necessário que sejam feitas adaptações ao que se tem hoje. Um exemplo bastante atual é a troca do sapato de salto pela sapatilha no ambiente corporativo. Os sapatos de salto, próprios do universo feminino, não são o calçado mais próprio, considerando o fator conforto, para uma jornada longa – muitas vezes dupla - de trabalho. Todavia, convencionava-se que eram os calçados mais adequados esteticamente para a mulher no ambiente corporativo. Recentemente, observa-se uma nova tendência, uma mudança de padrão: as mulheres trocaram os desconfortáveis saltos altos pelas confortáveis, belas e não menos respeitadas sapatilhas. Isso nos permite aceder que o guarda-roupa feminino pode ser muito bem adaptado para o universo profissional. A languidez e delicadeza, naturais

do corpo feminino, não lhe devem ser dissociadas, mas nem por isso a mulher deve ir trabalhar vestida como uma bonequinha barroca. Deve-se manter a feminilidade de modo que a mulher se faça respeitar pelos homens nos ambientes laborais.

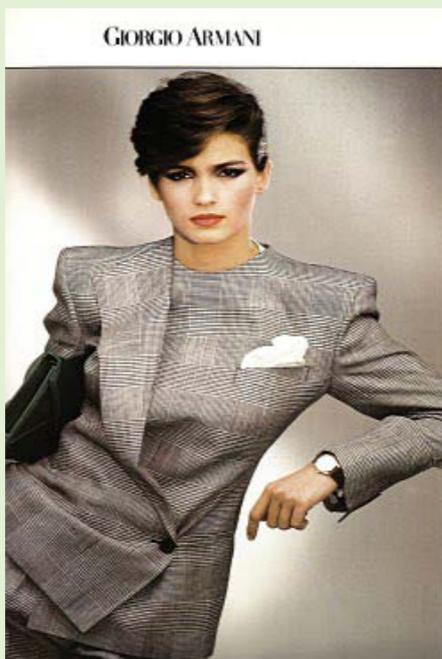
Ao se propor essa mudança de paradigma no guarda roupa de trabalho feminino, devem ser contemplados alguns aspectos ergonômicos, tais quais: manutenção e manuseio fáceis, adaptação antropométrica, conforto, segurança e uma série de qualidades estéticas que visem a agregar valor a esse produto. Portanto, de que adianta desenvolver e produzir uma peça de trabalho cheia de aplicações, rendas, brocados e modelagem elaborada se a mulher que a vestir terá seus movimentos tolhidos? É imprescindível que essas peças sejam, acima de tudo, práticas e funcionais. Todavia, não se pode levar esse aspecto a um extremo tal que sejam produzidos uniformes. A roupa feminina deve promover a produtividade de quem a veste, permitindo, assim que essa mulher compita em pé de igualdade com quem quer que seja.

Sendo impossível a adaptação, por que não criar novas peças? Roupas que sejam funcionais e belas, para que não seja necessário que a mulher tenha de abandonar a sua essência, a sua feminilidade. Disse Simone de Beauvoir, pensadora francesa do século XX: "Todas as vitórias ocultam uma abdicação". Arrisca-se afirmar que, mesmo que momentaneamente, a mulher teve de abdicar de parte de sua feminilidade. E o fez por um bem maior, por sua independência, por sua liberdade e autonomia.

Não se despreza a importância que teve a masculinização da mulher e a adaptação de peças da indumentária masculina para o vestuário feminino, muito pelo contrário: é inestimável, em termos de moda e de sociologia – se é que sejam campos possíveis de separação – o trabalho de Gabrielle Chanel, que deu às mulheres liberdade e certa independência e o poder imagético de Marlene Dietrich, que conferiu poder ao feminino. No entanto, é o momento de a mulher se impor pelo que realmente é: hábil, sensível, cuidadosa e, acima de tudo, extremamente capaz e competente.



Fashion Plate de 1829 – A moda vitoriana era projetada para o ócio feminino. Disponível em: <http://www.faap.br/francais/hotsite/hotsite_papiers/pop_up_04.htm>



Anúncio Armani de março de 1980 – A mulher entra maciçamente no mercado de trabalho. Disponível em: <<http://giacarangeditorials.blogspot.com/2007/07/vogue-italia-march-1980.html>>

- » LODI, O. A MULHER E AS RELAÇÕES DE TRABALHO. CASCAVEL, PARANÁ: CIÊNCIAS SOCIAIS EM PERSPECTIVA, VOLUME 5, Nº9; SEGUNDO SEMESTRE DE 2006.
- » MENDES, M.A. MULHERES CHEFES DE DOMICÍLIOS EM CAMADAS POBRES: TRAJETÓRIA FAMILIAR, TRABALHO E RELAÇÕES DE GÊNERO. PERNAMBUCO, 2004, UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO. TRABALHO APRESENTADO XIV ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS POPULACIONAIS, ABEP.

Banco de Dados Digital

- » FERRAZ, QUEILA. A ALFAIATARIA E O PODER DO TERNO. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://QUEILAFERRAZ.FASHIONBUBBLES.COM/DESTAQUES/A-ALFAIATARIA-E-O-PODER-DO-TERNO/](http://QUEILAFERRAZ.FASHIONBUBBLES.COM/DESTAQUES/A-ALFAIATARIA-E-O-PODER-DO-TERNO/)>
ACESSO EM: 12/5/2010

REFERÊNCIAS:

- » BETIOL, M.I.S. E TONELLI, M.J. A MULHER EXECUTIVA E SUAS RELAÇÕES DE TRABALHO. SÃO PAULO: REVISTA DE ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS, VOLUME 31, Nº4; 1991, 20P.
- » GOELLNER, S.V. IMPERATIVOS DO SER MULHER. SÃO PAULO: REVISTA MOTRIZ, VOLUME 5, Nº1; JUNHO DE 1999.

O estudo sobre fibras biodegradáveis oriundas do milho e da soja e seu emprego no design e conforto do vestuário esportivo.

Guimarães, Bárbara M. G | Regina Aparecida Sanches | Karina Takamune

GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. BARBARA.GUIMARAES@USP.BR | DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. - REGINA.SANCHES@USP.BR | GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO –USP. - KARINA.TAKAMUNE@USP.BR

RESUMO - À prática esportiva é importante o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias no setor têxtil para um melhor desempenho. Esse adiantamento tecnológico vem juntamente com a crescente preocupação com o meio ambiente, influenciando a Indústria Têxtil a aliar conforto e sustentabilidade. Poucos estudos foram feitos, mas os resultados obtidos demonstram que as fibras biodegradáveis derivadas da soja e do milho possuem características que podem suprir estas necessidades, podendo tornar-se uma aposta em desenvolvimento sustentável.

PALAVRAS CHAVE: CONFORTO; ARTIGOS ESPORTIVOS; FIBRAS BIODEGRADÁVEIS; DESIGN.

ABSTRACT - In sports it is important to develop new products and technologies in the textile sector for better performance. This technological advance comes along with the growing concern with the environment, influencing the textile industry to combine comfort and sustainability. Few studies have been conducted, but results show that the biodegradable fibers derived from soybeans and corn have characteristics that can meet these needs, and can become a bet on sustainable development.

KEYWORDS: COMFORT; SPORT GOODS; BIODEGRADABLE FIBERS; DESIGN.

INTRODUÇÃO

A Indústria Têxtil sempre foi uma atividade econômica de total relevância desde os primórdios da civilização, e esta sempre contribuiu fundamentalmente para o desenvolvimento econômico e social dos povos. E exatamente por ser uma atividade importante que sempre houve muitos investimentos nessa área para aprimorar cada vez mais este setor.

Atualmente, com a crescente preocupação com a consciência ambiental são necessários cada vez mais estudos na área de desenvolvimento sustentável, incluindo o setor têxtil, pois este é um dos que mais poluem o ambiente. Alguns novos materiais já foram desenvolvidos com o intuito de diminuir os danos causados, como a produção de fibras ecológicas, que estão cada vez mais em evidência, a exemplo o algodão orgânico, que é cultivado sem o uso de fertilizantes, o liocel obtido através da regeneração da celulose e usando solvente ecologicamente correto, fibras sintéticas de poliéster com base na polimerização do ácido láctico obtido do milho, entre outras que ainda serão desenvolvidas.

Dentre as fibras ecologicamente corretas destacam-se aqui as fibras derivadas da soja (SPF - Soybean Protein Fibre) e do milho (PLA - Poliláctico). A fibra de soja, conhecida como "fibra têxtil verde", foi desenvolvida na China, em 1999, por Li Guanqi, que teve a idéia de re-utilizar os restos de soja que eram até então utilizados para alimentar porcos. Li Guanqi iniciou sua produção com roupas íntimas e atualmente, esta fibra que possui características de maciez e toque sedoso, começou a ser amplamente utilizada na China, pois além de todos estes

fatores ligados ao conforto, há também que se destacar o valor, pois seu custo é relativamente baixo, facilitando o seu comércio.

A fibra PLA foi desenvolvida por uma empresa norte-americana, a Cargill Dow LLC, a partir da polimerização do ácido láctico do milho. Seu lançamento oficial se deu em janeiro de 2003, onde passou a ser chamado de INGEO.

AS FIBRAS PLA E INGEO

A partir da utilização de materiais mais limpos, tendo como principal preocupação o uso de matérias primas obtidas diretamente da natureza, poderá ser possível à indústria têxtil tornar as etapas de produção menos poluentes, através de fibras com características biodegradáveis, que tornem viáveis a reciclagem e facilite o descarte dos materiais, estas também são conhecidas por fibras ecologicamente corretas.

Perceberam-se estas características nas fibras de soja e milho, pois ambas, mesmo sendo consideradas fibras sintéticas por serem regeneradas e polimerizadas respectivamente, não possuem processos poluentes em sua fabricação.

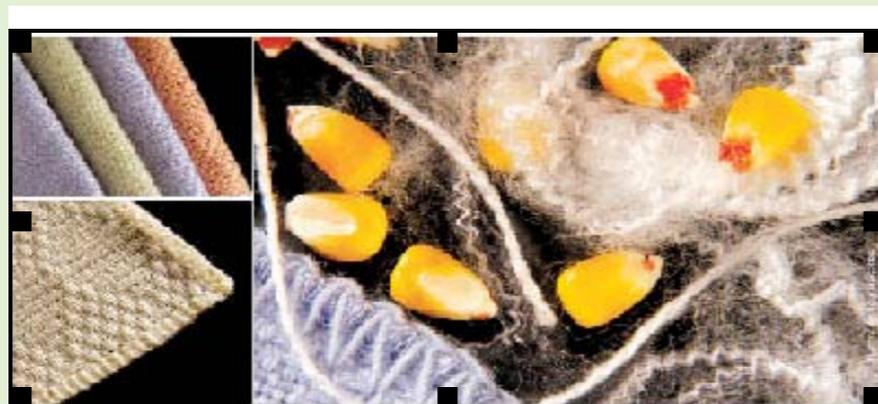


Figura 1: PLA

A fibra PLA é obtida a partir de uma matéria vegetal renovável e biodegradável, além destas características, o ácido poliláctico requer um consumo de combustível inferior a 30-40% para a sua produção e emite menos dióxido de carbono para a atmosfera, em comparação com outro polímero baseado na petroquímica. É considerada uma fibra bio-

degradável, uma vez que ao fim de sua vida útil se decompõe facilmente sem causar danos, além de os parceiros que utilizam o INGEO concordarem em se abster do uso de produtos tóxicos como dioxinas.



Figura 2: SPF.

A "fibra têxtil verde", como é conhecida a SPF, é formada através de bioengenharia da pasta residual obtida pela extração do óleo de soja, de onde se retira o polímero para a produção da SPF (FALCETTA, 2003). Controlando a fermentação das proteínas do óleo de soja, produz-se um líquido viscoso que pode ser extrudado nas fieiras e coagulado.

O processo de obtenção destas fibras é realizado a úmido, devido ao líquido que coagula em banho. Posteriormente, estas são firmadas por termofixação (aquecimento), onduladas e cortadas em fibras curtas. O banho deve ser realizado em baixa temperatura, devido ao amarelamento das fibras quando submetidas a temperaturas maiores que 120°C, isto ocorre também com as fibras derivadas da seda.

A partir destas fibras é possível obter fios de títulos entre 0,9 e 6 dtex por filamento. A tensão de ruptura das fibras de SPF é maior que 3,0 cN/dtex, superando os valores das fibras de algodão, seda e lã (da mesma família de grupos terminais aminoácidos) e menor que as sintéticas como poliéster (PES) e poliamida (PA). Devido ao baixo valor do peso específico (1,29 g/cm³), e em decorrência de sua forma, as fibras de SPF são adequadas para a fabricação de tecidos leves e de alto poder de cobertura. Os tecidos com 100 % de fios de SPF resultam em tecidos leves e com toque similar aos da mistura do cashmere com a seda natural.



Figura 3: Vista Longitudinal, seção transversal e fibras de SPF (FALCETTA, 2004).

Por ser uma fibra protéica regenerada não é considerada de origem vegetal natural, e sim artificial. Mesmo sendo uma fibra artificial, sua produção não contamina o meio ambiente, pois após a retirada das proteínas os resíduos da pasta servem como ração para os animais.

Ambas as fibras possuem características ideais ao segmento esportivo, o fio produzido através da fibra derivada da soja possui capacidade maior que o algodão de absorver e transportar umidade ao meio ambiente, resistência aos raios U.V. muito superior à fibra de viscose seda e algodão.

Fios derivados da SPF promovem maior conforto ao vestuário, podendo tornar-se como uma "segunda pele". Misturas realizadas com essa fibra também demonstraram excelentes resultados, fios de SPF com cashmere resultaram em fios brilhantes e com toque macio semelhante ao de fibra natural, ao misturá-la com sintéticas os fios obtiveram maior capacidade de absorção de umidade e permeabilidade, resultando em um maior conforto no tecido e conservação da maciez da fibra SPF, já com o algodão o tecido resultante apresentou melhor toque e leveza, ventilação e resistência às bactérias, maior conforto, excelente na fabricação de camisetas t-shirts e roupas esportivas (FALCETTA, 2003).

O desenvolvimento de peças para o vestuário destinado às atividades desportivas, deve apresentar características e propriedades que favoreçam a melhor performance do atleta. Nota-se que, toque leve, macio e suave, facilidade de secagem, estabilidade dimensional favorável, resistência mecânica ao uso, poder de elasticidade e de recuperação, respirabilidade, absorção e transporte da umidade são propriedades essenciais às roupas esportivas, demonstrando estas características como

necessárias ao melhor desempenho desse profissional.

O estudo das propriedades físicas e térmicas das fibras é essencial para verificar a funcionalidade do tecido, uma vez que esses fatores oferecem desempenho e bem-estar ao usuário.

O fio constituído de PLA demonstra uma melhor capacidade de absorção e recuperação elástica do que todos os fios sintéticos mais conhecidos atualmente, retardador de chamas, resistência à proliferação de bactérias, baixa toxicidade, propriedade hipoalérgica, fácil manutenção (easy care). O tecido criado a partir do INGENIO pode ser brilhante e fino como a seda ou espesso como o jeans (ALVES & RUTHSCHILLING, 2008).

O perfil do consumidor atual mostra-se cada vez mais exigente não só quanto a qualidade do produto que adquire, mas procura também por produtos que sejam diferenciados em relação às tendências de moda e ao mesmo tempo contribuam de alguma forma para o bem-estar da sociedade. É necessário, portanto, um estudo contínuo sobre o design aliado à sustentabilidade, para que o mercado pretendido seja alcançado, bem como o bem-estar do consumidor (KIKUCHI & SILVA, 2009).

DESIGN SUSTENTÁVEL

Define-se design como a melhoria de aspectos funcionais, visuais e ergonômicos de determinado produto, de modo a atender às necessidades do consumidor, melhorando o conforto, a segurança e a satisfação dos usuários. É uma forma de adicionar valor aos produtos industrializados, levando à conquista de novos mercados. As empresas têm usado o design como poderoso instrumento para introduzir diferenciações nos produtos e destacarem-se no mercado, perante aos seus concorrentes.

O termo design é frequentemente associado ao luxo, bom gosto e modernidade, de forma que o profissional desta área deve estar sempre bem informado sobre as atualidades e tendências mundiais, para reproduzir de forma criativa em seu produto.

Atualmente, grande parte do mercado de design, tornou-se comprometido com a sustentabilidade, utilizando materiais naturais, matéria-prima biodegradável, processos mais limpos ou até mesmo evitando desperdício. Surgiu assim o Design Sustentável, e a partir

deste o eco design.

O eco design pode ser definido como um modelo de projeto orientado por critérios ecológicos (MANZINI & VEZZOLI, 2008), de forma que não é possível pensar somente nos materiais, deve-se pensar de também nos processos utilizados, sem deixar de lado a parte estética, que pode ser também reestruturada a partir do conceito de sustentabilidade. Este conceito abrange mais do que o produto final, ele tem a característica de um estudo minucioso do "ciclo de vida do produto", abrangendo desde a matéria-prima e materiais, até o planejamento, desenvolvimento, produção, uso e descarte do produto. Visando esta característica é possível ressaltar outra prática utilizada, o cálculo do desempenho ambiental durante este processo, que é uma medida de quanto custa existir, como o cálculo de quanto se gasta ou polui o meio durante a produção de determinado produto.

Tratando-se de produtos têxteis e de moda, essa preocupação se acentua, devido à constante atualização de tendências, tornando essencial o estudo sobre o reaproveitamento de materiais.

METODOLOGIA

A pesquisa proposta foi desenvolvida através de pesquisa bibliográfica, com embasamento em artigos científicos da área têxtil, bem como em artigos relacionados à prática esportiva, conforto e design.

DISCUSSÃO

A necessidade de aliar conforto, tecnologia e sustentabilidade fazem da pesquisa um meio fundamental para o desenvolvimento das indústrias e conseqüentemente do mercado.

Percebe-se claramente que o consumidor está cada vez mais preocupado com as características do produto que adquire além do conforto e da tecnologia que também são fatores indispensáveis ao produto final, principalmente em artigos esportivos, cuja tecnologia influencia altamente no desempenho dos atletas, e o conforto é fundamental nesta prática.

Todavia, devido a poucos estudos realizados neste âmbito, o que

poderia ser atualmente mais usual, como os novos materiais e suas características, encontram-se fora do conhecimento da maioria dos consumidores, dentre os quais a maior parte dos que se preocupam com o ambiente tem especial atenção à qualidade dos produtos, e as fibras biodegradáveis citadas neste trabalho oferecem a oportunidade de promover a expansão destes mercados. A partir do conceito de design, juntamente com as características das fibras apresentadas, é possível desenvolver produtos que atendam os desejos do consumidor, e ao mesmo tempo minimizem os danos causados pela Indústria ao meio ambiente.

O presente estudo se justifica plenamente pelo fato de que a indústria têxtil vem crescendo em elevadas proporções no Brasil, fazendo com que as empresas têxteis busquem novas alternativas de materiais fibrosos para a produção de fios e tecidos. Portanto, este estudo está baseado na necessidade de pesquisas que possibilitem a inserção de novos materiais de origem vegetal para a indústria têxtil, intencionalmente voltada para a produção ecologicamente correta que, assim não agrida ao meio ambiente e além do mais, proporcione características essenciais para um uso com qualidade.

AGRADECIMENTO

Agradeço à Reitoria da Universidade de São Paulo e à Pró-Reitoria de Graduação por conceder, através do Programa Ensinar com Pesquisa, a bolsa para realização do presente trabalho.

REFERÊNCIAS

- » ALVES, G. J. S. & RUTHSCHILLING, E. A. VESTUÁRIO CONVENCIONAL: APLICAÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO DE ECO-TÊXTEIS. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, 2008.
- » FALCETTA, E. J. NOVA GERAÇÃO DE FIOS SINTÉTICOS. REVISTA TEXTÍLIA, nº. 48, p. 14-22, 2003.
- » FANGUEIRO, R. ET AL. DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL NA INDÚSTRIA TÊXTIL: ESTUDO DE PROPRIEDADES E CARACTERÍSTICAS DE MALHAS PRODUZIDAS COM FIBRAS BIODEGRADÁVEIS. REVISTA QUÍMICA TÊXTIL, nº91, p. 13-22.
- » KIKUCHI, C. Y. & SILVA, T. L. A SUSTENTABILIDADE E A UTILIZAÇÃO DE TEMAS CULTURAIS NO DESIGN DE MODA. VI EPCC – ENCONTRO INTERNACIONAL DE PRODUÇÃO CIENTÍFICA CESUMAR. CENTRO

UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ. PARANÁ, 2009.

» MANZINI, E. & VEZZOLI, C. O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS SUSTENTÁVEIS. OS REQUISITOS AMBIENTAIS DOS PRODUTOS INDUSTRIAIS. EDITORA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – EDUSP. SÃO PAULO, 2008.

INOVAÇÃO: BUSCANDO UM PROCESSO DIFERENCIADO PARA UM ANTIGO PRODUTO – A BOLSA

Beatriz H. Kunihiro | Lilia Chou | Isabel C. Italiano

¹EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - BIA_HI@HOTMAIL.COM | LILIAHOW@GMAIL.COM | ISABEL.ITALIANO@USP.BR

RESUMO - O trabalho apresenta uma bolsa baseada no Origami, sendo que o processo de fabricação da bolsa é um método praticado em papéis. A escolha em produzi-la por este método foi a busca da diferenciação do processo de fabricação em relação ao convencional, agregando valor maior ao produto. Além disso, destaca-se, neste trabalho, seu design diferenciado.

ABSTRACT - This work presents a purse developed using Origami techniques. The innovative aspect of the manufacturing process is the method applied, the same Origami techniques used with papers. The choice to produce the purse using this method was the search for a differentiated fabrication process instead of a conventional one, adding greater value to the product. Furthermore, other important aspect of this work, is the distinctive purse design.

PALAVRAS-CHAVE: INOVAÇÃO, ORIGAMI, CONFECÇÃO

¹ Co-autora: Maria Sílvia Barros de Held – EACH – Escola de Artes, Ciências e Humanidades – Universidade de São Paulo

1. INTRODUÇÃO

A bolsa é um importante acessório que carrega em si histórias de personagens com características e estilos de vida diversos. Ela acompanha e pode revelar a vida cotidiana das pessoas, principalmente das mulheres, principal usuário das bolsas.

No que se refere à moda, a bolsa é um produto que sofre diversas transformações, segue estações e tendências, porém nunca deixa de ser usada pelo público feminino.

Através de métodos baseados na Arte japonesa Origami (dobradura de papel), pensou-se no processo de dobragem em tecido para confecção de uma bolsa, tendo como base tradicional o “quadrado” do Origami. O método escolhido é diferente da fabricação de bolsas em geral, o que agrega um valor maior ao produto desenvolvido.

O projeto propõe uma característica especial à bolsa e, para isso, o processo de fabricação da mesma é feito manualmente, constituído de inúmeras etapas de dobragens do tecido, “vincos” e costuras parciais para assegurar o formato da técnica em Origami.

Para validar o processo, neste trabalho, foram desenvolvidos, de forma especial, a modelagem, que consiste em um quadrado e uma estrela, e protótipos do produto.

Desta forma, pode-se verificar que a confecção da bolsa é viável e possibilita a combinação de diversas cores e materiais.

O produto apresenta um design diferenciado, com inovação no processo de fabricação. Ao mesmo, a bolsa é prática e funcional para atender às necessidades do público-alvo (adolescentes de 14 a 20 anos pertencentes às classes sociais B1 e B2, estudantes, que gostam de produtos diferenciados). As costuras são feitas na bolsa, de modo a fixar as dobraduras e posicionar precisamente as dobras realizadas nos materiais.

A relevância deste trabalho baseia-se na enorme importância que a bolsa tem para as mulheres, sendo notável nos detalhes e nas variações de tamanho, cor, formato, tipos de acabamento, manuseio, presença de divisórias e entre outros. Tantos detalhes refletem uma preocupação básica: a bolsa acompanha a mulher onde quer que esteja e, assim, há a necessidade de ser funcional, ergonômica, prática e com um design atual.

A necessidade de atender ao público exigente, no cotidiano, faz com que as empresas invistam em inovação, buscando sempre lançar no mercado produtos diferenciados.

Assim, a escolha do produto, utilizando o mesmo método praticado em papéis (Origami), busca criar um processo diferenciado em sua fabricação.

2. O SURGIMENTO E USO DA BOLSA

A bolsa é um acessório de moda feito a partir de diversos materiais, usada geralmente por mulheres e que tem como principal característica carregar objetos.

Segundo ELESTICINI (1989), há inúmeras formas de ilustrar a história da vida das pessoas, mas em particular o uso de acessórios como bolsas e malas podem ser associadas aos hábitos diários. Ao pesquisar a história das bolsas e malas é comum traçar a evolução sob dois aspectos: social e econômica.

Homens e mulheres usavam uma espécie de bolsa ou recipiente de moeda, cujo tamanho variava de acordo com a quantidade carregada. Essas pequenas bolsas eram colocadas em uma bolsa ou mochila maior, junto com outros pertences e utilidades diárias. Através da nossa história, observa-se que as bolsas têm sido usadas para uma série de finalidades, desde transporte de objetos, cartões de visita a capas de proteção para itens específicos (FOSTER, 1982).

As malas e bolsas eram moldadas de acordo com a demanda, gostos e costumes prevaletentes da época. A bolsa por ser contentora dos equipamentos do cotidiano, variava em sua forma por ser fortemente influenciada pelas tecnologias disponíveis e uso social. As viagens ferroviárias trouxeram a necessidade de criar malas que acomodassem os objetos de uso pessoal de forma mais segura, bem como a emancipação da mulher, trouxe a necessidade de carregar chaves, cartões de crédito e outros objetos (FOSTER, 1982).

As bolsas masculinas, ao contrário de outros acessórios, não eram freqüentemente citadas por escritores e historiadores nas descrições sobre estilos de vestimenta, com exceção das malas de viagem, ferramentas e comida (ELESTICINI, 1989).

Os primeiros tipos que surgiram eram grandes malas de viagem, malas de caçada, carregados no ombro. Caçadores, pastores, camponeses e peregrinos usavam um embornal ainda mais simples (ELESTICINI, 1989). Muitos dos objetos que hoje são carregados em malas, naquela época, eram pendurados no cinto (ELESTICINI, 1989).

Até o Renascimento, as bolsas eram usadas exclusivamente por homens, feitas de materiais como couro, seda ou crochê e decoradas com aviamentos. No século XVI, as bolsas foram reduzindo-se, pois os homens precisavam alocar seus armamentos. No século XVII as bolsas desapareceram, sendo substituídas pelos {it pockets} (ELESTICINI, 1989).

As bolsas femininas no final do século XVIII, com a radical mudança do ideal feminino de silhueta, foram favorecidas, pois, com o uso de vestidos mais encorpados, feitos de um tecido bem leve em tons pálidos e brancos, freqüentemente bordados. A bolsa pensada no sentido de "acessório de moda" deriva essencialmente desse período. Conforme ELESTICINI (1989), as bolsas eram ricas no formato e materiais, sempre combinando perfeitamente com o vestido.

Para as mulheres, as bolsas deixaram de ser apenas um artigo feito exclusivamente pra carregar objetos, passando a representar status e filosofia de vida.

3. UM POUCO DA HISTÓRIA DO ORIGAMI

O Origami é a arte japonesa de dobrar o papel. A origem da palavra vem do japonês, no qual Ori vem do verbo Oru (dobrar) e Gami vem da palavra Kami (papel), que na pronúncia a letra "k" é substituída pelo "g".

Não se sabe exatamente onde e quando ele surgiu, mas KANAGAE e IMAMURA (1993) sugerem que "apesar de o Japão ser considerado o berço do Origami, e também que ele pode ter surgido na China, onde a história do papel é bem mais antiga". Acreditam que ele tenha surgido por volta do século VI D.C., quando um monge budista trouxe da China, via Coréia, o método de fabricação do papel, que até então era desconhecido pelos japoneses.

Foi no Japão que a arte de dobrar papel teve seu maior e melhor

desenvolvimento, tendo sido difundido em todas as camadas sociais. Devido ao alto valor do papel na época, somente eram feitos Origami especiais e em cerimônias específicas. Conforme métodos mais simples de fabricar o papel foram desenvolvidos, este se tornou menos caro e a arte cada vez mais popular. O Origami, para o qual tudo o que se precisa é uma folha de papel, transcende as diferenças de riqueza, estação ou raça e faz todos iguais.

Os japoneses sempre muito cuidadosos em não desperdiçar, guardavam e reutilizavam todas as sobras de papel.

As mães ensinavam às crianças de todas as idades o Origami, pois esse tem um papel muito importante no desenvolvimento intelectual, exigindo imaginação, concentração, paciência e a habilidade manual, possibilitando criar formas e esculturas em um pedaço de papel.

Longe de ser uma arte exclusivamente japonesa, atualmente, o ato de dobrar possui adeptos até no mundo Ocidental. O espanhol também tem uma longa tradição de dobrar papel, embora não tão antigo quanto a do Japão. Dobras simples tendem a ser reinventadas e, portanto, muitas das mesmas dobras têm saído tanto do Leste como do Oeste. Mesmo a América tem uma tradição de dobrar papel e raro é o aluno que nunca tenha dobrado um chapéu, barco ou avião.

4. A BOLSA DE ORIGAMI COMO PRODUTO DE INOVAÇÃO

Analisando a definição de inovação, sua classificação, quanto ao objeto focal, e os tipos de objetos, quanto ao grau de novidade (impacto), podemos dizer que o produto proposto e confeccionado neste projeto caracteriza-se da seguinte forma: contempla tanto inovação de produto quanto inovação de processo, pois de acordo com o Instituto Inovação, o primeiro consiste em modificações do produto, ou seja, na forma como ele é percebido pelos consumidores e o segundo consiste em mudanças no processo de fabricação do produto. Quanto ao impacto, a bolsa insere-se em inovação radical, pois, segundo LASTRES e ALBAGLI (1999), este tipo de inovação "é o desenvolvimento e introdução de um produto novo, processo ou forma de organização da produção inteiramente nova".

A bolsa confeccionada neste projeto constitui um acessório praticamente indispensável na composição do vestuário feminino.

A montagem do produto teve como base o Origami (dobradura de papel), um processo manual, com inúmeras etapas de dobragens, vincagens do tecido com o ferro e posterior costuras parciais para assegurar o seu formato.

A modelagem desenvolvida constitui-se de um quadrado e uma estrela, permitindo que o produto resultante seja dupla-face.

A matéria-prima utilizada neste tipo de produto pode ter diversas composições como: algodão, poliéster, mistura destes, entre outros, tanto para o quadrado quanto para a estrela. Foram utilizados aviamentos como: fivela simples e dupla, botão e fecho imantado. A alça da bolsa pode ser regulada de acordo com a necessidade e visual desejado.

Para melhor ilustrar o produto proposto, pode-se observar na Figura 1, um croquis da bolsa.



Figura 1 – Croquis da bolsa de Origami

5. O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

O desenvolvimento do projeto foi pensado no sentido de propor uma característica especial à bolsa e, para isso, o processo de fabricação da mesma é feito manualmente, constituído de inúmeras etapas de dobragens do tecido, "vincos" e costuras parciais para assegurar o formato da técnica em Origami.

Assim, foram, inicialmente, desenvolvidos protótipos com o objetivo de verificar os melhores tecidos e aviamentos a serem utilizados, para

garantir o formato e a característica de uma peça produzida a partir do processo da arte japonesa, bem como estudar o tamanho mais adequado para o produto.

5.1. O desenvolvimento dos protótipos

O desenvolvimento dos protótipos é uma importante etapa de qualquer desenvolvimento de produto. Deve ser utilizado como um estudo, que estabeleça parâmetros e processos que impeçam ocorrências não desejáveis, tanto nas etapas operacionais, quanto na qualidade final do produto.

O primeiro protótipo foi desenvolvido em tecido de algodão, de qualidade mediana, de cores azul e rosa claro, com o uso de fivelas simples em formato de meio círculo, fivela dupla mais fina e fecho imantado. No entanto, como o tecido e os aviamentos utilizados não ofereciam uma boa estabilidade e um bom formato para o produto, optou-se por desenvolver um segundo protótipo em tecidos diferentes (de maior densidade) e, no caso dos aviamentos, fivelas em outros formatos.

O segundo protótipo foi confeccionado no tecido brim e tricoline, com o uso de fivelas simples em formato retangular e fivela dupla mais grossa, com devidas correções e alterações em relação ao primeiro. Foi utilizado o brim de cor clara para o quadrado e o tricoline estampado para a estrela. Estes tipos de tecidos foram oferecidos uma boa estabilidade para as "dobragens" e costura, além de conferir durabilidade à peça. O uso dos dois tecidos permite que a bolsa seja utilizada de ambos os lados, como um produto "dupla face". Os protótipos podem ser observados na Figura 2.



Figura 2 - Os protótipos desenvolvidos para validar o processo de confecção e os materiais mais adequados para o Origami (crédito das

autoras).

Assim, no que se refere à matéria-prima, percebeu-se que os tecidos devem ser escolhidos com o cuidado de oferecer uma boa estabilidade para o produto além de combinar a estampa com o tecido liso, de forma a provocar um olhar instigante e um divertido contraste entre estas, realçando ainda mais a beleza e a forma da bolsa inspirada em Origami.

O quadrado ou a estrela podem ser feitos de tecidos simples ou em patchwork, através da composição de retalhos de tecidos e /ou outros materiais.

5.2. A simplicidade da modelagem da bolsa

Para atender às características do processo de Origami, foi desenvolvida uma modelagem especial, composta por um quadrado, uma estrela e uma alça. A partir desta modelagem simples, a bolsa pode ser montada, seguindo o processo padrão da montagem com o tecido substituindo o papel do Origami.

5.3. A seqüência operacional de montagem da bolsa

A seqüência operacional de montagem estabelece a ordem com que as operações devem ser realizadas, para proporcionar uma seqüência correta e objetiva de passos de costura, evitando erros e conseqüente retrabalho.

A seqüência operacional para a confecção da bolsa de Origami é relativamente longa, composta de 40 passos de dobra e costura do tecido. A Figura 3 apresenta parte deste processo, destacando a similaridade com o processo de Origami com papel.

6. CONCLUSÃO

Por meio deste estudo verificou-se que é possível, com uma modelagem simples, a construção do produto proposto.

Com o estabelecimento de diferentes seqüências operacionais e outras matérias-prima pode-se construir diversos modelos de bolsa utilizando o mesmo princípio apresentado.

Com uma análise informal do mercado, identificou-se que não há concorrentes nessa categoria, pois se trata de produto e processo inova-

dores, que apresentam design diferenciado e a possibilidade de se usar diversos tipos e combinações de materiais, desde tecidos virgens a tecidos reciclados e resíduos têxteis.

A estratégia competitiva constitui-se em destacar o produto, a bolsa, do produto dos concorrentes por meio de um processo de fabricação e design diferenciados, agregando, assim, maior valor e qualidade ao produto.

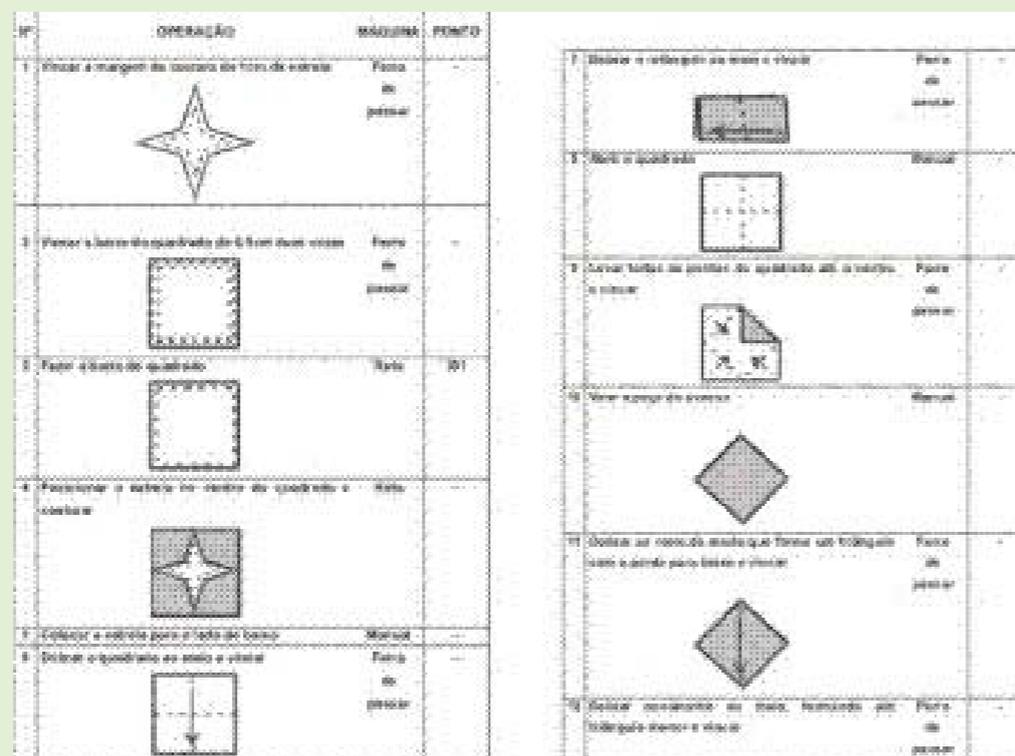


Figura 3 - Seqüência parcial de montagem, mostrando o processo de Origami utilizado para a confecção da bolsa (crédito das autoras).

Desta forma, a bolsa de Origami dupla-face é um produto inovador incorporando características como: inovação de produto, inovação de processo e inovação de caráter radical, pois é um produto percebido de forma diferente pelos consumidores, apresentando um processo diferenciado em sua fabricação.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BOURDIEU, PIERRE: A DISTINÇÃO: CRÍTICA SOCIAL DO JULGAMENTO, SÃO PAULO, 2008, EDUSP 2ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1979.
- » ELESTICINI, LETIZIA BORDIGNON. BORSE E VALIGIE. MILANO: BE-MA, 1989.
- » FOSTER, VANDA. BAGS AND PURSES. LONDON: BATSFORD, 1982.
- » KANAGAE, MARI; IMAMURA, PAULO. ORIGAMI: ARTE E TÉCNICA DA DOBRADURA DE PAPEL. 8. ED. [SÃO PAULO]: ALIANÇA CULTURAL BRASIL-JAPÃO, 1993.
- » LASTRES, H. M. M. E ALBAGI (ORG), A. S. INFORMAÇÃO E GLOBALIZAÇÃO NA ERA DO CONHECIMENTO. 1 ED. RIO DE JANEIRO: CAMPUS, 1999.

ESTUDOS E ANÁLISE DO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE RÉPLICAS DE TRAJES HISTÓRICOS

Camila de Sobral Ribeiro | Maria Sílvia Barros de Held | Isabel C. Italiano

CAMILA DE SOBRAL RIBEIRO CURSA O 4º ANO DO CURSO DE BACHARELADO EM TÊXTIL & MODA, DA ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES, DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, PARTICIPA DO PROJETO REPLICAR NO MUSEU PAULISTA DA USP, DESENVOLVENDO UMA RÉPLICA DE UM TRAJE FEMININO DO SÉCULO XIX. E-MAIL: CA_SOBRAL23@HOTMAIL.COM. EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO | SILVIAHELD@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR

RESUMO - Este trabalho busca, através de esclarecimentos sobre a importância da conservação de têxteis e sobre técnicas de construção de réplicas de trajes históricos, discutir sobre a confecção de tais réplicas para exposições visando, principalmente, a preservação da memória cultural coletiva. Secundariamente, busca levantar questões de conservação e estabelecer uma relação entre reproduções feitas para exposições de trajes históricos e aquelas que possuem outro fim, como para figurinos ou para sítios históricos.

PALAVRAS-CHAVES: RÉPLICA, TRAJES HISTÓRICOS, EXPOSIÇÃO, CONSERVAÇÃO

ABSTRACT - This paper seeks, through clarification of the importance of conservation of textiles and techniques on building replicas of historic costumes, discuss the making of replicas for such exhibitions aiming mainly at preserving the collective cultural memory. Secondly, it seeks to raise issues of conservation and establish a relationship between reproductions made for exhibitions of historical costumes and those that have other purposes, such as for costumes or historical sites.

KEYWORDS: REPLICATION, HISTORIC COSTUME, DISPLAY, CONSERVATION

INTRODUÇÃO

Os têxteis de uma forma geral estão entre os mais frágeis dos artefatos de coleções de museus (GIUNTINI, 1992) e, é difícil falar em exposição de indumentária sem falar de exposição de têxteis de maneira geral. Para Perales (2006) a forma ideal de se exibir têxteis é em vitrines sendo necessário tomar medidas que protejam os trajes da luz, da umidade e da poluição. A autora explica que é de extrema importância considerar alguns pontos na montagem de exposições, como, por exemplo: os suportes materiais (para evitar estresse dos materiais têxteis), os cuidados com manuseio e o tempo de exposição. A autora cita ainda um exemplo do Museo Histórico Nacional, no Chile, onde, para montagem dos trajes para exposição, a silhueta do período correspondente é recriada para oferecer ao visitante informação correta e para fornecer à peça suporte adequado.

A ação dos fatores "ambientais" nos objetos é extremamente danosa e os têxteis são muito mais suscetíveis a altas temperaturas, alta umidade do ar e poluição (GIUNTINI, 1992) e, claramente, em exposição, mesmo que o objeto esteja em boas condições, mais cedo ou mais tarde alguma deterioração do objeto irá ocorrer, seja por fatores químicos ou físicos.

A luz (não só em exposições) é um dos elementos que mais afetam o artefato e pode causar mudanças de cor, desbotamento e fragilidade. O nível aceitável de luz deve ficar entre 50 lux e 100 lux, e no caso de exposições, os artefatos têxteis devem ficar expostos por um período de tempo curto (ORLOFSKY, 1992). Na exposição dos têxteis é a ilumina-

ção o maior problema (LEENE, 1972).

Cunha (2006) trata dessa problemática quando diz que devido a algumas particularidades de um objeto, a relação entre exposição e preservação se torna conflitante. O autor nos mostra que, enquanto uma prática busca proteger um objeto, a outra procura introduzi-lo na sociedade e no contexto social, mas é necessário buscar soluções que permitam que as duas práticas possam coexistir.

Em sua tese de mestrado, Paula (1998) fala sobre a problemática da exposição dentro de instituições museológicas. A autora coloca em cena as diversas áreas dentro de um museu (educação, comunicação, documentação e pesquisa) e a relação de cada uma dessas áreas com a exposição de um artefato. Cada uma dessas áreas trabalhará a exposição do objeto da melhor forma possível, dentro de determinada perspectiva, ou seja, cada um destes profissionais pensará a exposição dentro de sua área de atuação na instituição, contrariando a definição de trabalho de um profissional de museu, que deveria ponderar todas as problemáticas envolvidas no processo da exposição de um objeto integrando todas as áreas pertinentes.

Paula (1998) trata também da atração do público pelos têxteis (indumentária, principalmente) e, quanto a este ponto, acredito que essa atração tenha talvez um fundo sociológico por serem objetos que, de certa forma, fazem parte do cotidiano de todos e que, sendo assim, despertem maior curiosidade.

Eastop (2006) nos mostra que para aumentar o conhecimento do público sobre coleções sem atrapalhar a conservação preventiva de determinado objeto podem ser construídas réplicas exatas; essas réplicas podem ser construídas por profissionais com conhecimentos de materiais e técnicas de construção dos objetos.

Este trabalho se baseia neste conjunto de dificuldades e analisa o processo de construção de réplicas de roupas que servirão como objeto de exposição, e, neste contexto (conservação X exposição) foi possível desenvolver um tema que estabelece um novo parâmetro para se pensar essa oposição. A partir de réplicas de trajes históricos poderemos pensar em manter em condições ideais de conservação os trajes autênticos e difundir o conhecimento pela exposição das réplicas.

CÓPIA, REPRODUÇÃO E RÉPLICA – DEFINIÇÕES DE TERMINOLOGIA

O processo de reproduzir um traje, seja ele histórico ou não, implica, também, em saber como nomear este processo. Muitas palavras podem definir essa série de tarefas envolvidas na reprodução de um traje, mas cada uma possui alguma diferença que a torna mais utilizada em alguns casos que em outros.

Renée Dancause (2006) expõe de forma bastante clara quais são as principais diferenças entre reconstrução, reprodução, réplica e recriação. A autora define os termos mais encontrados na literatura e expõe em quais situações são mais utilizados. As palavras analisadas por ele são:

- » Reconstrução: na literatura analisada pelo autor a palavra aparece quando se trata da cópia de algum material existente ou não ou então quando se trata de um material que re-estabelece ligação em um traje, fazendo com que este volte a ter a forma original com a reconstrução da parte faltante.
- » Reprodução, recriação, réplica e cópia: essas palavras aparecem quando se trata de fazer uma cópia exata de um traje, existente ou não, usando materiais novos, pesquisas e interpretações.
- » Ou seja, para a autora a diferença essencial entre essas palavras é que a reconstrução de um traje não implica em exatidão enquanto reprodução, recriação, réplica e cópia são sinônimos usados quando se busca essa exatidão.

Reproduções podem ser feitas para entender o original, examinar as técnicas de reconstrução, documentar um objeto ou apresentar um artefato incompleto para exposições e a finalidade da reprodução varia dependendo do projeto. Geralmente, são feitas para realçar a interpretação em museus e sítios históricos com a exibição de artefatos do contexto. Já o ato de recriar é um meio de imaginar e compreender as idéias que foram envolvidas em cada estágio da construção e encarar a conexão entre as idéias do progresso e o produto final (DANCAUSE, 2006).

Além dessas diferenças de terminologia, podemos encontrar também trajes construídos a partir de documentação sobre sua fabricação e seus detalhes, a partir de fotografias, pinturas ou ilustrações, ou a partir de pesquisas que retomem suas particularidades (SEVERA, 1977).

Este trabalho se detém no estudo de réplicas ou reproduções, de trajes históricos, feitas a partir de um traje original. Essa escolha foi tomada, pois, dessa forma, as possibilidades de análises mais detalhadas de todos os processos que envolvem a construção de uma roupa, como costuras, tecidos, modelagem, entre outros, são maiores. E, sendo assim, teremos o que, para Dancause, podemos chamar de réplica de um traje histórico.

RÉPLICAS DE VESTUÁRIO

As reproduções (ou réplicas) de trajes podem ter diversas finalidades. Essas reproduções podem ser utilizadas por grupos que procuram recriar períodos históricos, como nos sítios históricos, ou para exposições em museus (ARNOLD, 2000).

Para Marendy (1993) a reprodução de um traje refere-se à duplicação da linha, da proporção, da forma, do design da superfície e do ajuste ao período do traje.

Reproduções podem ser feitas também para serem usadas como figurino, porém uma réplica para figurino terá aspectos técnicos muito diferentes de uma réplica para exposição, por exemplo. Neste capítulo estudaremos as reproduções de trajes feitas para figurino, para sítios históricos e para exposição, apresentando as diferenças entre elas.

Figurinos

O que chamamos de figurino pode também ter várias definições. Para Costa (2002):

O FIGURINO - TAMBÉM CHAMADO VESTUÁRIO OU GUARDA-ROUPA - É COMPOSTO POR TODAS AS ROUPAS E OS ACESSÓRIOS DOS PERSONAGENS, PROJETADOS E/OU ESCOLHIDOS PELO FIGURINISTA, DE ACORDO COM AS NECESSIDADES DO ROTEIRO E DA DIREÇÃO DO FILME E AS POSSIBILIDADES DO ORÇAMENTO.

Emilia Duncan (2004) citando Muniz diz que "se os figurinistas não criam um viés de comunicação, ficam congelados, copiando livros de história". Isso significa que, para a montagem de uma peça de figu-

rino, não são levados em conta apenas os aspectos técnicos e históricos da época, mas também a comunicabilidade da roupa.

Os figurinos sempre acabam incorporando elementos da moda atual, criando ilusão de passado, mas sem abandonar os traços importantes da atualidade (TAYLOR apud MAEDER, 2002).

Estes são alguns aspectos que nos mostram que um figurino não pode transmitir com exatidão o que é um traje histórico, ou seja, não são réplicas de trajes, são criações usadas para transmitir sensações visuais.

Sítios e casas históricas

Apesar de ser uma realidade que não existe no Brasil, os sítios e casas históricas são grandes exemplos onde podemos encontrar réplicas de trajes históricos.

"Historic Houses", como são chamadas, são "casas museus", que podem ser pequenas propriedades de importância de séculos passados ou tão grandes a ponto de serem chamadas de "sítios históricos" (SCHLERETH, 1978).

Os trajes para guias de sítios históricos sempre foram temas de discussão, e algumas administrações os achavam desnecessários. Outras instituições cederam aos pedidos populares e colocaram os guias vestidos com qualquer traje antigo, sem preocupações com o período retratado. Somente com o surgimento de uma lei (americana) que elevava os trajes a objetos de arte que se começou a pensar em representá-los nos sítios históricos. Assim, podemos perceber que as roupas usadas pelos guias de sítios históricos já sofreram muitas discussões: enquanto outros aspectos que recriavam a atmosfera do passado, como a arquitetura e a jardinagem eram estudadas a fundo e reproduzidos com maior cuidado as roupas raramente tinham o mesmo tratamento. Porém o que os visitantes esperam nos sítios históricos é que todos os aspectos remetam à época, inclusive as roupas utilizadas (SEVERA, 1979).

Atualmente, nos sítios históricos, existem muitas pessoas trajadas com roupas representativas do período em questão como os guias de apresentação ou pessoas encenando passagens do cotidiano.

É de grande importância que sejam feitas muitas pesquisas sobre a data exata que se pretende reproduzir no local, para que não ocorram confusões que podem acabar fazendo com que o público se engane.

Com certeza, a melhor fonte de pesquisa são os trajes sobreviventes que possuam datação exata, mas quando não existem as fontes de pesquisas podem ser fotografias, livros de moda que mostrem a construção das roupas do período, desenhos e ilustrações (SEVERA, 1979).

Sendo assim, podemos perceber que, a utilização de trajes históricos nesses locais, não possui a finalidade de mostrá-los como um objeto que tenha existido de fato, mas sim mostrar a atmosfera de determinadas situações para que os expectadores entendam a vida de modo geral em outro momento da história.

Exposição

Os têxteis, e principalmente os trajes, sofrem grandes problemas de conservação quando expostos. Neste momento nos ateremos a apresentar alguns exemplos de réplicas de trajes em exposição e a alguns problemas da exposição em si.

Lou Taylor (2002) ao tratar da pesquisa de trajes no olhar à exposição escreve sobre a falta de "identidade" que atinge a roupa que está exposta. Isso porque a roupa, feita para vestir o corpo humano, deve então se adequar a um manequim perdendo textura, cor, brilho, enfim, perdendo seu "significado primeiro" por ter de ficar parado atrás de uma vitrine.

Logo surgem os problemas com manequins. Os manequins podem ser realistas ou estilizados e de diversos tipos (madeira, cera, comercial ou sob medida). Isso cria diversas diretrizes no momento de se optar por um desses suportes, e que irá ajudar a definir a melhor opção são as características gerais da exposição (TAYLOR, 2002).

Nas exposições de trajes históricos espera-se que os trajes mostrados tenham veracidade, logo, é de extrema importância que a réplica seja o mais próxima possível de seu original.

CONCLUSÃO

Os problemas de construção de réplicas de trajes históricos para exposição dependem muito do ponto de partida utilizado para os primeiros estudos. As reproduções feitas a partir de documentação ou fotografias, por exemplo, dificilmente terão os mesmos aspectos técnicos,

como costuras, medidas e tecidos que uma reprodução feita a partir de um original, onde é possível se fazer estudos mais aprofundados destes aspectos, tomando-se os devidos cuidados.

Um ponto muito importante na construção de uma réplica é a identificação das técnicas utilizadas para construção de seu original. As técnicas da construção original de uma peça de datação histórica são, provavelmente, muito diferentes das conhecidas atualmente e para desvendá-las existem alguns caminhos que podem ser seguidos, como por exemplo, a busca por manuais de costura e modelagem que retomem a época.

Marendy (1993) ressalta que a réplica mais autêntica possível de um costume deve focar em seis fatores: (1) pesquisa completa, incluindo o estudo de outras roupas, (2) considerar o período em questão, (3) análise da silhueta correta, (4) bom ajuste, (5) reprodução das características originais, como a renda, o bordado, as aplicações, os tecidos, e (6) o uso da técnica de construção do período.

Muitos aspectos referentes à construção de uma réplica devem ser tratados, como: a pesquisa dos materiais utilizados, mostrando como é feita a sua identificação, qual o melhor modo de preservá-los, quais as tecnologias presentes neste material e também como identificá-las (corantes, fiação, maquinário, etc.), como identificar e reproduzir as técnicas de modelagem e de costura utilizadas em uma peça de vestuário (incluindo formas de identificar o que está por dentro da roupa), como estabelecer parâmetros históricos e sociais para uma roupa.

Cada um destes aspectos deve ser analisado levando em conta a técnica de construção do período, como disse Marendy (1993). Para que isso ocorra é imprescindível o conhecimento das técnicas de construção de roupas, para que cada detalhe possa ser observado a fim de se descobrir como este mesmo foi feito.

Para uma réplica exata, sem dúvidas, necessitamos do "original sobrevivente", e ainda mais, precisamos que este tenha condições de ser estudado. Isso porque somente o original pode nos mostrar os detalhes de sua construção, detalhes técnicos, indispensáveis para uma réplica exata.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » DANCAUSE, RENÉE. RECONSTRUCTION, REPRODUCTION, REPLICATION, RE-CREATION: SYNONYMS IN THE COSTUME HISTORY AND TEXTILE CONSERVATION LITERATURE? A MATTER OF PERSPECTIVE. TEXTILE SPECIALTY GROUP POSTPRINTS, VOL. 16, RHODE ISLAND, 2006.
- » MARENDY, M. THE DEVELOPMENT AND THE EVALUATION OF COSTUME REPRODUCTION PATTERN BLOCKS FOR AN 1880'S WOMAN'S DRESS. IN CLOTHING AND TEXTILES RESEARCH JOURNAL, VOL. 11, Nº 4, PG. 41-52, 1993.
- » PAULA, TERESA CRISTINA TOLEDO DE. INVENTANDO MODA E COSTURANDO HISTÓRIA: PENSANDO A CONSERVAÇÃO DE TÊXTEIS NO MUSEU PAULISTA - USP. SÃO PAULO, 1998. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO - ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES (ECA-USP).
- » SEVERA, JOAN. AUTHENTIC COSTUMING FOR HISTORIC SITE GUIDES. AMERICAN ASSOCIATION FOR STATE AND LOCAL HISTORY TECHNICAL LEAFLET 113, HISTORY NEWS, VOL. 34, NO. 3, TENNESSEE, 1979.
- » TAYLOR, LOU. THE STUDY OF DRESS HISTORY. MANCHESTER UNIVERSITY PRESS, MANCHESTER, 2002.

Experiências Educacionais sobre Sustentabilidade e Moda no CEFET/MG

Cristiane Gontijo Victor | Monica Fischer

MESTRANDA EM CIÊNCIAS SOCIAIS FUNEDI / UEMG - BACHAREL EM DESIGN DE MODA, TÉCNICA EM VESTUÁRIO - PROFESSORA DO CURSO TÉCNICO EM VESTUÁRIO CEFET/MG; PROFESSORA E COORDENADORA DO CURSO SUPERIOR EM DESIGN DE MODA FAD/FACED - CRISTIANEVICTER@GMAIL.COM | ARQUITETA E URBANISTA, MESTRE EM SOCIOLOGIA / UFMG, PROFESSORA E PESQUISADORA DA ESCOLA DE DESIGN – CAMPUS B. HORIZONTE / UEMG, PROFESSORA DO CURSO SUPERIOR DE DESIGN DE MODA FAD / FACED E COORDENADORA DO NÚCLEO DE PESQUISA E EXTENSÃO EM DESIGN / IPPEX / FACED.

RESUMO - O artigo enfoca resultados obtidos de experiências realizadas com corantes naturais pelos alunos do Segundo Grau Técnico em Vestuário no CEFET/MG, em 2009. Cabe também às instituições de ensino promover a análise dos impactos no meio ambiente e a geração de alternativas. A pesquisa abrangeu levantamento bibliográfico, experimentos empíricos para conceber produtos de vestuário com materiais alternativos, criando-se dentro desta etapa um catálogo de técnicas de tingimento natural, e em seguida, a montagem de um portfólio conceitual com tema, para criação de uma coleção compatível com os objetivos propostos. Apontar os resultados

PALAVRAS CHAVE: SUSTENTABILIDADE; MODA; CORANTES NATURAIS; VESTUÁRIO; TINGIMENTO.

ABSTRACT - This article focuses on the results of experiments conducted with natural dyes by the students of the Second Degree in Technical College CEFET / MG, in 2009. Educational institutions should also promote new possibilities for the mitigation of impacts on the environment. The research included literature review, empirical experiments for generation of products with alternative materials, creating a catalog of natural dyeing techniques, and a portfolio with conceptual theme, to finally develop a collection compatible with the proposed objectives.

KEYWORDS: SUSTAINABILITY; FASHION; NATURAL DYES; CLOTHING; DYEING.

INTRODUÇÃO

A moda sustentável tem como base favorecer também a criação de ambientes que levem em consideração a integração com a natureza, um ambiente socialmente equilibrado e ecologicamente durável.

Para nortear um projeto sustentável é necessário levar em consideração principalmente a avaliação do impacto sobre o meio ambiente em toda e qualquer decisão, buscando evitar ou minimizar os danos causados ao mesmo, considerando-se o ar, a água, o solo, a flora, a fauna e o(s) ecossistema(s).

Este artigo tem como objetivo analisar experiências realizadas sobre a sustentabilidade e os estudos de geração de alternativas, tendo em vista contribuir na gestão por um mundo melhor. A pesquisa que resultou na experiência aqui enfocada foi vivenciada pelos alunos do 1º ano do Segundo Grau Técnico em Vestuário no CEFET/MG, na disciplina de Tecnologia Têxtil, intitulada: "PoR um fio - Alternativas na Sustentabilidade: estudo do uso de corantes naturais e aviamentos ecológicos no vestuário e na moda".

O projeto objetivou levantar métodos de realização de tingimento natural têxtil que vêm sendo adotados no Brasil e em outros países, trazer às vistas dos alunos o que estes estudos podem contribuir para elaboração de projetos de produtos do vestuário comprometidos com a sustentabilidade, bem como testar e resgatar através de estudos e experiências realizados pelos alunos do 1º ano do curso técnico em vestuário, a cultura de utilização de tingimentos naturais, muitas vezes já adotados por gerações anteriores e ameaçados de cair no esquecimento.

Desta forma, buscou-se fazer uma revisão bibliográfica, enfatizando autores significativos do tema em questão, para, através de estudo de caso, propiciar a comparação teórica dos principais métodos utilizados. Os objetivos específicos propostos foram:

- » Levantar um histórico sobre análise de corantes naturais;
- » Realizar um levantamento dos métodos de fabricação de corantes naturais e as suas implicações na confecção de projeto de produto;
- » Fazer um levantamento dos produtos e aviamentos ecológicos usados na moda, ou possibilidades de produtos para este fim;
- » Desenvolver um estudo dos processos químicos para realização dos tingimentos citados;
- » Conhecer os impactos sócio-ambientais que a produção dos setores têxtil e do vestuário acarretam atualmente, objetivando uma visão global de sustentabilidade para a moda e desenvolver a capacidade crítica, a partir do conhecimento dos principais conceitos de design sustentado;
- » Evidenciar os parâmetros da sustentabilidade, enumerando possibilidades de criação de produtos com vistas a criar um produto de moda compatível com as aspirações de uma economia focada no desenvolvimento sustentado;
- » Através de confecção de manual resultante da pesquisa, conscientizar e difundir métodos que possam diminuir os impactos ambientais na criação de produtos de moda.

JUSTIFICATIVA

Para fundamentação de um projeto de design na contemporaneidade, tendo em vista contribuir na preservação do meio ambiente, é de suma importância que seja incluída e adequada desde cedo uma nova postura às práticas educacionais dos diversos níveis, para familiarizar e capacitar os educandos na adoção não somente de novas técnicas, mas também de novos padrões comportamentais, ou seja, motivá-los na busca de novas posturas, imprescindíveis para estancar o processo de degradação ambiental e toda complexidade de desdobramentos em curso no planeta.

Neste contexto, a realização de projetos de produto de moda, ten-

do como linha de estudo a adequação a parâmetros de sustentabilidade, através da análise de fatores com possíveis classificações de acordo com o impacto ambiental acarretado, podem trazer possibilidades concretas de mudanças de paradigma para o futuro próximo.

A preocupação com os resíduos sólidos da indústria do vestuário está levando diversos profissionais da moda a buscarem outra postura. Ao criarem suas coleções, procuram priorizar novas técnicas de tingimento e matérias primas biodegradáveis, e/ou prever novo uso para os tecidos confeccionados com fibras químicas, após utilização e descarte pelo consumidor.

Este projeto justifica-se pela necessidade de se ampliar o lançamento no mercado de produtos de cunho natural, pois, diante do aquecimento global, da degradação dos ecossistemas, da poluição do planeta com diversos tipos de lixo e da crise climática de âmbito mundial em curso, torna-se imprescindível pesquisar alternativas para gerar tanto produtos ecologicamente mais aceitáveis quanto inovadoras posturas, sendo esta pesquisa proposta, portanto, para levantar o estudo de alternativas na referida área.

O USO DE TÉCNICAS DE TINGIMENTO NATURAL

De acordo com GUIMARÃES (2000), o filósofo Aristóteles afirmava que as cores são sete, tratando-as como uma propriedade dos corpos, sendo geradas da interação da luz branca com a obscuridade, pois esta causaria o enfraquecimento daquela. Para ele, existem sete cores primordiais, incluindo o branco e o preto.

COMO LEONARDO [DA VINCI] PESQUISA SIMULTANEAMENTE LUZES COLORIDAS E CORES-PIGMENTO, SUAS QUATRO CORES SIMPLES SÃO EXATAMENTE AS QUE COMPÕEM AS DUAS TRÍADES PRIMÁRIAS DE CORES-LUZ: VERMELHO, VERDE E AZUL E DE CORES-PIGMENTO: VERMELHO, AMARELO E AZUL (PEDROSA, 2006, p.72).

O método mais usado caracteriza-se pelos seguintes procedimentos: tritura-se a planta, e em seguida, ferve-se em água, tornando o corante, antes fixado, novamente solúvel ou flutuante. Os corantes na-

turais se encontram principalmente nos diferentes tipos vegetais (plantas, árvores, líquens), podendo ser encontrados também entre alguns animais (insetos e moluscos).

São diversos os tipos de plantas que oferecem potencialidades para serem adequados à extração dos pigmentos para obter-se os tingimentos naturais, dentre elas: casca de cebola, beterraba, folhas de árvore e flores.

Muitos corantes, quando aplicados diretamente, não ficam fixados à fibra, a não ser que se aplique um mordente. Esta situação dá-se tanto com as fibras de origem vegetal como com as de origem animal.

De acordo com Araujo (2005), a utilização de mordentes é muito antiga. Sabe-se que populações da Índia, da América, do Egito antigo e da Grécia antiga já usavam o alúmen como mordente.

O mordente pode ser aplicado previamente, antes do corante, ou pode ser aplicado em conjunto. Importante ressaltar-se, que os mordentes afetam a cor do corante, uma vez que o mesmo corante, conforme o mordente usado, dá origem a cores diferentes.

O TINGIMENTO

Utiliza-se mais freqüentemente para tingimento:

- » Toda árvore de eucalipto (folhas, cascas e serragem), o fruto e a casca do pinus, cascas de muitas leguminosas como o angico e a bracatinga, serragens de todas as madeiras utilizadas para móveis, assoalhos, forros e carpintaria;
- » Folhas, talos e cascas de muitas verduras, raízes e leguminosas; temperos como urucum, cúrcuma e açafrão; folhas e cascas de galhos podados de árvores frutíferas;
- » Flores, raízes e ervas daninhas, como erva-de-passarinho, picão e outras;
- » Líquens que crescem em cercas velhas, troncos de árvores mortas e rochas;
- » Muitas plantas arbustivas que encontramos na beira das estradas, como o anil (índigo) e a quaresminha;
- » Galhos e folhas cortadas das árvores utilizadas na arborização das cidades, como amoreiras, pau-campeche, acer, cedros, entre outras.

Metodologia

Foram propostas e concluídas as seguintes etapas metodológicas:

- » 1ª etapa - Revisão Bibliográfica: Nesta etapa buscou-se levantar, através de pesquisa bibliográfica, o referencial teórico por meio de fontes bibliográficas e documentais e também de sites disponíveis, que contribuam para as etapas seguintes do processo metodológico.
- » 2ª etapa - Procedimentos: esta etapa proposta destina-se à pesquisa prática – promover o desenvolvimento e trabalhar diferentes procedimentos de tingimento para tecidos em algodão ou fibras naturais.
- » 3ª etapa – Implementação da análise dos dados levantados: Verificar e promover a análise crítica dos resultados obtidos e considerações finais.
- » 4ª etapa - Registro: Foram utilizadas as técnicas de observação sistemática e participante, experimentações e registro em forma de relatórios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O consumismo acelerado do produto de moda deixa marcas no meio ambiente, degradando-o cotidianamente. Tal fato ocorre devido ao alto padrão de consumo das sociedades na atualidade, onde empresas do setor, visando industrializar e criar produtos para satisfazer as necessidades de seus consumidores, têm desencadeado cada vez mais problemas ambientais.

Neste contexto, segundo Bock (2007), a Environmental Protection Agency (Agência de Proteção Ambiental dos Estados Unidos da América) classifica a indústria têxtil entre as quatro que mais consomem recursos naturais na Terra. Além disso, estudos têm demonstrado que os impactos ambientais do processo produtivo da moda até a sua disposição são diversos.

O GERENCIAMENTO ECOLÓGICO TEM COMO MOTIVAÇÃO E FUNCIONAMENTO OS VALORES E OS PRINCÍPIOS DA ECOLOGIA CONTEMPORÂNEA. ASSIM, SEU SUCESSO DEPENDERÁ DA MEDIDA EM

QUE O PARADIGMA ECOLÓGICO ESTIVER REFLETIDO NA CULTURA EMPRESARIAL (CALLENBACH ET AL., 1995, p. 28)

Em um primeiro momento foi apresentado aos alunos o tema sustentabilidade, uma discussão sobre o aquecimento global e questão do consumo capitalista; logo em seguida promoveu-se o estudo de alternativas ligadas à moda que pudessem minimizar o impacto ambiental e a difusão de conhecimento acerca do referido tema. Através do exposto foi feito um estudo com pessoas da comunidade e livros sobre o uso de plantas para tingimento, em paralelo foi realizado também um estudo em sites sobre aviamentos alternativos para realização de peças ecologicamente corretas, tendo como a base o conceito, segundo Mazini & Vezolli (2002) que diz: "Para um planejamento sustentável devem-se considerar todas as fases do ciclo de vida do produto, tendo em vista todas as fases do desenvolvimento de produto desde a obtenção de matéria-prima aos sistemas de produção, distribuição, implantação, uso, manutenção e demolição ou descarte do artefato".

Divididos em grupos, os alunos catalogaram vários tipos de tingimentos naturais existentes, e realizaram em tecidos 100% algodão as técnicas de tingimento pesquisadas.

O experimento contou também com a prática da interdisciplinaridade, apoiado pela professora que ministra a disciplina de química; foram testados vários tipos de mordentes naturais para fixação da cor. Para a elaboração do catálogo de tingimento, foi fotografado passo a passo cada tingimento e seu resultado, sendo anotada de forma minuciosa a receita usada.

Após a realização das experiências, foi proposto um seminário para discussão dos resultados e apresentação das novas propostas, dentre elas o que ficou mais claro foi a necessidade de discutir-se alternativas e buscar-se a sua realização nas escolas e em comunidade.

Diante do aparente impasse, moda versus sustentabilidade, pode-se notar certa aceitação de que a moda pode ser combinada com a sustentabilidade, mesmo sendo ela, hoje sinônimo de consumo.

Existe uma necessidade urgente de novos caminhos e alternativas para criação de inovadores produtos, e as novas gerações precisam estar preparadas para a realização do mesmo; cabe aos professores trazer

possibilidades para que tal acontecimento ocorra.

O resgate de técnicas antigas e milenares, a valorização do artesanato indígena, nordestino, etc., podem contribuir para este caminho. Os alunos verificaram a importância de se pensar o produto como um todo, da concepção da matéria prima, passando pelo tingimento, até sua embalagem e consumo.

O projeto passará agora para realização da segunda etapa, destinada à edição e divulgação do catálogo das plantas utilizadas. Em seguida, em etapa posterior e conclusiva, também será desenvolvida uma coleção decorrente e completa, de peças inteiramente sustentadas, desde sua concepção até a perspectiva de seu descarte.

REFERÊNCIAS

- » ARAUJO, MARIA EDUARDA M. CORANTES NATURAIS PARA TÊXTEIS – DA ANTIGUIDADE AOS TEMPOS MODERNOS. RIO DE JANEIRO: DQB, 2005.
- » BOCK, L. GUARDA-ROUPA SUSTENTÁVEL. ÉPOCA, nº 480, 2007.
- » CALLENBACH, ERNEST, ET AL. GERENCIAMENTO ECOLÓGICO (ECOMANAGEMENT): GUIA DO INSTITUTO ELMWOOD DE AUDITORIA ECOLÓGICA E NEGÓCIOS SUSTENTÁVEIS. SÃO PAULO: CULTRIX, 1993.
- » GUIMARÃES, LUCIANO. A COR COMO INFORMAÇÃO: A CONSTRUÇÃO BIOFÍSICA, LINGÜÍSTICA E CULTURAL DA SIMBOLOGIA DAS CORES. SÃO PAULO: ANNABLUME, 2000. 160p.
- » MANZINI, EZIO; VEZZOLI, CARLO. O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS SUSTENTÁVEIS. SÃO PAULO: UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2002.
- » PEDROSA, ISRAEL. O UNIVERSO DA COR. RIO DE JANEIRO: SENAC NACIONAL, 2006. 160p. IL.

FRANS KRAJCBERG: A ESTÉTICA DA ÉTICA

Elisabete Priedols | Norberto Stori | Petra Sanchez Sanchez
 MESTRANDA EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA – UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
 ELISABETEPRIEDOLS@GMAIL.COM | PROFESSOR TITULAR DO PPG-EAHC DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. LIVRE DOCENTE EM ARTES VISUAIS – IA UNESP/SP. MESTRE E DOUTOR – UPM//IA UNESP. ARTISTA PLÁSTICO. | PROFESSORA TITULAR DO PPG-EAHC DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. DOUTORA EM CIÊNCIAS – USP; PÓS-GRADUAÇÃO EM SAÚDE PÚBLICA – USP; GRADUADA EM FARMÁCIA E BIOQUÍMICA – USP.

RESUMO - Este trabalho analisa algumas dimensões da identidade e tendências éticas e estéticas que envolvem o artista plástico Frans Krajcberg e sua arte, tomando como pressupostos a autenticidade em seu modo de ser e a produção e ressignificação de sentidos que sua arte espelha.

PALAVRAS-CHAVE: FRANS KRAJCBERG; ARTE, ÉTICA; ESTÉTICA; IMAGINÁRIO

ABSTRACT - This paper examines some of the dimensions of identity and ethics and aesthetics tendencies that surround the artist Frans Krajcberg and his art, assuming the authenticity on his way of being and the production and reframing of meanings that his art reflects.

KEYWORDS: FRANS KRAJCBERG; ART; ETHIC; AESTHETIC; IMAGINARY

CONSULTEMOS O SENSO COMUM, FONTE DE SABEDORIA UNIVERSAL DA HUMANIDADE. SEGUNDO ELE, VIGORA UMA CONVICÇÃO

DE QUE A LUZ, POR MAIS FRACA QUE SEJA, VALE MAIS QUE TODAS AS TREVAS JUNTAS. (BOFF, 2003, p. 96)

INTRODUÇÃO

Poeta dos vestígios, cidadão planetário, educador ambiental, artista sem fronteira, ativista ecológico, sujeito verde. À parte todas as denominações atribuídas ao artista plástico Frans Krajcberg, a articulação entre as dimensões ecológica, ética e estética do sujeito determinou a (re)construção de uma identidade nacional com toda a autenticidade em seu modo de ser e a ressignificação de sentidos e simbolismo que sua arte espelha.

Em narrativa não linear, orientados por sua trajetória de vida engastada na sua arte e por seu discurso em entrevistas publicadas, percebe-se que a descoberta do valor significativo de sua existência e a escolha de suas alternativas de ação realizam-se no tipo de humano que ele se apresenta.

IDENTIDADE – PROCURA, PERDA, (RE)CONSTRUÇÃO

As lembranças que sobraram da infância de Frans Krajcberg são marcadas pela pobreza e pelo antissemitismo. Nascido em 12 de abril de 1921, em uma família de comerciantes em Koziencie, Polônia, passou muita fome e enfrentou dificuldades para estudar.

Segundo Walters (1999, p. 38), Frans lembra-se que, em sua casa, tinha liberdade de se expressar e perguntar o porquê de ele ser tratado de forma diferente das outras crianças que nasceram “no mesmo planeta, na mesma cidade, que falavam a mesma língua”.

EU NUNCA ENTENDI... PORQUE EU ERA TÃO DETESTADO...
 EU NÃO ACREDITO EM NADA DE DIFERENTE E... NA ESCOLA EU SEMPRE SENTAVA À DIREITA E ELES À ESQUERDA. EU NÃO ME CONFORMAVA QUE EU ERA DIFERENTE DE OUTRAS CRIANÇAS SÓ POR CAUSA DA RAÇA (IBID., p. 38).

Frans sentia-se deslocado por não saber a que grupo realmente pertencia e, em meio à perseguição que via e sofria, tinha o hábito de se refugiar na floresta, circunstância que acabaria por ser de grande impacto, tanto em sua vida quanto em sua arte.

Mesmo sendo criança, ele sabia que ninguém tinha o direito de tirar a vida de ninguém. E as injustiças o revoltavam. Tanto o homem quanto as plantas e os animais merecem viver, costuma dizer. Preservar a vida em toda sua diversidade se tornou seu elemento-chave, o bem que o conduziria por toda sua existência. Segundo Paulo Araujo (2004, p. 197), "o bem como elemento-chave é o que funda ontologicamente as ações dos indivíduos, como movimento de realização do agente humano".

Depois de servir o exército russo por quatro anos e meio, Frans voltou a sua casa, segundo Roberta Lanese Walters:

BATI NA PORTA DA MINHA CASA, E QUANDO A MULHER ABRIU, EU VI TUDO COMO ERA ANTES. QUANDO ELA PERCEBEU MEU CHOQUE AO VER OS MÓVEIS QUE AINDA ESTAVAM LÁ, ELA BATEU A PORTA, INSULTOU-ME TÃO INTENSAMENTE QUE EU SAÍ DE LÁ CHORANDO E DISSE: VOU ABANDONAR ESTA TERRA. [...] DESDE AQUELE TEMPO EU NUNCA TIVE A SENSACÃO DE QUE EU NASCI NA POLÔNIA. E EU NUNCA MAIS TIVE O DESEJO DE REGRESSAR AQUELE PAÍS! (WALTERS, 1999, p. 41).

O holocausto exterminou sua família e Krajcberg se viu sozinho, sem referências, estrangeiro em todos os lugares, entre as tentativas frustradas de se afirmar como pintor, pulando de cidade em cidade, vivendo na miséria, sem perspectivas de realização.

EU CONHECI OUTRA MISÉRIA DEPOIS DA GUERRA. EU NÃO TINHA TRABALHO E A ÚNICA MANEIRA PARA EU CONTINUAR A VIVER, SOBREVIVER E PARTICIPAR ERA ME ADAPTAR ÀS LEIS DOS HOMENS, NÃO HAVIA OUTRA SAÍDA (IBID, p. 48).

A busca pelo reconhecimento em seu trabalho e o insucesso, forçando-se a se "adaptar às leis dos homens", ia contra seus princípios e

a autenticidade de seu ser. Na entrevista que concedeu à Lima, (2007, p. 92), Krajcberg disse: "Querendo fugir do homem, encontrei ainda homem...que não suportava mais homem, quem passa a guerra que eu passei é impossível ainda viver com homem".

Em 1948 chega ao Brasil, onde tenta a vida como pintor abstrato, mas não conseguia se realizar. Araujo (2006, p. 9) define: "o conceito de vida, então, está na busca da própria autenticidade significativa da existência. Fugir dessa busca é negar a própria vida".

IDENTIDADE BRASILEIRA

Embora tivesse sido "naturalizado brasileiro" na década de 1950, essa identidade se intensificou com sua permanência mais estável no sul da Bahia, em 1973. E sempre que chamado de "aquele artista polonês", desafia:

E NO FUNDO QUEM É BRASILEIRO? O ÍNDIO... O RESTO É NETO DE ITALIANO, OU BISNETO DE POLONÊS, OU ALEMÃO... É ISSO SÃO OS BRASILEIROS ATUAIS DESSE PAÍS. COM UMA MISTURA ENORME DE RAÇAS QUE CHEGARAM DO MUNDO INTEIRO E AGORA SÃO BRASILEIROS... ENTÃO... NÃO VEJO RAZÃO APÓS QUARENTA ANOS NATURALIZADO, NÃO SER BRASILEIRO (LIMA, 2007, p. 92).

Krajcberg encantou-se novamente com sua vida junto à atmosfera de liberdade que sentia vivenciando a autenticidade de seu ser junto à natureza brasileira, onde encontrou substitutos para os aspectos tristes da sua infância e para as pessoas importantes que a guerra tirou da sua vida.

Nessa nova vida, em liberdade, trocou alianças com a natureza brasileira para a sua arte.

IDENTIDADE ARTÍSTICA E DIMENSÃO ESTÉTICA

A grande revolta de Krajcberg, que o destacaria como ativista ambiental em meados da década de 1970, começou a tomar forma quando,

em 1964, numa de suas voltas a Minas Gerais, encontrou sinais de natureza destruída e muita madeira descartada. Determinou que, por intermédio do seu trabalho, iria expressar sua revolta contra "os crimes que são feitos", referindo-se à destruição causada pela exploração de minérios. Depois, em suas viagens à Amazônia, teve contato com a destruição que as queimadas efetivam. Essa questão das queimadas se tornou sua referência motivadora de ação.

Mesmo que Krajcberg não tenha a preocupação da estética em seu trabalho e o tenha libertado de convenções do academicismo, ao pensar nas estéticas contemporâneas e nos conceitos elaborados por Marcos Rizolli (2005), pode-se dizer que as obras de arte de Frans Krajcberg são caracterizadas como manifestações plásticas da Estética dos Escombros.

Para Rizolli (2005, p. 93), surgindo como um "projeto de estranhamento, a Estética dos Escombros causa surpresa ao frustrar os conceitos cristalizados de expressão artística e de obra de arte". É a arte que "vem para criticar, incomodar e dizer que quanto mais a civilização caminha para o tão desejado futuro, mais escombros (no pensamento, nas ruas, nos projetos) ela encontra. O retrato de uma cultura decadente que precisa ser alertada. Denúncia ecológica". A denúncia ecológica citada por Rizolli traduz-se no questionamento de Frans Krajcberg.

Segundo Roberta Lanese Walters:

O QUE ESTÁ ACONTECENDO NO BRASIL? AS QUEIMADAS, QUANDO EU AS VEJO, EU CHORO. ELES DESTROEM AS ÁRVORES, ESCULTURAS NATURAIS QUE PRECISARIA 200 HOMENS PARA CARREGÁ-LAS. É PARA QUÊ? PARA PLANTIO DE EUCALIPTO, A ÁRVORE HORRÍVEL EM QUE NENHUM PÁSSARO PODE REPRODUZIR E DA QUAL, PELO CONTRÁRIO, ELES FOGEM. O MUNDO INTEIRO MANDA MENSAGENS PARA SALVAR A NATUREZA. É ESTA RIQUEZA DO BRASIL, A MADEIRA, NÃO PENSAM QUE UM DIA ISSO VAI ACABAR? (WALTERS, 1999, p. 90).

É isso que Frans Krajcberg quer mostrar com sua arte. Segundo Rizolli (2005, p. 94), a "Estética dos Escombros pode intervir, também, como um projeto de alerta para a humanidade" (...) "Do alerta à denúncia: um tema fixo - a denúncia ecológica. Quase um projeto de luta in-

cansável constante, contínuo, barulhento, obsessivo".

Conclui dizendo que "a Estética dos Escombros é o retrato da humanidade - que desfaz a obra da natureza, as conquistas das ciências, a sensibilidade da espécie" (Ibid., p. 95).

O artista Frans Krajcberg encarrega-se de verticalizar e dar visibilidade a esse triste e preocupante retrato contemporâneo.

DIMENSÃO AMBIENTAL

O plot point na vida de Frans Krajcberg foi a mudança para o Paraná.

EU VI QUE A VIDA BARBÁRIE CONTINUA. É ISOLADA, MAS COMO EXPRESSAR... DIZEMOS... A REVOLTA? FOI SÓ ASSIM: VÊ ESSE PEDAÇO QUE O FOGO AINDA DEIXOU, MOSTRAR! ME EXPRESSAR...E MOSTRAR A MINHA REVOLTA. MAS NÃO É FÁCIL! FAZER UMA OBRA ELA GRITANDO NO MEU LUGAR (LIMA, 2007, p. 93).

A floresta da fábrica da Klabin, no Paraná, onde foi trabalhar, foi a sua primeira experiência com a natureza brasileira onde encontrou alguma esperança para o futuro.

VIVI MUITO TEMPO NA RESERVA DAS INDÚSTRIAS KLABIN, ONDE EU TINHA UMA COLEÇÃO DE ORQUÍDEAS. EU MORAVA SOZINHO COM UM GATO SELVAGEM E FOI A NATUREZA QUE ME DEU FORÇA PARA SOBREVIVER E PARA CRIAR, MESMO SE, POR UM TEMPO, INIBIU MINHA CRIATIVIDADE POR SER TÃO FASCINANTE (WALTERS, 1999, p. 51).

O relacionamento intenso com a natureza permitiu ao artista reencontrar a vida e ressignificar sua existência. Quando Krajcberg dizia de testar e fugir do humano, em seu autoisolamento, a natureza o acolheu para seu renascimento.

VIVI E ME SENTI DESCOBRINDO A NATUREZA, A BELEZA DA VIDA QUE NÃO FOI FERIDA, QUE NÃO PERGUNTAVA QUAL MINHA

RELIGIÃO, DE QUE RAÇA EU ERA... DE ONDE EU VIM E O PORQUÊ... SENTI A VERDADEIRA LIBERDADE HUMANA COM ELA. SENTI-ME LIVRE. E A ABRACEI COMO SE EU ESTIVESSE ABRAÇANDO A MINHA FAMÍLIA, A OUTRA VIDA -UMA FLOR, UMA ORQUÍDEA, UMA ÁRVORE QUE CRESCIA- E ISSO TUDO COMEÇOU A ME DAR FELICIDADE. PAREI DE ME PERGUNTAR SE AINDA VALIA A PENA VIVER. E O MEU TRABALHO COMEÇOU A SER INFLUENCIADO PELA NATUREZA (IBID., P. 52).

Sem se preocupar com sua própria fama, vive recluso em Nova Viçosa e só quer tranquilidade para trabalhar em seu próprio ritmo, em total liberdade, na autenticidade do seu ser, realizando-se na sua identidade artística imbricada à ambiental.

DIMENSÃO SIMBÓLICA

Frans Krajcberg não é um simples artista da Arte Contemporânea Brasileira. Sua busca pela natureza morta, por troncos e galhos de árvores calcinados, folhas e flores, pedras que se transformam em instalações ou árvores gigantescas que agem diretamente no imaginário do sujeito, sugere que tanto a natureza quanto a arte conjugam o mesmo princípio: a criação.

Sob o ponto de vista de Gilbert Durand (2002, p. 18), "o imaginário é o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens". "A criação permite ao artista falar à multidão, no silêncio da alma – que é onde a arte atua –, encarnando tanto o seu destino como o destino da humanidade" (BUSNARDO FILHO, 2007, p. 25).

Em breve visita às estruturas antropológicas do imaginário, encontra-se o simbolismo da árvore. Segundo Durand (2002, p. 345), "na imaginação, qualquer árvore é irrevogavelmente genealógica, indicativa de um sentido único do tempo e da história".

NADA É, ASSIM, MAIS FRATERNAL E LISONJEIRO PARA O DESTINO ESPIRITUAL OU TEMPORAL DO HOMEM QUE COMPARAR-SE A UMA ÁRVORE SECULAR, CONTRA A QUAL O TEMPO NÃO TEVE PODER, COM O QUAL O DEVIR É CÚMPLICE DA MAJESTADE DAS RAMAGENS E DA BELEZA DAS FLORAÇÕES (IBID., P. 342).

[...] A VERTICALIDADE DA ÁRVORE ORIENTA, DE UMA MANEIRA IRREVERSÍVEL, O DEVIR E HUMANIZA-O DE ALGUM MODO AO APROXIMÁ-LO DA ESTAÇÃO VERTICAL SIGNIFICATIVA DA ESPÉCIE HUMANA (IBID., P. 338).



Foto: Exposição Frans Krajcberg – OCA – Outubro/2008. Arquivo pessoal de Elisabete Priedols.

Olhando para sua arte, suas florestas de troncos e galhos renascidos das cinzas recriando, simbolicamente, a vida, alinhada à narrativa da necessidade do humano acordar para as questões ambientais, percebe-se o quanto esses símbolos e representações constroem sentidos que influenciam e organizam tanto suas ações quanto a ideia que quer transmitir.

DIMENSÃO ÉTICA

Diferente do sujeito pós-moderno, fragmentado, sem referencial, sem um conjunto valorativo capaz de identificá-lo, a postura ética de Frans Krajcberg nos possibilita vislumbrar a criação de novas práticas de convivência nas sociedades multiculturais.

Embora manifeste a sua revolta contra o "homem" por causa das desumanidades que testemunhou e experimentou na guerra, Krajcberg sempre esteve interessado no bem-estar humano e na promoção da vida,

em toda sua diversidade. Enfrentou o caos, viu o caos, tem o caos dentro de si, e em processo catártico, ressignifica sua estrela dançante em forma de arte para sensibilizar o Outro. Segundo Heidegger (2000, p. 173), "o ser por um outro, contra um outro, sem os outros, o passar ao lado do outro, o não sentir-se tocado pelos outros são modos possíveis de preocupação".

Provavelmente seja nesse "pelos outros" que resida a prática da ética do reconhecimento, desejada tendência de convivência na sociedade contemporânea disseminada pelo filósofo e intelectual canadense Charles Taylor (ARAUJO, 2004, p. 172). Arte e ética do reconhecimento comungam na tentativa de construção de um mundo mais humano.

CONSIDERAÇÕES

Visto ser impossível definir ou categorizar o homem, o indivíduo, o ser, de maneira objetiva, este artigo perpassou algumas dimensões que supõem Frans Krajcberg como um ser "autenticamente humano" que transmite com sua arte o seu mais precioso bem dentro de uma postura ética consistente que pressupõe o Outro.

Segundo Paulo Roberto M. Araujo (2006, p. 14) a genialidade do artista "está em não expressar meramente a sua dor individual, mas a dor da própria existência humana". Frans Krajcberg faz ecoar, por intermédio da sua arte, seu grito de revolta contra as barbáries que o homem tem cometido contra a natureza.

Azevedo e Valença (2009, p. 23) enunciam que a natureza "merece o novo homem, que deveria ser o homem de sempre, aquele com inteligência e sensibilidade suficientes e capazes para apreender sua estética, enaltecê-la e respeitá-la como parceira 'natural' e integral da vida".

Em sua eterna busca para sensibilizar o Outro quanto às questões ambientais, pela vitalidade e comprometimento que orienta seus propósitos de vida, Frans Krajcberg é exemplo desse novo homem que carrega em si dimensões possíveis de iluminar o futuro para que a humanidade desperte uma nova consciência.

Aos 89 anos, o poeta dos vestígios apreende em sua memória, ou em fotografias, toda a estética que a natureza lhe oferta e oferece, eticamente, em forma de arte, a possibilidade do ser humano se reconectar

com a natureza e com o Outro.

REFERÊNCIAS

- » AZEVEDO, FAUSTO ANTONIO DE; VALENÇA, MARILUCE ZEPTER. POR UMA ÉTICA E UMA ESTÉTICA AMBIENTAIS. REVISTA INTERTOX DE TOXICOLOGIA, RISCO AMBIENTAL E SOCIEDADE, VOL. 2, N.1, FEV, 2009, P. 03-42. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.PRATIGI.ORG/PORTAL/INDEX.PHP?OPTION=COM_JRESEARCH&VIEW=PUBLICATION&TASK=SHOW&ID=11&LANG=BR](http://www.pratigi.org/portal/index.php?option=com_jresearch&view=publication&task=show&id=11&lang=br)>. ACESSO EM: 07 SET. 2010.
- » ARAUJO, PAULO ROBERTO M. DE. IDENTIDADES CONTEMPORÂNEAS: CRIAÇÃO, EDUCAÇÃO E POLÍTICA. PORTO ALEGRE, RS: ZOUK, 2006. 128 P.
- » _____. CHARLES TAYLOR: PARA UMA ÉTICA DO RECONHECIMENTO. SÃO PAULO: LOYOLA, 2004.
- » BOFF, LEONARDO. ÉTICA E MORAL: A BUSCA DOS FUNDAMENTOS. PETRÓPOLIS, RJ: VOZES, 2003.
- » BUSNARDO FILHO, ANTONIO. ARTE E REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA. REVISTA EDUCAÇÃO: UNG, GUARULHOS SP, V. 2, N. 2, P. 23-30, 2007. SEMESTRAL. ISSN 1980-6469. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://REVISTAS.UNG.BR/INDEX.PHP/EDUCACAO/ARTICLE/VIEW/112/234](http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/112/234)>. ACESSO EM: 01 SET. 2010.
- » DURAND, GILBERT. AS ESTRUTURAS ANTROPOLÓGICAS DO IMAGINÁRIO: INTRODUÇÃO À ARQUETIPOLOGIA GERAL. 3 ED. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2002.
- » HEIDEGGER, MARTIN. SER E TEMPO. 9. ED. PETRÓPOLIS, RJ: VOZES, 2000.
- » LIMA, A. T. FRANS KRAJCBERG: UM CIDADÃO PLANETÁRIO (ENTREVISTA). REVISTA DE ESTUDOS UNIVERSITÁRIOS, SOROCABA, V. 33, N. 1, P. 91-99, JUN. 2007. DISPONÍVEL EM <[HTTP://PERIODICOS.UNISO.BR/INDEX.PHP/REU/ARTICLE/VIEWFILE/44/116](http://periodicos.uniso.br/index.php/reu/article/viewFile/44/116)> ACESSO EM 01 SET. 2010.
- » NIETZSCHE, FRIEDRICH. ASSIM FALAVA ZARATUSTRA. SÃO PAULO: HEMUS, 1990.
- » RIZOLLI, MARCOS. ESTÉTICAS CONTEMPORÂNEAS: ESTUDOS SOBRE A PLURALIDADE ARTÍSTICA. INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: TEORIA & PRÁTICA, PORTO ALEGRE, V.8, N. 2, P.91-100, JUL./DEZ. 2005. DISPONÍVEL EM <[HTTP://SEER.UFRGS.BR/INDEX.PHP/INFEDUCTEORIAPRATICA/ARTICLE/VIEWFILE/8177/4863](http://seer.ufrgs.br/index.php/infeducTeoriaPratica/article/viewFile/8177/4863)> ACESSO EM 03 SET. 2010.
- » WALTERS, ROBERTA LANESE. FRANS KRAJCBERG: ART IN DEFENSE OF THE FOREST. 1999. TESE. (DOUTORADO EM FILOSOFIA) GRADUATE FACULTY OF TEXAS TECH UNIVERSITY. TEXAS. 1999. DISPONÍVEL EM <[HTTP://ETD.LIB.TTU.EDU/THESES/AVAILABLE/ETD-04102009-31295013665665/UNRESTRICTED/31295013665665.PDF](http://etd.lib.ttu.edu/theses/available/etd-04102009-31295013665665/unrestricted/31295013665665.pdf)> ACESSO EM 01 SET. 2010.

A Tridimensionalidade do Design Francês: 1950-2000

Gabriela N. M. dos Santos | Isabel C. Italiano | Maria Sílvia B. de Held

EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO GABRIELANONATO@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR | SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - O presente trabalho propõe estudar o design a partir da investigação e identificação de conceitos, dos produtores e seus produtos mais significativos dos aspectos contemporâneos da imagem de 1950-2000 na França, visando a elaboração de uma coletânea referencial de produções em design e seus respectivos produtores (designers) e o desenvolvimento de uma pequena linha de produção.

PALAVRAS CHAVE: FRANÇA; DESIGN DE OBJETOS; DESIGNERS.

ABSTRACT - This paper proposes to study the design from the research and identification of concepts, producers and their products most significant aspects of contemporary image of France in 1950-2000, aimed at developing a reference collection of productions in design and their manufacturers (designers) and the development of a small production line.

KEYWORDS: FRANCE; OBJECTS DESIGN; DESIGNERS.

INTRODUÇÃO

Na linguagem do design, segundo Gomes (2006, p. 41), um dos principais conceitos ligados ao uso do produto pode ser compreendido

a partir do estudo voltado para a correspondência que se estabelece no diálogo entre o homem e o objeto. As bases conceituais do objeto apresentam como funções básicas três aspectos: a função prática, a estética e a simbólica.

O objeto deriva da relação entre conhecimento humano, universo sensível e matéria, sendo dessa forma, reflexo de um determinado tempo e da própria sociedade. Para a construção do objeto são necessários alguns elementos básicos da composição visual: linhas, formas, dimensão, escala, movimento, cores e texturas, que somados aos atos de designar, planejar, projetar, manejar, experimentar, à tecnologia e informação, compõem o design. (PIRES, 2008).

Segundo Dondis (2007), o estilo é a síntese visual de elementos, técnicas, sintaxe, inspiração, expressão e finalidade básica, é uma classe de expressão visual modelada pela plenitude de um ambiente cultural. Dentre as categorias de estilo visual destacam-se: primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional, esta última costuma ser fundamentalmente associada ao design contemporâneo e suas técnicas são: simplicidade, simetria, angularidade, previsibilidade, estabilidade, seqüencialidade, unidade, repetição, economia, sutileza, planura, regularidade, agudeza, monocromatismo e mecanicidade.

O DESIGN UTILIZA ESSAS RELAÇÕES COMO FORMA DE CONCRETIZAR OS OBJETIVOS DE UMA PROPOSTA, ATRAVÉS DE SOLUÇÕES INOVADORAS COM VISTA À SOLUÇÃO DE PROBLEMAS, TAIS COMO A MELHORIA DA QUALIDADE DE VIDA DO SER HUMANO EM SEUS NÚCLEOS SOCIOCULTURAIS E ECONÔMICOS, DESCARTE E REUTILIZAÇÃO. É FUNÇÃO DO DESIGN CHAMAR A ATENÇÃO E DEPOIS PRENDER A ATENÇÃO. (BAXTER, 1995, p. 27).

Ao projetar um objeto, o designer deve considerar as qualidades estéticas, assim como o nível econômico, visando um melhor entendimento do público. Um objeto deve ser projetado considerando-se todos os sentidos do observador.

Com a determinação dos limites do problema é possível identificar os elementos do projeto. Com o objetivo do melhor resultado com o mínimo de custo, deve-se escolher os materiais e tecnologia a serem

utilizados. Através da síntese dos elementos colhidos, entra em ação a criatividade, que conduzirá à forma global do objeto, que, por sua vez, permitirá a elaboração de modelos com variação de escala. São realizados a seleção desses modelos e um desenvolvimento de detalhes para chegar ao protótipo.

As qualidades atraentes de um produto são determinadas por nosso sistema visual que, com influências culturais, sociais e comerciais, podem mudar as preferências de estilo. Essa atração pode ser semântica (imagem de bom funcionamento), simbólica (valores pessoais ou sociais) ou intrínseca (belo). (BAXTER, 1995).

Um outro aspecto abordado por Norman é a questão do status, valor sentimental. Ele secciona o design em: visceral (natural), comportamental (usabilidade) e reflexivo (significado). Junto com a emoção estão: estética, atratividade e beleza.

A atual projeção dada ao design se deve ao capitalismo e o consumo em espiral. Como sugere Norman, (2004), é o consumismo que permite aos designers as oportunidades criativas. Na década de 50, o design ganhou extensão pela cultura de liberdade, individualismo e co-operação resultante da Segunda Guerra Mundial. O surgimento de movimentos (imaginário pop e exploração de materiais anti-tecnológicos) que criticavam a sociedade de consumo marcaram os anos 60. Surge, durante os anos 70, uma necessidade de integração de design e produção, com vistas à proteção de recursos e ambiente, a qual se estendeu até à década de 80, a qual foi pautada por segurança e saúde, o que limitou, de certa forma, a liberdade de produção do designer. A nacionalização do design foi a tendência dos anos 90. A evolução da opinião pública foi a responsável pela adição dos aspectos éticos e ambientais relativos ao design. Acredita-se que futuramente as questões serão pautadas na qualidade e conservadorismo e não mais no efêmero, tendo a ergonomia como principal fundamento.

Mais que outros países, a França possui um consumo próprio, baseado na cultura como forma de promoção nacional e contribui à língua e interesse franceses. Dessa maneira, o design francês formou-se com a base das escolas de belas artes, diferenciando-se do design italiano, muito ligado à arquitetura. A notoriedade do design francês deu-se pela convivência do desenvolvimento tecnológico com a minuciosidade do

artesão, advindas do movimento Art Déco, que surgiu nos anos 60 incentivado pela nocividade da Primeira Guerra Mundial e pela busca de uma identidade de produção inovadora para atender às necessidades burguesas de uma modernização do gosto francês, com o objetivo maior de competir no mercado internacional. Essa forma de produção, que permeia a geometria, simplicidade e funcionalidade, foi criticada pelo seu minimalismo exarcebado. Nota-se um apoio político à arte e design, assim como um incentivo à discussão de idéias e novos talentos, com a fundação do CCI (Centre du Création Industrielle) em 1969, que se instalou no Centre Pompidou (Paris), desde 1976. O primeiro grande panorama sobre design na França foi concretizado com a exposição "Design Français 1960-1990".

Com influência do design italiano, no início dos anos 80, e de filósofos pós-modernos como Jean François Lyotard e Jean Baudrillard, surge um grupo de jovens designers (Nemo e Totem, Olivier e Pascal Morgue, Philippe Starck) que, através da utilização da mistura de materiais valiosos com banais (concreto com plástico, aço e vidro), inovam em seus numerosos projetos. Starck destaca-se por tornar-se o mais conhecido e consagrado designer a nível internacional. Com o objetivo de incentivar novos desenvolvimentos em design de mobiliário surge a VIA (Valorisation de l'Innovation dans l'ameublement), instituição que promove concursos, exposições. Foi nos anos 90 que ocorreu o boom, em termos de design, em diversas empresas (Thomson Multimídia, grupo SEB), principalmente na indústria automobilística (grupo PSA), que criou exemplo para indústria europeia.

JUSTIFICATIVA

A pesquisa de linguagem visual, antecedida e justificada pela pesquisa de fundamentações teóricas e técnicas, torna-se o eixo central de orientação deste trabalho, assim, facilitará o diálogo entre as formas.

METODOLOGIA

Pesquisa bibliográfica e de campo, investigação e análise de produções no campo do design de nomes emblemáticos no cenário cultural

de 1950 ao ano 2000 na França.

Catálogo de produtos tridimensionais de design e os designers que os produziram.

Estudos analíticos, a partir dos conceitos estudados a respeito de arte e design serão desenvolvidos em relação às expressões individuais da forma. Classificação da coletânea por categorização. Apresentação coletiva dos resultados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BAUDRILLARD, JEAN. O SISTEMA DOS OBJETOS. TRADUÇÃO POR ZULMIRA RIBEIRO TAVARES. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2004.
- » BÜRDEK, BERNHARD Z. HISTÓRIA, TEORIA E PRÁTICA DO DESIGN DE PRODUTOS. TRADUÇÃO POR FREDDY VAN CAMP. SÃO PAULO: EDGARD BLÜCHER, 2006.
- » DONDIS, DONIS A. SINTAXE DA LINGUAGEM VISUAL. TRADUÇÃO POR JEFFERSON LUIZ CAMARGO. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2007.
- » GOMES FILHO, JOÃO. DESIGN DO OBJETO. SÃO PAULO: ESCRITURAS ED., 2006.
- » NORMAN, DONALD A. EMOTIONAL DESIGN: WHY WE LOVE (OR HATE) EVERYDAY THINGS. MASSACHUSETTS: BASIC BOOKS, 2004.

Aplicações de Fibras Têxteis Vegetais Brasileiras

Júlia Baruque Ramos | Regina Aparecida Sanches | Maria Silvia Barros de Held

ATUALMENTE É PROFESSORA DOUTORA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO NA ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES (EACH-USP). POSSUI DOUTORADO EM ENGENHARIA QUÍMICA PELA ESCOLA POLITÉCNICA DA USP (2000). TRABALHOU PREVIAMENTE NO INSTITUTO BUTANTAN E RHODIA TÊXTIL. TEM COMO PRINCIPAL PROJETO DE PESQUISA O ESTUDO DE FIBRAS VEGETAIS BRASILEIRAS PARA APLICAÇÕES TÊXTEIS. (JBARUQUE@USP.BR) | POSSUI DOUTORADO EM ENGENHARIA MECÂNICA PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (2006). ATUALMENTE É PROFESSORA DOUTORA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. POSSUI EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ENGENHARIA MECÂNICA E DE PRODUÇÃO. TEM COMO LINHAS DE PESQUISA A PROPOSTA DE METODOLOGIA PARA MELHORAR O DESEMPENHO DAS MÁQUINAS CIRCULARES DE MALHARIA E O ESTUDO DE CONFORTO EM VESTUÁRIO ESPORTIVO | POSSUI DOUTORADO EM ARTES PELA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES DA USP (1990). TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES, DESIGN E PUBLICIDADE, E ATUA NOS SEGUINTE TEMAS: ARTE, DESIGN, COMUNIDADE, SOCIOLOGIA DA ARTE, MODA, ARTE-EDUCAÇÃO, INTERDISCIPLINARIDADE E PRODUÇÃO. ATUALMENTE É PROFESSORA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO E É MEMBRO DO ICOM - INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS / UNESCO, DESDE 2000.

RESUMO - Por motivos econômicos e ambientais, há crescente interesse internacional no emprego de fibras vegetais, especialmente para fabricação de compósitos em substituição aos fabricados com madeira ou materiais sintéticos. Além da sustentabilidade, o estímulo do empre-

go de fibras vegetais nativas, como materiais alternativos têxteis, pode propiciar um aumento da produtividade local de suas culturas, além de contribuir socialmente com a melhoria de renda das populações das respectivas regiões de origem dessas fibras. Outro ponto está relacionado com o potencial criativo, sendo que a agregação da novidade de fibras vegetais no artesanato com a capacidade criadora artística e design pode constituir mais um fator de desenvolvimento econômico regional. Neste trabalho são apresentadas as principais fibras têxteis vegetais brasileiras e possibilidades de aplicação.

PALAVRAS-CHAVE: FIBRAS VEGETAIS TÊXTEIS; APLICAÇÕES; ARTESANATO; DESIGN; INDÚSTRIA.

ABSTRACT - For economic and environmental reasons, there is an increasing international interest in vegetal fibers employment, especially for the composites manufacture in order to replace those made of wood or synthetic materials. Beyond sustainability, encouraging the use of native vegetal fibers, as alternative textile materials could provide an increasing in productivity of their local cultures, and socially contributes to improving incomes of the populations from origin regions of these fibers. Another point of view is related to the creative potential, and the aggregation of the vegetable fiber novelty in craftwork with the artistic creativity and design could constitute an additional factor of regional economic development. This work presents the main Brazilian vegetal textile fibers and their applications.

KEYWORDS: VEGETAL TEXTILE FIBERS, APPLICATIONS, CRAFTWORK, DESIGN, INDUSTRY.

1. INTRODUÇÃO

Ao considerar a nova distribuição espacial da indústria global, observa-se uma tendência à especialização e à concentração. No caso dos têxteis e fibras químicas, os países da Bacia do Pacífico fizeram uma opção por se tornarem fornecedores em escala mundial. O Brasil, por sua vez, prossegue sendo um dos maiores produtores e exportadores mundiais da principal fibra natural têxtil, a saber: o algodão. Atualmente, a reação das empresas ocidentais de buscar novos tipos de produtos e mercados é evidente. Entretanto, no que se refere a volume de exporta-

ções de têxteis e confeccionados, em termos de comércio internacional, a presença brasileira é pequena, senão dizer secundária, ficando muito abaixo de outros países (Filha e Correa, 2006).

Apesar da pequena participação no mercado mundial e forte concorrência dos produtos importados, a indústria têxtil brasileira está reagindo, através da expansão e da incorporação em seu processos de novas tecnologias. Paralelamente ao desenvolvimento dos grandes pólos têxteis nacionais, ocorre a geração e/ou desenvolvimento de outros empreendimentos, de pequeno e médio porte, de produtores de fibras, tecidos e malhas, artesanato têxtil, modelagem e confecção diferenciadas, acabamento e customização de artigos têxteis em muitas regiões do país (ABIT, 2006). Para estas, o estímulo do emprego de outras fibras, tais como juta, sisal, fibra de bananeira, coco e outras, como material alternativo têxtil poderia propiciar um aumento da produtividade local de suas culturas, além de contribuir socialmente com a melhoria de renda das populações das regiões de origem dessas fibras. Além disso, a agregação da novidade de fibras vegetais alternativas no artesanato com a capacidade criadora artística constituiria mais um fator de desenvolvimento econômico regional.

Por outro lado, há necessidade de participar de novos mercados com a descoberta de novas matérias-primas e desenvolvimento de produtos através do emprego de tecnologia de ponta, tal como o desenvolvimento de têxteis técnicos para aplicação em diversos setores, a saber: construção civil, transporte, proteção, esporte, aeronáutica, elétrica e eletrônica, etc. Os têxteis técnicos podem ser utilizados como componentes de outros produtos contribuindo diretamente para a sua resistência, desempenho e outras propriedades (p. ex., materiais compósitos); como ferramenta de produção (p. ex., filtros) de outros produtos ou isoladamente desempenhando uma ou várias funções específicas (p. ex., geotêxteis).

Um dos setores mais promissores, em termos de mercado mundial para fibras vegetais alternativas, refere-se ao seu emprego em construção civil e na indústria automobilística na forma de compósitos empregados em forros, divisórias, isolamentos térmicos e acústicos. Enquanto a pesquisa nesse setor é incipiente no Brasil, ela ocorre intensivamente em países da Europa, Índia e China. Por exemplo, a Universidade

da Catalunha (Espanha) vem trabalhando na pesquisa de compósitos de cânhamo em colaboração com a indústria automobilística, onde se agregam à resistência do material e ao isolamento acústico, características anti-chamas e de isolamento radioativo (Marsal et al, 2007). Outro exemplo é o Grupo de Investigação em Materiais Fibrosos da Universidade do Minho (Portugal), o qual tem como principal objectivo realizar investigação em áreas de ponta da aplicação de materiais fibrosos, na sua grande maioria em colaboração com empresas e com outros institutos da Europa e Índia. Dedicase principalmente à aplicação inovadora de materiais com fibras (UMINHO, 2007).

Atualmente a maior parte dos compósitos é fabricada com material sintético e/ou com madeira processada em cavacos, serragem e pó. Entretanto, a madeira é um recurso não tão prontamente renovável, sendo que muitas das espécies vegetais (árvores) empregadas demoram anos (em alguns casos até décadas) para estarem no ponto ideal de corte. Além disso, o reflorestamento tem outras funções tais como: fixação de carbono da atmosfera, proteção ciliar de nascentes, proteção dos solos contra erosão, etc. Desse modo, nem sempre uma área apresentando espécies madeireiras aproveitáveis sob o ponto de vista comercial pode ser sujeita à exploração. Por outro lado, o cultivo de espécies produtoras de fibras nativas, com ciclo curto de crescimento, como cultura alternativa para comunidades locais, implicaria em um impacto ambiental muito baixo ou nulo. Isto se deve ao fato de que como já são espécies nativas, não constituiria problema caso ocorresse o espalhamento acidental de suas sementes, com conseqüente crescimento espontâneo nas cercanias de suas plantações dentro de regiões de mata nativa. Também pelo motivo de serem nativas, possivelmente estariam relativamente protegidas de possíveis pragas e doenças que possam atacá-las em virtude da proximidade de regiões de mata de origem. Cabe esclarecer que, o que comumente se conhece como "pragas e doenças" que atacam culturas vegetais, muitas vezes são constituídas por entes biológicos que foram impelidos a se adaptar a monoculturas em virtude da destruição de seu meio ambiente natural. Assim, com a preservação da mata natural no entorno das espécies plantadas, elas provavelmente estariam menos sujeitas a agressões biológicas. Pela mesma razão, o cultivo seria orgânico, sem a necessidade de uso de agrotóxicos (Queiroz, 2006).

2. FIBRAS TÊXTEIS

Fibra têxtil é o material que, submetido a processo de fabricação, pode ser transformado em fio para ser utilizado em produtos têxteis ou em usos industriais. As fibras têxteis podem ser divididas em: naturais – aquelas encontradas na natureza (por exemplo: algodão de origem vegetal, lã de origem animal e asbestos de origem mineral); e químicas – aquelas obtidas por processos industriais -, que ainda são subdivididas em artificiais – obtidas por meio de processos que utilizam polímero natural (celulose) – e sintéticas, cujos processos produtivos utilizam polímeros sintetizados a partir de produtos petroquímicos de primeira geração (eteno, propeno, benzeno e para-xileno) (Barbosa et al, 2004). A figura 1 oferece uma visão exemplificativa de conjunto das fibras.

Em 2003, o consumo brasileiro de fibras totalizou 1,47 milhões de toneladas, das quais 44% (643 mil toneladas) correspondem ao consumo de fibras químicas. A maior parte do consumo, no entanto, ainda é de fibras naturais, cerca de 56% do total (830,7 mil toneladas) (Barbosa et al, 2004).

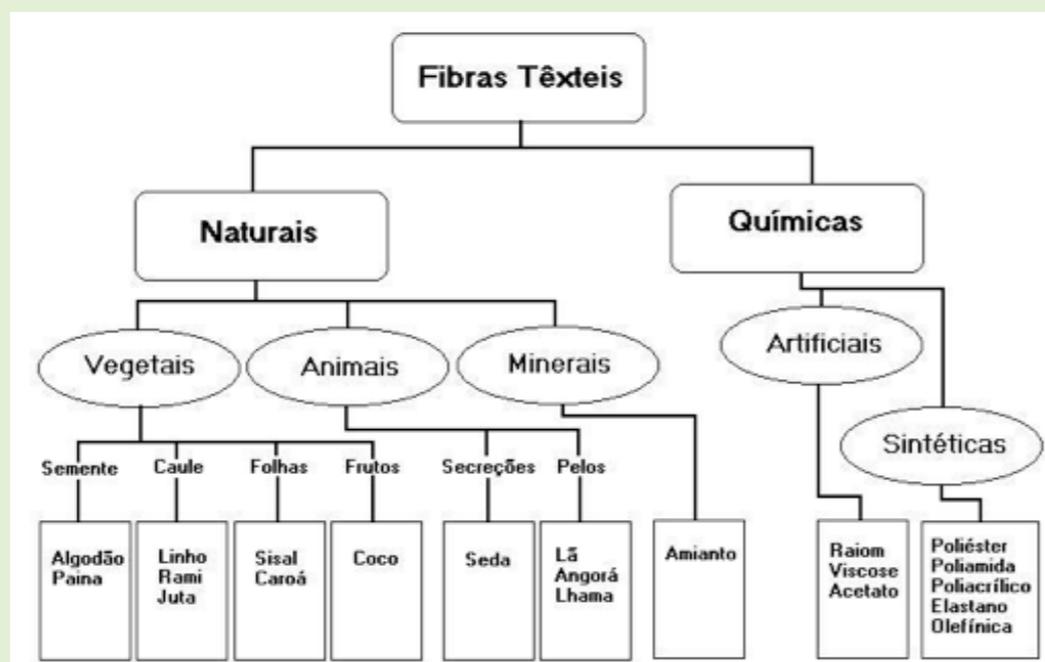


Fig 1. Quadro exemplificativo de fibras têxteis (Barbosa et al, 2004)

3. POTENCIAL DAS FIBRAS VEGETAIS NATIVAS NA PRODUÇÃO TÊXTEL

As fibras naturais, destinadas à produção têxtil, possuem importância ambiental relevante por se tratarem de um recurso renovável e por não demandarem processos químicos agressivos ao meio ambiente durante o processo de obtenção, implicando em baixo custo ambiental (Romero et al, 1995). As fibras naturais oferecerem também vantagens sobre as sintéticas, com relação às propriedades mecânicas e térmicas como: baixa densidade, baixo consumo de energia, baixo custo, baixa abrasividade, atoxicidade, reciclabilidade, boas propriedades mecânicas, geração de empregos rurais, utilização como reforço para vários tipos de plásticos e excelentes propriedades termoacústicas (Finkler et al, 2005; Ribeiro e Andrade Filho, 1987).

O número de plantas que podem fornecer fibras utilizáveis é extraordinariamente elevado e, nesse particular, a flora tropical encerra recursos inesgotáveis em potencial. Até o presente, porém, ela foi relativamente muito pouco explorada, o que se deve, de modo geral, às seguintes causas principais: falta de conhecimento sobre as exigências e o comportamento das plantas quando introduzidas em cultura; insuficiência de preparo das fibras; similaridade de comportamento industrial e usos com as fibras tradicionais, o que, como sucedâneas, não comportam competição econômica; e descontinuidade de oferta comercial do produto e, conseqüentemente, incapacidade de estabelecer uma tradição no mercado (Medina, 1959).

É praticamente impossível determinar com certa precisão o número de plantas que proporcionam fibras, seja para fins têxteis, seja para outros fins, como simples material fibroso. Contudo, não se explora em quantidade apreciável senão um número relativamente pequeno das milhares de plantas fibrosas conhecidas, como simples indústrias extrativas, enquanto que o número daquelas cultivadas de significação comercial é bastante restrito, com um total de cerca de uma vintena. À exceção do algodão, essas fibras são produzidas em áreas relativamente limitadas se comparadas com aquelas devotadas à produção de outras matérias primas agrícolas de igual importância (Medina, 1959).

A biodiversidade pode proporcionar fibras vegetais que possam ser aplicadas para fins têxteis a nível artesanal e industrial. A introdução

de fibras vegetais alternativas, que sejam de origem nativa, é uma forma de valorização do produto regional, bem como uma forma de preservar a matéria prima nativa (Pereira et al, 1998). Pode-se falar também da contribuição social sendo ainda uma atividade alternativa de geração de renda para comunidades locais e tradicionais (Filha e Correa, 2006).

Por serem espécies nativas, o manejo ou cultura alternativa para comunidades locais dessa região, apresenta-se viável e provavelmente menos sujeitas a pragas. Assim, com a preservação da mata natural no entorno das espécies plantadas, elas provavelmente estariam menos sujeitas a agressões biológicas. Pela mesma razão, o cultivo seria orgânico, sem a necessidade de uso de agrotóxicos (Queiroz, 2006).

Deste modo, há possibilidade da retomada do emprego, de forma ecológica, economicamente viável e sustentável dessas espécies, muitas das quais já foram tradicionalmente utilizadas e abandonadas em prol do amplo uso de fibras têxteis sintéticas ou artificiais. O cultivo dessas espécies poderia proporcionar, através da extração da fibra têxtil, uma fonte de renda alternativa para pequenos produtores rurais e comunidades locais e propiciar o uso sustentável do ecossistema de florestas tropicais no entorno dessas comunidades.

4. DO POTENCIAL DO EMPREGO DAS FIBRAS VEGETAIS NATIVAS NA FABRICAÇÃO DE COMPÓSITOS BIODEGRADÁVEIS

Cada vez mais os materiais compostos de fibras vegetais têm mostrado suas diversas aplicações na construção civil, na indústria de móveis e embalagens e em componentes automotivos (Silva, 2003). A aplicação de materiais lignocelulósicos como um componente de reforço em compósitos poliméricos tem recebido uma maior atenção, particularmente por causa de seus baixos preço e peso específico, principalmente na indústria automobilística (Paiva et al, 1999; Rozman, et al, 1998). Esta tem mostrado grande interesse em produzir veículos com todos os componentes recicláveis ou biodegradáveis. Outro fator de destaque está ligado às reduções de custo e peso dos veículos (Silva, 2003).

As fibras vegetais estão se tornando alternativas econômicas e ecológicas para uso como reforços e cargas em plásticos. Há quem preveja a

gradual substituição de aditivos sintéticos tradicionais, particularmente fibras de vidro, por esses materiais, abrindo respeitáveis perspectivas de mercado para países de vocação agrícola (Paiva et al, 1999; Nothenberg, 1996). No Brasil a utilização de fibras vegetais na indústria automobilística e de construção civil está tomando novo impulso, embora as técnicas de fabricação desses compósitos ainda sejam incipientes, demoradas e pouco produtivas (Mattoso et al, 1996).

Fibras vegetais já foram largamente empregadas no passado (Marroquim, 1994) na indústria automobilística, como foi o caso de compósitos de látex de borracha natural reforçado com fibra de coco para uso em estofamentos de automóveis. No entanto, a partir da década de 60 estes começaram a ser gradativamente substituídos pelas espumas de poliuretano. Essa substituição se deve, puramente, a maior produtividade e menor custo da espuma, sem levar em conta o seu menor desempenho e questões ambientais e sociais. A fibra vegetal apresenta maior perspirabilidade (capacidade de absorver umidade da transpiração humana), o que proporciona maior conforto, essencial para os motoristas profissionais de táxi, ônibus e caminhões, que ficam longos períodos de tempo sentados. A geração de empregos rurais e industriais é outro aspecto importante do uso de fibras vegetais. Um assento de carro com fibra vegetal utiliza pelo menos quatro vezes mais mão-de-obra do que o feito de espuma (Marroquim, 1994). Ainda hoje, veículos de primeira linha de empresas no exterior, tais como a Mercedes Benz da Alemanha, utilizam estofamentos com fibras vegetais. Outra grande vantagem do uso de fibras vegetais é a sua não-toxicidade. A espuma de poliuretano à base de isocianato libera durante a sua combustão o gás cianídrico, altamente tóxico (Mattoso et al, 1996).

Atualmente, as indústrias automotivas e de plásticos estão recuperando o interesse em fibras vegetais, devido às suas vantagens para a substituição de fibras inorgânicas/minerais. Considerando-se as tendências ambientalistas globais, esta é uma grande oportunidade de agregação de valor das fibras vegetais e de desenvolvimento tecnológico para países produtores agrícolas, como o Brasil (Mattoso et al, 1996). Como exemplo de interesse de substituição por matrizes reforçadas com fibras, tem-se o caso do cimento-amianto, o qual é ainda largamente utilizado no país, em especial para produção de telhas de coberturas, mesmo con-

siderando os potenciais riscos à saúde humana (Giannasi e Thébaud-Mony, 1997). Também cabe ressaltar o crescente interesse da indústria aeroespacial na pesquisa de compósitos de fibra de carbono reforçados com fibras vegetais (Paiva et al, 2004).

As características macroscópicas de maior interesse no estudo das fibras são aquelas inter-relacionadas com o comportamento dos compósitos resultantes. Assim, costumam ser de interesse as seguintes propriedades físicas e mecânicas das fibras vegetais (Griffin, 1994; Savastano Jr. e Agopyan, 1997): dimensões; comprimento, diâmetro das fibras e seção transversal; volumes de vazios e absorção de água; resistência à tração e módulo de elasticidade. Outro aspecto importante, estudado por Aggarwal e Singh (1990), é o retardamento da pega do cimento, pela presença de substâncias de caráter ácido, liberadas pela fibra vegetal em solução aquosa.

Outra possibilidade diz respeito ao aproveitamento do glicerol proveniente do processo de fabricação do biodiesel (o qual é gerado concomitantemente na proporção de 10 a 12% em relação à massa de óleos vegetais), o qual se mostrou adequado para preparar compósitos com fibras vegetais, tal como a da bananeira, o que abre uma nova frente para o uso desse material e uma nova fonte de renda para o produtor de biodiesel. Também é preciso considerar que os compósitos resultantes podem ser biodegradáveis, de forma que, após sua utilização, poderão ser descartados na natureza, sendo degradados por microorganismos em tempos infinitamente menores do que os polímeros convencionais. A ênfase em empregar recursos renováveis, amplamente disponíveis localmente, consolida um projeto de grande sinergismo sócio-econômico, pois incentiva toda a cadeia produtiva dos insumos, beneficiando fortemente o produtor rural. A demanda por produtos desta natureza (compósitos biodegradáveis de baixa complexidade tecnológica) é inexorável e sua concepção se insere perfeitamente nos anseios do Programa Nacional de Produção e Uso de Biodiesel, já que privilegia a agricultura familiar com insumos de aplicação direta em comunidades isoladas e de aceitação facilitada no mercado como produto de selo verde (Guimarães et al, 2007).

5. PRINCIPAIS FIBRAS TÊXTEIS DE ORIGEM VEGETAL NO BRASIL

Referente ao consumo de fibras naturais no Brasil, o algodão detém a maioria da preferência do setor têxtil do setor nacional por fibras naturais (92,5%). Seguidamente tem-se: juta, 5,1%; rami, 1,4%; lã ovina, 0,9%; seda, 0,1%. O consumo de demais fibras naturais, apesar de existente, ainda é inexpressivo no país (Filha e Correa, 2006).

Em seguida, faz-se uma breve explanação sobre as características das principais fibras têxteis vegetais cultivadas e consumidas no país, a saber: algodão, juta, rami e sisal.

5.1. Algodão

Como já ressaltado acima, o algodão é a principal fibra têxtil de origem vegetal no Brasil e no mundo. O algodão é uma fibra de semente vegetal (*Gossypium herbaceum*). Quando seca, a fibra de algodão é quase inteiramente composta por celulose (88 a 96%). Além de celulose, ela contém pequenas porções de proteína, pectina, cera, cinzas, ácidos orgânicos e pigmentos (Ribeiro e Andrade Filho, 1987).

Trata-se de uma fibra fina, de comprimento variando entre 24 e 38 mm e, por não apresentar grandes exigências em relação ao clima ou ao solo, pode ser produzido em praticamente todos os continentes (Oliveira, 1997; Araújo e Castro, 1984). No entanto, é uma planta de cultura delicada e muito sujeita a pragas, sendo grande consumidora de desfolhantes, herbicidas e fungicidas. Seu preço é regulado pela oferta, demanda e classificação de qualidade, especialmente em relação às características da fibra, como, por exemplo, o índice de uniformidade e o teor de impurezas presentes na matéria-prima (fardos).

As principais vantagens comparativas do algodão em relação às fibras artificiais e sintéticas decorrem principalmente do conforto dos itens confeccionados, favoráveis aos países de clima quente, e também dos aspectos ecológicos, pois são biodegradáveis. Atualmente, o algodão responde por aproximadamente 80% das fibras utilizadas nas fiações brasileiras: na tecelagem, 65% dos tecidos são produzidos a partir de fios de algodão, enquanto na Europa gira em torno de 50% (Oliveira, 1997).

5.2. Juta

A juta é uma planta nativa da família das Tiliáceas (*Corchorus capsularis*), originária da Índia e de Bangladesh. No Brasil, seu cultivo está concentrado em regiões alagadiças na Amazônia, junto às populações ribeirinhas, sendo uma cultura de subsistência cujos requisitos necessários para o cultivo são a abundância de água e altas temperaturas. Apresentando excelentes propriedades ecológicas, pois é biodegradável e durante o seu crescimento controla a erosão, a fibra de juta é considerada longa, variando de 25 mm até 300 mm, sendo utilizada em sacarias, especialmente para armazenamento de produtos agrícolas.

No Brasil, são amplamente utilizadas para acondicionamento de batata, café e açúcar, principalmente em produtos que serão exportados, sobretudo para países que adotam criterioso controle ambiental (Ribeiro e Andrade Filho, 1987). Ao longo das últimas décadas, ocorreram várias mudanças na estrutura da indústria usuária de juta, devido à crescente utilização de polipropileno para sacarias, além de problemas relacionados com as safras agrícolas dos principais produtores (Oliveira, 1997). Entretanto, as pesquisas com juta renascem, tendo em vista sua grande resistência mecânica, como material alternativo e ecologicamente correto em construção civil. Por exemplo, o Instituto de Pesquisa Têxtil de Chemnitz (sudoeste de Dresden), Alemanha, realiza pesquisas visando a utilizar fibras têxteis, particularmente para substituir o aço utilizado no concreto armado (compósitos). Suas pesquisas mostraram que tecidos de grande resistência poderão efetivamente, vir a se constituir numa alternativa ao aço utilizado num certo número de produtos. Os têxteis poderão, igualmente, fazer papel de isolantes térmicos e sonoros, bem como de isolantes para as fundações de edifícios ou outras construções. Outra parte dessas pesquisas está concentrada na utilização de têxteis no setor automobilístico e roupas para proteção do calor (UNICAMP, 2005).

O estímulo do emprego da juta como material têxtil ou alternativo propiciaria um aumento da produtividade de sua cultura, além de contribuir socialmente com a melhoria de renda das populações ribeirinhas da população amazônica (Oliveira, 1997).

5.3. Rami

As fibras de rami são oriundas de plantas da família das Urticáceas, cujas espécies mais importantes são a *Boehmeria nivea gaud* ou a *Boehmeria tenacissemata* (Pita, 1996). O rami é uma cultura permanente, cuja lavoura média produz cerca de nove anos. Sua fibra apresenta, em média, 150 a 200 mm de comprimento. Possui alta resistência, sendo considerada três vezes superior à do cânhamo, quatro vezes à do linho e oito vezes à do algodão (Ribeiro e Andrade Filho, 1987; Pita, 1996; Oliveira, 1997). Entretanto, em termos de processo produtivo, a cultura do rami apresenta baixo padrão tecnológico, sendo bastante intensiva no uso de mão-de-obra, da qual exige muito esforço físico (Oliveira, 1997).

O rami pode ser utilizado em diversos segmentos, como, por exemplo, na fabricação de tecidos, cordas e barbantes, na geração de celulose para a produção de papel-moeda, devido à sua resistência, na fabricação de mangueiras, etc. Os tecidos de rami são facilmente laváveis, apresentando grande vantagem na retenção dos corantes quando comparados com os de qualquer outra fibra vegetal. Além disso, seu uso é extremamente adequado nos países de clima quente (Oliveira, 1997; Pita, 1996).

No Brasil, a cultura de rami no país está concentrada no Paraná, entretanto com decréscimo na produção de ano a ano em virtude da forte concorrência asiática. Há a necessidade de estímulo setorial à sua produção para evitar a erradicação da cultura no país a despeito do que já aconteceu com o linho (Oliveira, 1997).

5.4. Sisal

O sisal provém de uma planta tropical perene pertencente à família das Amarilidáceas. Poucas espécies são cultivadas comercialmente para a produção de fibras, sendo a mais importante, neste particular, a *Agave sisalana*. A colheita do sisal é uma operação manual, requerendo abundante contingente de mão-de-obra. A desfibragem das folhas consiste em golpeá-las violentamente e, por raspagem, eliminar a polpa assim esmagada que envolve as fibras. A operação pode ser efetuada à mão ou por desfibradeiras mecânicas (Pita, 1996). O comprimento da fibra varia entre 60 e 160 mm. Apresentam excelente resistência à ruptura e ao alongamento, além de notável resistência à água salgada (aumento de resistência quando molhadas). É usada notadamente em cordoamen-

to, solados de alpargatas, sacolas, etc. (Pita, 1996; Ribeiro e Andrade Filho, 1987; Araújo e Castro, 1984). Em trabalho desenvolvido na UFSC, ressalta-se que muitas fibras naturais têm sido utilizadas como reforço para compósitos, entre elas linho, coco, juta, rami, algodão e sisal. Destas, o sisal tem apresentado uma série de vantagens que já estão viabilizando a sua aplicação em várias indústrias do ramo automobilístico e da construção civil no Brasil.

Quando comparado a outros materiais, o sisal apresenta as seguintes vantagens como fibra de reforço em compósitos plásticos: tem propriedades mecânicas específicas; é biodegradável; possui baixa densidade; é não-abrasivo; apresenta baixo consumo de energia; tem baixo custo; promove empregos rurais (Oashi, 1999). O Prof. Ricardo Fernandes Carvalho (UFBA) e doutorando da Escola de Engenharia de São Carlos (EESC), da USP, desenvolveu um compósito formado por fibras de sisal impregnadas com resina epóxi, o qual poderá ser utilizado na área de conservação de prédios históricos tombados. "Esse compósito é muito resistente, ideal para reforçar estruturas de madeiras", comenta esse pesquisador. "E tem vantagens em relação às fibras de vidro ou de carbono, também usadas para essa finalidade". O novo material traz benefícios ambientais e econômicos. "A fibra de sisal é um componente orgânico", lembra Carvalho. "E o seu beneficiamento, assim como outras atividades vinculadas à produção de biomassa, contribui para o equilíbrio ambiental, uma vez que fixa gás carbônico presente na atmosfera". Além disso, o sisal custa nove vezes menos do que a fibra de vidro e 1.399 vezes menos do que a de carbono. A difusão do uso do material à base de sisal também representa uma oportunidade de geração de empregos. "O Brasil produz a metade do sisal do mundo, e 90% dele sai da Bahia", comenta o pesquisador. "As áreas produtoras, em geral, são regiões de baixo IDH (Índice de Desenvolvimento Humano). Por isso, se conseguirmos agregar valor ao produto, aumentando seu mercado potencial, temos grandes chances de criar mais postos de trabalho e melhorar as condições de vida da população". O pesquisador ainda lembra que a atividade turística em sítios históricos está crescendo por todo o país, o que demanda uma conservação constante das construções (UNICAMP, 2004).

6. OUTRAS FIBRAS DE ORIGEM VEGETAL EXÓTICA COM POTENCIAL DE MATÉRIA-PRIMA TÊXTIL

6.1. Fibra do coco verde

Nos últimos anos, especial atenção vem sendo dada para minimização ou reaproveitamento de resíduos sólidos gerados nos diferentes processos industriais. Os resíduos provenientes da indústria e comércio de alimentos envolvem quantidades apreciáveis de casca, caroço e outros elementos. Esses materiais, além de fonte de matéria orgânica, servem como fonte de proteínas, enzimas e óleos essenciais, passíveis de recuperação e aproveitamento. O aumento crescente no consumo do coco verde (*Cocos nucifera* Linn) e a vocação natural para a industrialização de sua água vem aumentando a geração do rejeito, que corresponde a cerca de 85% do peso do fruto. Esse resíduo, entretanto, pode ser aplicado como matéria-prima para a geração de novos produtos, de maneira a criar mecanismos de reciclagem e uma alternativa a mais de lucro para os sítios de produção e de descarte da casca.

Dentre seus possíveis diversos usos, a fibra em forma de manta é um excelente material para ser usado em superfícies sujeitas à erosão, além de ser empregada na fabricação de vasos no lugar do xaxim e na fabricação de base de assentos na indústria automotiva. Cabe citar também da sua potencialidade para fabricação de papel e como material alternativo para a construção civil (Senhoras, 2004).

6.2. Fibra da bananeira

A banana ou plátano, as quais são cultivadas na maioria dos países tropicais da América Latina. São a base da alimentação de muitos destes, notadamente em países da América Central.

O gênero *Musa* compreende cerca de 50 ou mais espécies nativas das regiões tropicais e subtropicais da Ásia, da África e da Austrália. Considera-se, atualmente, o gênero *Musa* como formado dos quatro subgêneros seguintes: *Eumusa*, *Rhodochlamys*, *Australimusa* e *Callimusa*. Todas as espécies de bananeiras cultivadas para produção de frutos comestíveis pertencem ao subgênero *Eumusa* Baker. Teoricamente, todas as espécies de *Musa*, sejam selvagens ou cultivadas, contêm fibras com potencial uso têxtil (Medina, 1959).

A extração e comercialização da sua fibra tiveram importância econômica para Filipinas e países da América Central até os anos 70, logo após diminuindo abruptamente seu comércio internacional devido ao advento em escala mundial de fibras têxteis sintéticas e artificiais. Cada pseudocaule da bananeira somente produz um único cacho de banana. Assim os pseudocaulos, antes fonte de fibras têxteis naturais, tornaram-se um resíduo após a colheita do cacho de bananas, já que devem ser cortados para que novos pseudocaulos formem cachos de bananas.

Com a revitalização do uso e comércio de fibras têxteis naturais nos últimos anos, a utilização da fibra da bananeira, um subproduto da cultura da banana, pode representar a revitalização social, econômica e cultural, dentro das perspectivas ambientais, para as famílias bananeicultoras. Deste modo, esta matéria prima deixaria de atulhar e poluir os riachos e se mostraria manuseável através do processo adequado conjugado ao desenvolvimento de produtos de maior valor econômico, tal como artesanato com a agregação de design ou obtenção de matéria prima de qualidade para fabricação de papel ou compósitos (Garavello et al, 1999).

7. IMPORTÂNCIA NA MANUTENÇÃO DA BIODIVERSIDADE E SUSTENTABILIDADE

Biodiversidade inclui a totalidade dos recursos vivos, ou biológicos, e dos recursos genéticos, e seus componentes. Preservar significa manter intacto. Conservar significa utilizar sem destruir (Graziano, 2005). Esses temas tornaram-se depois de extrema importância na política, diplomacia e na mídia nas últimas décadas (Afonso, 2006).

Uma das ações desenvolvidas em prol de conter o uso irracional dos recursos, foi a proposta da sustentabilidade, sendo que "o termo implica na manutenção quantitativa e qualitativa do estoque de recursos ambientais, utilizando tais recursos sem danificar suas fontes ou limitar a capacidade de suprimento futuro, para que tanto as necessidades atuais quanto aquelas do futuro possam ser igualmente satisfeitas". (Afonso, 2006).

O manejo sustentável é uma das estratégias de manutenção da floresta, é tirar da floresta aquilo que ela é capaz de recuperar. Trata-se do

aproveitamento econômico simultâneo à preservação dos recursos das florestas naturais, visando à perpetuação da sua cobertura, à conservação da biodiversidade e ao desenvolvimento social (Leão, 2000). Deste modo, tem-se relevância do manejo e cultivo sustentável de espécies nativas. No entanto, também deve se levar em conta que muitas das comunidades locais também cultivam há séculos espécies exóticas, como por exemplo a banana ou plátano, a qual é cultivada na maioria dos países tropicais da América Latina, sendo base da alimentação de muitos destes. O estudo da relevância e interação de tais cultivos nas cercanias das florestas tropicais e demais biomas também é de grande importância para o estudo do planejamento de uso sustentável destas.

Por fim, é relevante citar que o governo brasileiro, em prol de conter o uso irracional dos recursos naturais, sancionou em 2006 a Lei de Gestão de Florestas Públicas (no 11.284/06), à qual visa a produção sustentável e a conservação ambiental através do manejo das áreas de florestas concedidas para empresas privadas.

8. CONCLUSÃO

A biodiversidade pode proporcionar fibras vegetais que possam ser aplicadas para fins têxteis a nível artesanal e industrial. A introdução de fibras vegetais alternativas, que sejam de origem nativa, é uma forma de valorização do produto regional, bem como uma forma de preservar a matéria prima nativa. Pode-se falar também da contribuição social sendo ainda uma atividade alternativa de geração de renda para comunidades locais e tradicionais. Além de seus usos tradicionais, novas tecnologias estão incorporando o uso de tais fibras, notadamente na fabricação de compósitos e laminados, em substituição à madeira.

9. BIBLIOGRAFIA

- » ABIT – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DA INDÚSTRIA TÊXTIL E DE CONFECÇÃO. CONSUMO INDUSTRIAL DE FIBRAS E FILAMENTOS - 1970 A 2005. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.ABIT.ORG.BR/CONTENT/AREA/PUBLICACAOHTML.ASP?NCODAREACONTEUDO=17&NCODPUBLICACAO=774](http://www.abit.org.br/content/area/publicacaohtml.asp?ncodareaconteudo=17&ncodpublicacao=774). ACESSO EM: 06/05/2006.
- » AFONSO, C. M. SUSTENTABILIDADE: CAMINHO OU UTOPIA? SÃO PAULO, ANABLUME, 2006. 72 p.

- » AGGARWAL, L.K.; SINGH, J. EFFECT OF PLANT FIBRE EXTRATIVES ON PROPERTIES OF CEMENT. CEMENT & CONCRETE COMPOSITES, KIDLINGTON, v.12, p.103-8, 1990.
- » ARAÚJO, M.; MELO E CASTRO, E.M. MANUAL DE ENGENHARIA TÊXTIL. VOLUMES I E II. FUNDAÇÃO CALOUSTRE GULBEKIAN, LISBOA (PORTUGAL), 1984.
- » BARBOSA, M.C.; ROSA, S.E.S.; CORREA, A.R.; DVORSAK, P.; GOMES, G.L. SETOR DE FIBRAS SINTÉTICAS E SUPRIMENTO DE INTERMEDIÁRIOS PETROQUÍMICOS. BNDES SETORIAL, RIO DE JANEIRO, N. 20: 77-126, SET. 2004.
- » FILHA, D. C. M.; CORREA, A. O COMPLEXO TÊXTIL. PUBLICAÇÃO TÉCNICA DO BANCO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO SOCIAL – BNDES. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.BNDES.GOV.BR/CONHECIMENTO/LIVRO_SETORIAL/SETORIAL11.PDF](http://www.bndes.gov.br/conhecimento/livro_setorial/setorial11.pdf). ACESSO EM: 06/05/2006.

Utilização de fibras sustentáveis na fabricação de vestuário

Karina M. Takamune | Bárbara M. G. Guimarães | Raquel S. Alonso
 GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. - KARINA.TAKAMUNE@USP.BR | GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. - BARBARA.GUIMARAES@USP.BR | GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. - RAQUEL.ALONSO@USP.BR

RESUMO - O presente trabalho tem como principal objetivo, verificar como as propriedades das fibras de algodão orgânico, algodão orgânico colorido, liocel e fibras fabricadas a partir da reciclagem de PET, irão influenciar no comportamento e na qualidade do produto final. O projeto também discutirá sobre seus processos de produção e possíveis utilizações através do design, assim como as possíveis combinações de suas fibras, baseado em análises das características importantes para o conforto.

PALAVRAS CHAVE: ALGODÃO ORGÂNICO; LIOCEL; PET RECICLADO; CONFORTO.

ABSTRACT - This work has as main objective to verify how the properties of the fibers of organic cotton, organic cotton colored, and lyocell fibers manufactured from recycled PET, will influence the behavior and final product quality. The project will also speak on their production and possible uses through design, as well as the possible combinations of fibers, based on analysis of the important features for comfort.

KEYWORDS: ORGANIC COTTON, LYOCELL, RECYCLED PET; COMFORT.

INTRODUÇÃO

A procura de um modo de vida sustentável torna-se cada vez mais importante para o mundo atual e ainda mais para as futuras gerações, para Sachs (2004), "a sustentabilidade no tempo das civilizações humanas vai depender da sua capacidade de se submeter aos preceitos de prudência ecológica e de fazer um bom uso da natureza". Neste contexto, a tentativa de se responsabilizar por esse conceito a partir da premissa de que o mundo é um só e finito, seria uma tarefa comum a todos, buscar soluções para a degradação ambiental que vem ocorrendo ao longo dos tempos.

Para o campo da moda, é um desafio conceber novos produtos para o vestuário de acordo com um princípio sustentável, uma vez que ela é encarada como efêmera, já que possui ciclos de vida curtos e seu apelo ao consumismo torna-se um entrave a tal princípio. Para o setor têxtil torna-se também um desafio, pois sua cadeia de produção é um processo poluente e que gera muitos resíduos.

Vem crescendo no mundo todo, o contingente de pessoas e instituições preocupadas com os problemas do meio ambiente e do desenvolvimento sustentável, muito se tem falado sobre poluição, desmatamento, desertificação, exploração excessiva das águas e dos recursos naturais, uso inadequado de agroquímicos e suas conseqüências. Para atender a essa demanda de consumidores, empresas do setor têxtil estão gradativamente passando a demandar matérias-primas produzidas dentro de sistemas menos agressivos ao meio ambiente como forma de diferenciação, e conseqüentemente a moda pode se beneficiar dessa atitude.

FIBRAS SUSTENTÁVEIS

Dentre as matérias-primas menos agressivas ao meio ambiente, encontram-se as chamadas fibras ecológicas, ou sustentáveis, "[...] entre as fibras naturais o algodão orgânico, cultivado sem o uso de fertilizantes e pesticidas está se tornando popular. Aqueles que estão profundamente preocupados com a poluição e problemas de danos à saúde associados aos corantes sintéticos estão propagando o uso do algodão naturalmente colorido" (Chavan, 2004).

O algodão responde por aproximadamente 80% das fibras utili-

zadas nas fiações brasileiras: na tecelagem, 65% dos tecidos são produzidos a partir de fios de algodão, enquanto na Europa gira em torno de 50%. A fibra totaliza 3% das terras cultiváveis no planeta, mas contabiliza 25% dos agrotóxicos consumidos no mundo (Zanenco, 2008).

A adoção do algodão orgânico seria bastante impactante, pois sua cultura é a que mais polui e mais mata agricultores no mundo. Segundo estimativas da Organização Mundial da Saúde, no mundo existem entre 500 mil a dois milhões de vítimas de intoxicações agroquímicas, e um terço delas é de cultivadores de algodão.

Para que o algodão seja considerado orgânico, ele necessita ser certificado, isso garante que ele foi cultivado dentro de um conjunto mínimo de normas, no Brasil a entidade habilitada internacionalmente para conceder certificação para produtos orgânicos é o IBD – Associação de Certificação Instituto Biodinâmico.

Além do algodão orgânico, existe outra fibra que tem baixo impacto ambiental como o liocel, nome genérico para uma fibra de celulose regenerada obtida por fiação da polpa de madeira dissolvida em um solvente orgânico, é fabricado por um processo de dissolvimento direto com N-metil morfolina-N-óxido sendo este facilmente recuperado e reciclado (Chavan, 2004).

Outra alternativa viável é produção de fibras a partir da reciclagem do Polietileno Tereftalato (PET), sua utilização, na indústria têxtil, para fabricação de tecidos para diversos fins cresce a uma taxa média de aproximadamente 24% ao ano desde 1998. O poliéster pode ser aplicado a tecidos, artigos de confecção, enchimento de agasalhos, edredons e usos industriais e ser utilizado puro ou em mistura com algodão (a associação mais comum), viscose, náilon, linho ou lã nas mais variadas proporções. É usado ainda em artigos de vestuário especiais que utilizam fibras com propriedades antibacterianas e antitranspirante. Além disso, tem apresentado preços em níveis mais baixos que as das demais fibras têxteis e vem progressivamente adquirindo características que, devido ao desenvolvimento tecnológico, a aproximam das fibras naturais.

Todas essas iniciativas de utilização de fibras ecologicamente corretas vão além dos impactos sociais e crescimento econômico, visto que o mercado é crescente, acarretam ainda impactos sociais através do favorecimento para os pequenos produtores, assim como para as coopera-

tivas de coleta de recicláveis.

IMPORTÂNCIA DO DESIGN PARA A SUSTENTABILIDADE DO PRODUTO

Para Manzini; Vezzoli (2002) o design, entendido em seu significado mais amplo, compreende o conjunto de atividades projetuais, desde o projeto territorial até o projeto gráfico, passando pelo projeto arquitetônico e bens de consumo, é o instrumento fundamental para a integração do sistema-produto, isto é, o conjunto integrado de produto, serviço e comunicação com que as empresas se apresentam ao mercado. É o design que vai sintetizar o tecnicamente possível com o ecologicamente viável e fazer nascer novas propostas, social e culturalmente apreciáveis (Silva, 2007).

Questões que envolvem assuntos ecológicos e sustentabilidade vêm crescendo em discussão entre os consumidores devido à recente conscientização do impacto das atividades humanas no ambiente. Isso os leva a buscar e exigir produtos ecologicamente mais corretos e mais benéficos ao ambiente e sociedade. Conseqüentemente, isso induz as empresas a se adaptarem a essas novas forças sociais através de novas soluções para o design, desenvolvimento e produção. Soluções sustentáveis requerem uma integração de vários tipos de conhecimento, e nesta medida, o design pode desempenhar um papel facilitador e integrador. Sendo um processo inicial, é possível pensar o produto de forma mais sustentável, com redução de impactos ambientais e de custos também, influenciando em todas as outras fases subseqüentes.

A preservação do ambiente, aliada a um desenvolvimento econômico e social constituem as três dimensões essenciais do desenvolvimento sustentável. Em termos globais, a questão da sustentabilidade foi levantada pela Comissão Mundial sobre o Ambiente e o Desenvolvimento (World Commission on Environment and Development - WCED) também designada por Comissão Brundtland. O relatório de Brundtland, publicado em 1987, definiu o desenvolvimento sustentável como "o desenvolvimento que satisfaz as necessidades humanas atuais sem comprometer a possibilidade das gerações futuras satisfazerem as suas próprias necessidades" (Soares, 2008).

Desenvolvimento e preservação tem sido um paradoxo até então. A importância que o design adquire aqui vem através de inovações, propostas, introduções de novos produtos, novos serviços, novos pensamentos, todos resultantes deste paradoxo. Ele atua como unificador de todos os processos por trás de um produto, mas com força modificadora em frente à realidade e questões que envolvem a sustentabilidade.

METODOLOGIA

A pesquisa proposta foi desenvolvida através de pesquisa bibliográfica, com embasamento em artigos científicos da área têxtil e em artigos relacionados às fibras propostas, ao conforto para o vestuário e design.

DISCUSSÃO

Frente a essa nova realidade de preocupação maior com o meio ambiente, faz-se necessário a adequação dos produtos de vestuário às medidas sustentáveis para beneficiar tanto o ambiente como a sociedade.

A poluição gerada pelas indústrias do vestuário, que não tratam adequadamente seus efluentes (descuido comum em grande parte delas) prejudica o meio ambiente. É necessária uma conscientização maior, principalmente em se tratando do consumidor. Pois se este deixar de comprar um produto que não é ecologicamente adequado, a indústria terá que rever sua forma de produção, a matéria empregada, ou seja, terá que se adequar, sem prejuízos ao meio ambiente

Todos são responsáveis pela construção de um novo contexto, desde o início do processo até o consumidor final. Tendo isso em vista, o estudo dessas novas fibras ambientalmente corretas aplicadas ao vestuário, assim como suas possíveis combinações entre elas tornam-se importantes para o desenvolvimento de novos produtos e para a expansão da moda "verde".

AGRADECIMENTO

Agradeço à Reitoria da Universidade de São Paulo e à Pró-Reitoria

de Graduação por conceder, através do programa Ensinar com Pesquisa, a bolsa para realização do presente trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » CHAVAN, R.B. FIBRAS ECOLÓGICAS E TÊXTEIS AMBIENTALMENTE CORRETOS. IN: XX CNTT. NATAL, 2004.
- » SACHS, IGNACY. DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL: DESAFIO DO SÉCULO XXI. IN: AMBIENT. SOC., JUL/DEZ. 2004, VOL.7, NO.2, ISSN 1414-753X.
- » ([HTTP://WWW.SCIELO.BR/SCIELO.PHP?PID=S1414753X2004000200016&SCRIPT=SCI_ARTTEXT](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414753X2004000200016&script=sci_arttext))
- » SILVA, J. S. G; HEEMANN, ADEMAR. ECO-CONCEPÇÃO: DESIGN, ÉTICA E SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL. IN: I ENCONTRO DE SUSTENTABILIDADE EM PROJETO DO VALE DO ITAJAÍ. ABR. 2007.
- » SOARES, M. A. R. BIOMIMETISMO E ECODESIGN: DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA CRIATIVA DE APOIO AO DESIGN DE PRODUTOS SUSTENTÁVEIS. DISSERTAÇÃO DE Mestrado. UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA. LISBOA, 2008.
- » ZANESCO, A. C. COM QUE ROUPA? VIDA SIMPLES. SÃO PAULO: ABRIL, ED.64, MAR. 2008.

Os movimentos de volta na criação visual contemporânea: abordagens poéticas na fotografia e no vídeo-cinema.

Leonardo Ventapane Pinto de Carvalho

PROFESSOR ASSISTENTE DO DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL DA UFRJ, DOUTORANDO DA LINHA DE PESQUISA POÉTICAS INTERDISCIPLINARES NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS DA UFRJ E MESTRE EM HISTÓRIA E CRÍTICA DA ARTE PELO MESMO PROGRAMA (2008). - LEONARDO.VENTAPANE@GMAIL.COM

RESUMO - Este artigo discute a importância das abordagens poéticas nas estratégias criadoras contemporâneas, especialmente na fotografia e no vídeo-cinema, considerando as possibilidades do digital favoráveis ao desenvolvimento dos aspectos práticos e teóricos que participam dos projetos criadores dessas visualidades. Dessa maneira, escritores e pensadores da poesia e da imagem, como Borges, Bachelard e Deleuze, dialogam aqui com criadores como Jeff Wall, Andreas Gursky, Michel Gondry e Spike Jonze, no intuito de embasar e explicitar as questões aqui levantadas. Este ensaio visa, ainda, à organização de possíveis metodologias e estratégias que auxiliem no desdobramento dos trabalhos do criador-pensador de imagens contemporâneo.

ABSTRACT - This article discusses the importance of poetic approaches in contemporary creative strategies, especially in pho-

tography and video-film, considering the possibilities of digital that lead to the development of theoretical and practical aspects in such projects. Thus, thinkers and writers of poetry and image, like Borges, Deleuze and Bachelard, dialogue with creators such as Jeff Wall, Andreas Gursky, Michel Gondry and Spike Jonze, in order to underlie and explain the issues raised here. Also, this essay aims to organize possible methodologies and strategies to assist in developing the work of a contemporary artist-thinker.

O escritor argentino Jorge Luis Borges nos ensina que é a poesia que "trata de levar a linguagem de volta às fontes" (Borges, 2007:86). Para ele, a poesia é capaz de recuperar a origem "mágica" de toda palavra, liberando-a do "significado estanque" ditado pelos verbetes de dicionários. Nesse sentido, o poético estaria em posição privilegiada de atualizar e aproximar toda a riqueza de imagens-mundos que participam das instâncias germinais das palavras e seus possíveis devires.

Na filosofia, Bachelard propõe, em sua Fenomenologia da Imaginação (Bachelard, 1988) que adotemos a poesia como método de acesso às aberturas germinais das imagens, ainda no plano imaginal. Nesse contexto, a imagem com a qual lidamos é a imagem poética (idem), um "súbito relevo de psiquismo" (Idem:95), que não devemos tomar "como objeto, menos ainda como substituto do objeto, mas perceber-lhe a realidade específica" (Bachelard, 1988:97).

Desse modo, a poesia como método de (re)criação não só da linguagem, mas também do visível, parece favorecer a investigação das estratégias envolvidas na criação visual contemporânea, aproximando a imagem realizada e a imaginada, seus desdobramentos e seus valores de origem. Essas estratégias, organizadas nos desdobramentos do pensamento pós-moderno, foram atravessadas recentemente pelas possibilidades do digital, aprofundando as noções de multiplicidade e não-linearidade, impulsionando o desenvolvimento de diferentes ferramentas digitais de captura, visualização, edição e manipulação, e renovando a reflexão teórico-prática envolvida na atividade criadora.

A partir desse cruzamento, entre o digital e a poesia, é a superação do ferramental técnico que vem favorecer o surgimento de ritmos criadores mais íntimos, ligados às descontinuidades, suspensões,

sobreposições, etc. naturais da própria estrutura imaginante das imagens. Incorporados às diferentes estratégias criadoras, esses ritmos restauram nos trabalhos um "espaço-tempo do projeto" (Bachelard, 2002: 101), onde o criador "nos convida (...) a medir a distância entre aquilo que vemos e aquilo que sonhamos" (Idem). Essa distância abre-se então à reflexão-criadora das dimensões poéticas da imagem por meio de (falsos) retornos - como quando Guimarães Rosa escreve que "o grande movimento é a volta" (Rosa, 2001: 137) parece claro que não se trata de um simples retorno -, em um espaço-tempo sem forma ou direção, capaz de desarticular hierarquias, nas palavras e nas imagens, onde nós, leitores-criadores de imagens, vamos buscar essa imagem ainda toda por desdobrar-se, em contínuo devir-imagem.

O objetivo, porém, da investigação das imagens da contemporaneidade e de suas estratégias criadoras atravessadas pela poesia não mira a abstração ou o puro conceito. Mesmo a Fenomenologia da Imaginação bachelardiana organiza-se a partir de imagens-imaginadas - recolhidas de versos e autores diversos - que têm em comum o fato de serem "imagens do espaço feliz" (Idem:108), de uma "topofilia" (Idem), como nos diz o filósofo. Ainda que dominados por "valores imaginados" (Idem), esses espaços-imagens insinuam a necessidade de um apoio, uma palavra mais concreta que incite o nascimento de outras palavras e outras imagens. A "casa", o "ninho", a "concha", em Bachelard são mais que pretextos para imagens-mundos; são palavras que nos despertam de imediato para o que nelas há de concreto. E é mesmo preciso não perder o concreto, como ensina Deleuze a Martin, e voltar a ele constantemente (Martin, 2005: 9). Necessitamos de algo para tocar; não com as mãos, mas que possa reavivar experiências imemoriais do concreto e filiar-nos à difícil, porém, necessária, noção de um espaço-tempo capaz de aproximar aparentes opostos.

Esse espaço-tempo, associado às noções de não-linearidade e multiplicidade do pensamento pós-moderno, explicitam a volta de Guimarães Rosa como um grande movimento de aproximações-afastamentos, oscilações criadoras. A linha, como imagem de um "do início ao fim", simplesmente deixa de fazer sentido às dinâmicas da atividade poética. A não-linearidade do tempo não indica, então, que o tempo é um somatório de múltiplos tempos, tempo intervalado, oposto à no-

ção de linha, composto por temporalidades dispersas, mas sim como um tempo que compõe temporalidades em um mesmo continuum não-linear - talvez esférico, como o Aleph de Borges - favorável às multiplicidade criadoras.

Nesse sentido, as estratégias envolvidas na realização da fotografia e do vídeo contemporâneos podem atuar, em nossas investigações, como aberturas privilegiadas em direção ao "espaço-tempo do projeto" criador na atualidade. Graças ao digital, a lógica de concepção e realização dessas visualidades vêm se alterando e aprofundando o caráter construído de toda imagem figurativa, num amálgama de temporalidades e espacialidades diversas. Através da manipulação digital, o instante decisivo bressoniano ganha nova dimensão na perfeita e insuspeitável união de momentos, espaços, personagens e elementos em uma única imagem. Na chamada imagem-movimento, essa hibridação de realidades é multiplicada pelas questões narrativas, aprofundando as possibilidades do vídeo-cinema - indissociáveis a partir de agora - enquanto mídia de cruzamento. Cruzamento não só das especificidades técnicas das outras artes, mas sobretudo de suas temporalidades e especialidades.

Para o artista-fotógrafo Jeff Wall, "artisticamente, a fotografia se estabeleceu nas bases do cinema, e não o contrário. Isso tem a ver com as interconexões entre cinema, pintura, teatro e fotografia. (...) O cinema sintetizou as funções da pintura e do teatro simultaneamente sobre as bases técnicas da reprodução fotográfica" (Wall, 2007:195). Nessa tomada de consciência, o cinema e suas especificidades "retornam" ao fotográfico, formando, como acredita Michael Fried (2008), um dos principais eixos das questões envolvidas na fotografia contemporânea. Essas questões estão relacionadas não apenas às "bases técnicas", agora, do cinema, elas estendem-se aos planos, à construção de cenários, à direção de performers, à liberdade temática e de estilos, etc. O trabalho de Wall é rico dessas abordagens. "Dead Troops Talk (...)" (1992), "Insomnia" (1994), "Morning Cleaning (...)" (1999), "A view from an apartment" (2004-2005), e muitas outras fotografias cinematográficas - denominação dada pelo próprio artista - evidenciam níveis de cuidado e artificialidade que deixam claro o envolvimento entre Wall e os muitos elementos necessários à realização dessas imagens, afirmando a presen-

ça do artista como um diretor. Ainda na fotografia, outras estratégias que organizam as suspeitas do observador sobre os diferentes níveis de edição das imagens podem ser encontradas no trabalho de Andreas Gursky. Optando, muitas vezes, por composições de grandes planos, com amplos espaços internos ou as vastas paisagens como principais personagens, Gursky constrói um forte sentido de desconexão das pessoas que aparecem nas fotografias - distanciadas muitas vezes, até ao ponto de miniaturização - com suas possíveis origens no mundo real. Do início da década de 90 em diante, quando as ferramentas digitais de edição e manipulação começaram a ser assimiladas por diversas práticas fotográficas, as abordagens cinematográficas da imagem utilizadas nas estratégias criadoras de alguns artistas-fotógrafos foram potencializadas, mostrando, por um lado, que "desde que a mídia fotográfica foi digitizada, uma definição fixa do termo "fotografia" se tornou impossível" (Gursky apud Fried, 2008:166), e por outro, que, quaisquer que fossem os limites do fotográfico a partir de então eles estariam atravessados por um sentido temporal da imagem, até então ignorado; uma temporalidade cinematográfica.

Por sua vez, no vídeo-cinema, o digital e as abordagens poetisadoras da imagem-movimento ajudam a confundir a realidade e o absurdo, sob um véu de normalidade de imagens da experiência cotidiana. Nos trabalhos dos diretores Michel Gondry e Spike Jonze, por exemplo, esse véu acompanha as (dis)torções narrativas, e é rasgado, dobrado, queimado, para logo em seguida, reassumir uma lisura insuspeitável. Algo acontece na história e, de repente, o que parecia claro, fica incompreensível, e o que era estranho e sem sentido torna-se claro. Há sempre algo por trás, algo por acontecer, ainda que nunca aconteça.

Curioso também observar nos projetos com os quais Gondry e Jonze se envolvem as diferentes escalas do uso do digital, sempre na medida do sonho. Seja em milionárias produções hollywoodianas, como "Brilho eterno de uma mente sem lembranças" (Gondry, 2004), "The Green Hornet" (Gondry, lançamento previsto para janeiro de 2011 nos EUA) e "Onde vivem os monstros" (Jonze, 2010), seja nos documentários de skate dirigidos por Jonze ou no documentário familiar "The Thorn in the Heart" (ainda sem título em português) de Gondry, exibido este ano no festival de cinema de Cannes, o digital e o virtuosismo tecnológico

nunca estão em primeiro plano. O que importa é despertar o espectador das armadilhas fáceis da linearidade narrativa.

Além disso, os trabalhos desses quatro criadores têm em comum o fato de privilegiarem o imaginário cotidiano. Em geral, lidam com quase-realidades, apresentando eventos ordinários, onde nada parece acontecer ou onde o que acontece não se descola, pelo menos de imediato, de um sentido de realidade. A sensação é sem dúvida de estranhamento, ou, mais precisamente, uma sensação associada à noção de *unheimliche* freudiano - o "estranho familiar". Tudo ocorre de maneira tão natural e próxima das experiências do dia-a-dia, a manipulação digital das imagens está presente de modo tão sutil e internalizado, que é impossível não oscilarmos entre as estratégias criadoras desses artistas e as aberturas poéticas que, a partir de suas imagens, lançam a imaginação para além de todo o visível.

Essa única questão indica na filosofia deleuziana uma "crise da verdade" (Idem, *ibid*:160) "que substitui e destrona a forma do verdadeiro" (Idem:161), não através do falso, mas através de um elemento falsificante. O artifício, no caso desses criadores, atua como distância "plástica", instrumento de abertura e aproximação para o "espaço-tempo do projeto" e para as "realidades específicas" dessas imagens. O interesse não está em sustentar a tradicional suspensão temporal fotográfica ou conduzir a linearidade narrativa do vídeo, mas sim viabilizar o reencontro com os valores de origem dessas visualidades.

Nesse sentido, identificamos na noção deleuziana de acontecimento proximidades com as estratégias e fenômenos envolvidos na criação visual contemporânea, e com a defesa de sua abordagem poética, da qual tratamos até aqui. Isto porque, também Deleuze afirma a distinção entre o plano de realização, ou a "efetuação espaço-temporal" do acontecimento "num estado de coisas" (Deleuze, 2000:34), e o acontecimento em si, como "teoria do devir" (Zourabichvili, 2004:8). O acontecimento deleuziano não poderia ser considerado uma entre as diversas abordagens poéticas possíveis para a criação visual contemporânea? Não estão próximos o acontecimento e a imagem poética bachelardiana, afirmada como fruto da "união, pela imagem, de uma subjetividade pura, mas efêmera, com uma realidade que não chega necessariamente a sua completa constituição" (Bachelard, 1988:97)? O quer que aconteça, por-

tanto, nas visualidades contemporâneas, especialmente na fotografia e no vídeo, vai se passar em um espaço-tempo fora de nossa experiência cotidiano, um espaço-tempo despertado pelo sonho e pela poesia, onde, em um único instante vertical (Bachelard, 2002) e imensurável, iluminam-se as origens, as estratégias, as realizações e os muitos possíveis visíveis da imagem.

Enfim, as abordagens poéticas da fotografia e do vídeo contemporâneos nos despertam para seus valores de origem não através das grandes rupturas, mas através do mínimo, da distância mínima, de singelos acidentes na imagem, viabilizados de maneira mais sutil pelo digital.

No limite dessa investigação teórica, acreditamos que o acelerado desenvolvimento das tecnologias digitais, alterando definitivamente as perspectivas teórico-práticas da criação fotográfica e do vídeo, diminua a presença do dispositivo-ferramenta-câmera e aponte para o sentido criador de um olhar through lens capaz de atravessar uma série de estratégias projetuais e organizar as oscilações entre as múltiplas origens e efetuações dessas visualidades no "espaço-tempo do projeto" criador.

REFERÊNCIAS

- » BACHELARD, G. (1988). A POÉTICA DO ESPAÇO. SÃO PAULO: NOVA CULTURAL (COLEÇÃO OS PENSADORES).
- » _____. (2002). LE DROIT DE RÊVER. 2ÈME ÉDITION – PARIS: QUADRIGE/PUF.
- » BORGES, J.L. (2007). ESSE OFÍCIO DO VERSO. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS.
- » DELEUZE, G. (2000). LÓGICA DO SENTIDO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA.
- » FRIED, M. (2008). WHY PHOTOGRAPHY MATTERS AS ART AS NEVER BEFORE. NEW HAVEN AND LONDON: YALE UNIVERSITY PRESS.
- » MARTIN, J-C. (2005). LA PHILOSOPHIE DE GILLES DELEUZE. PARIS: PETITE BIBLIOTHÈQUE PAYOT.
- » PELBART, P.P. (2007). O TEMPO NÃO-RECONCILIADO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA.
- » ROSA, G. (2001). PRIMEIRAS ESTÓRIAS. RIO DE JANEIRO: NOVA FRONTEIRA
- » WALL, J. (2007). JEFF WALL: SELECTED ESSAYS AND INTEVIEWS. NEW YORK: MoMA.
- » ZOURABICHVILI, F. (2004). O VOCABULÁRIO DE DELEUZE. RIO DE JANEIRO: RELUME DUMARÁ (COLEÇÃO CONEXÕES).

Problemas e soluções ergonômicas para figurino teatral: espartilho

Ligia Aydar | Luiza Lorenzetti | Isabel C. Italiano

LIGIA AYDAR É GRADUANDA DO CURSO DE TÊXTIL E MODA PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, TRABALHA NA PRODUÇÃO DE MUSICAIS E DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PARA TEATRO. POSSUI EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES, COM ÊNFASE EM DANÇA E MÚSICA. CURRÍCULO COMPLETO DISPONÍVEL EM: [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/5684110073392696](http://lattes.cnpq.br/5684110073392696). LIGIA.AYDAR@USP.BR | LUIZA LORENZETTI É GRADUANDA DO CURSO DE TÊXTIL E MODA PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. ATUALMENTE TRABALHA NO DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DE FIGURINO PARA EVENTOS. POSSUI EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE VISUAL MERCHANDISING DE MODA. EACH - ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - LUIZA.LORENZETTI@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR *ESTE PROJETO FOI INICIALMENTE DESENVOLVIDO NAS AULAS DE ERGONOMIA SOB ORIENTAÇÃO DA PROF^a DR^a SUZANA AVELAR.

RESUMO - A proposta deste trabalho foi a adaptação do espartilho tradicional para figurino de teatro musical. Foram feitos levantamentos das necessidades ergonômicas e dificuldades do seu uso e apresentadas possíveis soluções de design para a adequação dessa peça.

ABSTRACT - The purpose of this study was to adapt the traditional corset for musical theater costumes. Also there was related the ergonomic requirements and difficulties of its wearing and presented possible design solutions to the adequacy of this garment.

PALAVRAS-CHAVE: FIGURINO; ESPARTILHO; ERGONOMIA

1. INTRODUÇÃO

A formação de uma personagem pelo ator é vagarosa e consiste em uma busca interior. Tal caminho é margeado por instrumentos complementares que possibilitam a ambientação nesse complexo processo.

[...] QUANDO O ATOR ESTÁ ENGATINHANDO NO TEXTO... PODEMOS DIZER COM CERTA DOSE DE HUMOR QUE ELE ESTÁ NU. NU, CLARO, NO SENTIDO FIGURADO, MAS, DE CERTO MODO, TAMBÉM NU FISICAMENTE, PORQUE AINDA NÃO SABE COM QUE ROUPA IRÁ COLORIR AS FANTASIAS QUE TECE EM TORNO DO SER IMPONDERÁVEL QUE ESTÁ GESTANDO NO SEU ÍNTIMO E QUE TEM O NOME BEM APROPRIADO DE PERSONAGEM. É NESSA FASE DE INCERTEZAS DRAMÁTICAS QUE A MÃO SALVADORA DO MÁGICO DAS ROUPAS APARECE PARA VESTIR OS NUS. (MUNIZ, 2004, p. 15).

Os figurinos teatrais desempenham papel fundamental no desenvolvimento das personagens por parte do ator, para isso alguns cuidados devem ser tomados em relação ao conforto e ergonomia dessas peças. As limitações impostas pelas peças escolhidas como figurinos devem ser repensadas de maneira a melhor atender o profissional cênico.

Esse trabalho, com base no contexto apresentado, propõe adaptar o espartilho – presente no vestuário desde o século XVI e símbolo de um período histórico de grande importância também para a moda, a Belle Époque - para sua utilização no teatro musical, onde os atores desenvolvem atividades de canto e dança e que para as mesmas são necessários movimentos específicos.

Hoje o espartilho incorporou em sua imagem, pela cultura ocidental, um caráter fetichista e, por isso, seu uso nem sempre está atrelado à época destacada. Desta forma, torna-se recorrente em figurinos tanto históricos quanto não históricos e, assim, surge a necessidade de um estudo estético e ergonômico para melhor atender suas funções práticas e simbólicas.

O figurino deve servir como uma segunda pele para o ator, uma ex-

tensão de seu corpo, auxiliando e potencializando seu desempenho em cena. Porquanto, é necessário um bom desenvolvimento ergonômico das peças adotadas para a garantia de uma melhor fidelidade à proposta do roteiro e compatibilidade com os movimentos a que se destinam, unindo assim conceitos de conforto e estética (GONÇALVES, 2007).

Buscou-se, no desenvolvimento do design proposto para a peça, uma fidelidade histórica regional e coerência com o perfil estético e social vigente no período citado, sem descaracterizar seu uso em figurinos não históricos. Além, um melhor resultado no aprimoramento das técnicas utilizadas pelo ator, objeto de auxílio para sua performance em cena.

2. NECESSIDADES ERGONÔMICAS

A ergonomia visa conseguir a ótima adaptação do homem ao seu trabalho e, no caso do ator, busca-se seu melhor desempenho em cena. O traje usado como figurino é uma parcela fundamental nesse sentido.

Na produção de um figurino assim como dos vestuários em geral, o usuário é o ponto de partida para a elaboração de qualquer produto. Para Martins (2005), as diretrizes para o desenvolvimento de produtos do vestuário devem partir da usabilidade, do conforto e da ergonomia, tendo como base a afirmação de Moraes e Frizoni (2001) que indica a integração desta com a dos princípios de design, para "assegurar ao produto características de funcionalidade, estética, usabilidade, conforto e segurança".

2.1 Conforto

Os estudos desenvolvidos na área ergonômica têm como foco a interação homem/vestuário, e como finalidade o conforto, o qual pode ser definido por três aspectos (MARTINS, 2005):

Físico: relacionado às sensações provocadas pelo contato do tecido da roupa com a pele, e do ajuste da confecção ao corpo e dos seus movimentos;

Fisiológico: ligado à interferência do vestuário nos mecanismos do metabolismo do corpo, em especial o termo-regulador;

Psicológico: função de fatores relacionados à estética, aparência, situação, meio social e cultural.

No figurino proposto, o aspecto físico pode ser definido pelos movimentos permitidos ou não e como essa roupa interage com seu portador, evitando-se desconfortos que provocariam um caimento na qualidade do papel desempenhado. Fisiologicamente destacam-se as necessidades respiratórias e os prováveis danos físicos que essa peça em sua forma original poderia causar no ator em cena.

No fator psicológico, essa peça visa colaborar para uma melhor performance, possibilitando ao profissional uma ambientação apropriada de acordo com a estética proposta pelo roteiro.

3. A PROBLEMÁTICA DO ESPARTILHO

O espartilho foi a peça adotada devido a sua grande peculiaridade de formas e valores simbólicos, dessa maneira seu uso para figurinos de musicais necessita de cuidados para não prejudicar o ator durante seu desempenho em cena.

No século XIX, a função social do espartilho era justamente demonstrar a imobilidade decorrente do ócio de quem o utilizava. Essa rigidez era desempenhada por um conjunto de estruturas presentes nessa peça como, por exemplo, várias camadas de tecido plano, entretela e barbatanas que no início eram feitas de madeira e atualmente podem ser confeccionadas em aço inox ou plástico (FONTANEL, 1998).

Esse conjunto impossibilita movimentos do tronco e dificulta a respiração de atores que cantam durante a cena. Para o desenvolvimento de uma voz profissional, a respiração mecanicamente mais eficaz, costodiafragmáticoabdominal completa, consiste no aproveitamento de toda a área pulmonar e caracteriza-se por uma expansão harmônica de toda a caixa torácica (OLIVEIRA, 2000).

A amarração do espartilho gera uma compressão na região da cintura, resultando em um destaque maior para as regiões dos seios e quadris, símbolos de feminilidade e sexualidade que na época eram associados à reprodução. Essa é uma característica bem marcante da peça e seu é obtido pelo conjunto descrito acima.

Também vinculado à amarração tem-se a dificuldade de vestir. É necessária uma segunda pessoa que ajuste a fita por entre os ilhoses e amarre firmemente para que o mesmo se encaixe no usuário.

4. O DESIGN PROPOSTO PARA O ESPARTILHO COMO FIGURINO TEATRAL

A utilização dessa peça de vestuário na forma de figurino teatral necessita de várias adequações técnicas para atender ao usuário, ator, em quesitos físicos e psicológicos. Para isso, são feitas propostas de modificações que quando colocadas em prática devem ser executadas individualmente após um estudo de caso a caso e de cada personagem desempenhada pelo ator, além de sua movimentação em cena e das propostas do roteiro para o mesmo.

4.1 Modelagem e confecção

4.1.1 Tecido

O tecido plano originalmente adotado para a confecção dos espartilhos atribui características rígidas à peça e não permite grande expansão torácica. Para reverter esse quadro foram feitas, além da remoção da entretela, duas propostas para a substituição da matéria prima original externa.

Para atender tal necessidade, a primeira proposta é a utilização de um tecido plano que tenha elastano em sua composição, matéria-prima amplamente utilizada no mercado da moda e a qual consiste em filamentos sintéticos de excepcional elasticidade. Seu alongamento pode chegar a 500 % e recupera seu formato original mesmo após ciclos de repetição; com essas características, atribuiria ao espartilho um perfil de adaptabilidade aos movimentos do usuário.

Outra opção seria a substituição do tecido plano por um tecido de malha, que apresenta como ponto base o tricô e, dessa forma, maior adaptabilidade. Ambas as propostas de modificação geram além de maior conforto e melhor desempenho, possibilidade de maior uso em atores com diferentes formatos de corpo.

4.1.2 Barbatanas

A barbatana, desde suas primeiras utilizações, vem passando por um contínuo processo de aprimoramento principalmente no que se refere aos materiais usados para a sua confecção. Para um figurino, deve-se analisar cada caso e averiguar quais são as necessidades de movimentos do ator.

Nos casos onde a mobilidade é desempenhada de forma moderada

uma solução seria o uso das barbatanas costuráveis de plástico. Estas apresentam uma sustentação média e possibilitam uma boa execução dos movimentos.

A segunda opção é a total remoção das barbatanas, aplicável em espartilhos utilizados para movimentos bruscos de dança, os quais poderiam ser responsáveis pelo ferimento do ator caso as mesmas fossem mantidas. Para preservar a estética original propõe-se manter as costuras duplas onde essas barbatanas seriam inseridas, assim preservamos sua representação e a função simbólica é igualmente mantida.

4.1.3 Fechamentos

Os modelos originais apresentam amarrações nas costas e, portanto, exige a presença de outra pessoa para ajustá-lo. Em um espetáculo, o ator muitas vezes conta com um tempo restrito para realizar as trocas de roupa entre uma cena e outra, sendo igualmente relevante o tamanho dos camarins, que restringe a quantidade de pessoas, além dos custos para disponibilizar os auxiliares que neles trabalham.

Por essas razões propõe-se incorporar um zíper lateral ao modelo desenvolvido, permitindo que o ator realize a troca de roupa sozinho e com maior velocidade, pressupondo-se que o espartilho já esteja ajustado ao seu corpo e pronto para o uso.

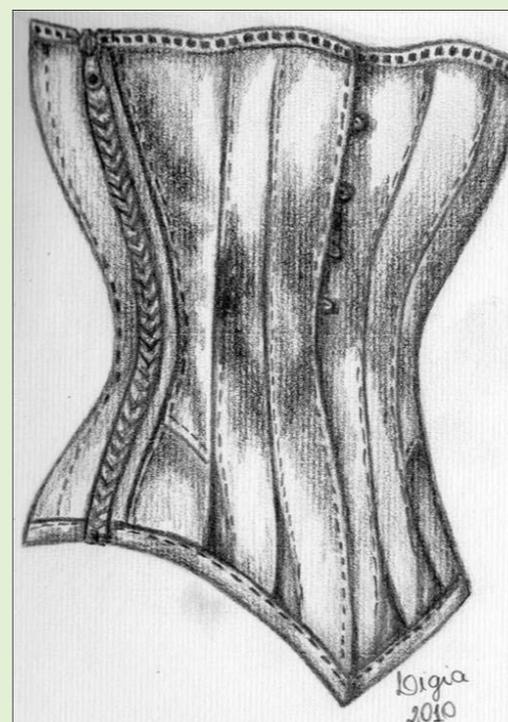


Figura 1 – Croqui de espartilho proposto com costuras que representam as barbatanas e incorporação de zíper lateral. Acervo da autora.

4.2 ORÇAMENTO

Outro fator de importância para o figurino teatral é a sua realização dentro do orçamento previsto, que estabelece certas restrições em sua confecção. Dessa forma, as mudanças sugeridas anteriormente promovem uma simplificação nas etapas deste processo e conseqüente redução de custo.

Além disso, para melhor adequação aos orçamentos reduzidos, propõe-se a confecção do espartilho em dupla face, utilizando, para isso, aviamentos adequados como, por exemplo, zíper com cursor duplo e estrutura dupla de amarração nas costas. Esta, por sua vez, tem função meramente estética e consiste em um elástico com duas camadas de ilhós, uma de cada lado, que permite amarração, com fitas também elásticas, tanto por dentro como por fora da peça.

Os modelos já ficariam ajustados e amarrados, o que dispensaria a contratação de um maior número de auxiliares para o desempenho dessa função e facilitaria para o ator, o qual realizaria a troca em maior velocidade e sem necessariamente a ajuda de uma segunda pessoa.

O fator dupla face é vantajoso para a equipe produtora, pois seu uso torna-se mais amplo, ou seja, uma mesma peça de vestuário poderá ser caracterizada de duas maneiras diferentes e em diferentes ocasiões, somente invertendo-se os lados.

As adaptações de tecido, bem como seu caráter de face dupla, influenciam diretamente a parte orçamentária. Nem sempre o ator que usou determinado espartilho é o mesmo que vai utilizá-lo em outra situação. Dessa forma, o acervo de figurinos deve ser o mais propício para o uso de diversas pessoas em diferentes situações e a substituição dos materiais é o fator que está ligado a essa adaptabilidade.

\Com as adaptações propostas ao espartilho, é possível utilizar essa peça significativa no figurino tanto como traje que remete a história do vestuário, quanto objeto de desejo da sociedade ocidental moderna. Adequando-o às propostas contemporâneas de espetáculos teatrais e musicais, incluem-se novas necessidades e um figurino que permite mobilidade, conforto, fidelidade estética para o ator, além da preocupação com questões econômicas para a viabilização da confecção dos mesmos. Um exemplo pode ser observado na figura três, a qual mostra um espartilho usado em um figurino de um filme musical onde a atriz

canta e dança em cena.

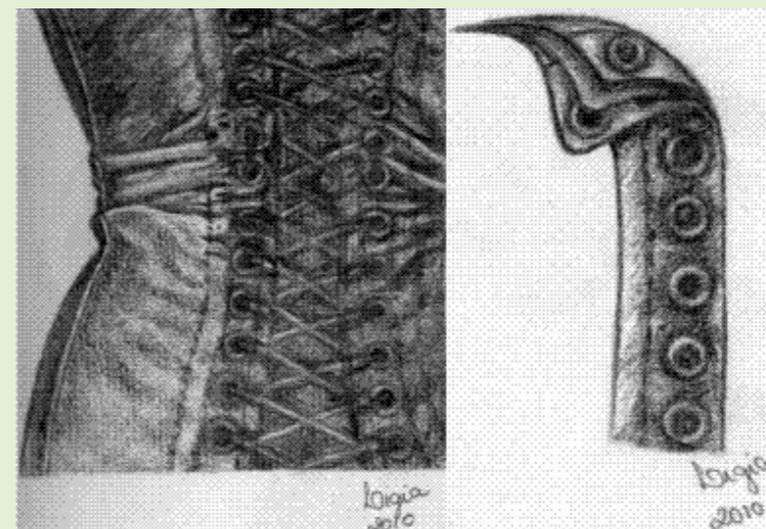


Figura 2 – Croqui do espartilho proposto, adaptado para produções teatrais e detalhe da amarração dupla face. Acervo da autora.



Figura-3 Cena do filme Nine. Disponível em http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.terra.com.br/istoegente/edicoes/530/imagens/i152209.jpg&imgrefurl=http://www.terra.com.br/istoegente/edicoes/530/artigo155220-1.htm&usg=__C3ag8BG3be5lCRSHbNvoB-x66L4. Acessado em 08/09/2010.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » FONTANEL, BÉATRICE. SUTIÁS E ESPARTILHOS: UMA HISTÓRIA DE SEDUÇÃO. SALAMANDRA: GMT EDITORES, 1998.
- » GONÇALVES, ELIANA. ERGONOMIA NO VESTUÁRIO: CONCEITO DE CONFORTO COMO VALOR AGREGADO AO PRODUTO DE MODA. 2007. ARTIGO DISPONÍVEL EM: [HTTP://FIDO.PALERMO.EDU/SERVICIOS_DYC/ENCUENTRO2007/02_AUSPICIOS_PUBLICACIONES/ACTAS_DISENO/ARTICULOS_PDF/A039.PDF](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A039.pdf)
- » MORAES; FRIZONI, C. (2001) – ERGODESIGN: PRODUTOS E PROCESSOS. RIO DE JANEIRO, EDITORA 2AB.
- » MUNIZ, ROSEANE. VESTINDO OS NUS: FIGURINO EM CENA. RIO DE JANEIRO: SENACRIO, 2004
- » OLIVEIRA, MAYRA CAVALHO. DIVERSAS TÉCNICAS DE RESPIRAÇÃO PARA O CANTO. SALVADOR, 2000. (MONOGRAFIA CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FONOAUDIOLOGIA CLÍNICA CEFAC). DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.CEFAC.BR/LIBRARY/TESES/EECD832CB8B5AA893458804D9684450A.PDF](http://www.cefac.br/library/teses/EECD832CB8B5AA893458804D9684450A.PDF). ACESSADO EM: 25/04/2010

A construção da minissérie “Capitu”

Luciana Selvaggio | Isabel C. Italiano | MariaSílvia B. de Held
 EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - LULI@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR | SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - As obras de Machado de Assis constituem uma imagem universalista da sociedade brasileira do século XIX, e, com essa premissa como base, suas obras são fonte para produções e estudos das mais diversas áreas. Neste sentido, almejo apresentar uma análise comparativa de texto, sobre a produção da minissérie Capitu, dirigida por Luiz Fernando Carvalho, produzida pela emissora de TV Rede Globo e concomitantemente a época em voga na qual se passa o romance machadiano.

PALAVRAS-CHAVE: MINISSÉRIE CAPITU; FIGURINO; SÉCULO XIX.

ABSTRACT - The works of Machado de Assis is a universal image of the Brazilian society of the nineteenth century, and, taking this premise as a basis, his works are sources for production and study of several areas. In this sense, aims provide a comparative analysis of text, on the micro series Capitu production, directed by Luiz Fernando Carvalho, produced by Rede Globo TV broadcast of the season and concomitantly in vogue which is the novel's machadian.

KEYWORDS: MINISERIES CAPITU; COSTUMES; NINETEENTH CENTURY.

INTRODUÇÃO

A leitura machadiana é tão necessária quanto aprender a ler, pois

nas minúcias de detalhes do escritor é que são formados os grandes temas e contextualização de uma época de muitas informações perdidas e com comportamento ainda mal formado.

Por conta de uma de suas obras mais conhecidas “Dom Casmurro” se tornou um grande livro para discussões, sejam sociais, psicológicas ou que sejam simplesmente romances de novela para quem quiser assim entender.

O melhor legado que Machado de Assis deixou, foi a vontade e o interesse de criar novas introduções de pensamentos sobre o tema abordado, mas também a capacidade de realmente interagir com o ambiente do livro, que se torna cada vez mais atemporal, dando possibilidade a expansões.

Por isso me permito usufruir da expansão feita a partir da obra de Machado de Assis, a minissérie Capitu, em que a arte, o pensamento e o conjunto de entendimentos de pessoas se transformam num espetáculo de cores, fotografias e sentimentos

METODOLOGIA

O método a ser utilizado será basicamente composto de levantamentos bibliográficos e análises psicológicas. Serão estudados, dentre outros, aspectos referentes à história, comunicação e signos que serão extraídos da obra em estudo: “Dom Casmurro” e pela minissérie Capitu.

PREPARAÇÃO

Para a composição dos personagens, os atores e a equipe de produção se reuniram diariamente, fazendo oficinas teóricas de compreensão com psicanalistas, historiadores e profissionais de comunicação em que eram discutidos diversos temas como modernidade, costumes, feminilidade, maternidade, amor, ciúme, homo-afetividade, crueldade, ambigüidade e dúvida.

Como por exemplo, quando houve a discussão sobre Capitu e Bentinho, pela psicanalista Maria Rita Kehl em que discorre sobre a sexualidade de Bento:

“O LIVRO ‘DOM CASMURRO’ NÃO É SOBRE UMA MULHER. EMBORA CAPITU SEJA ESSA GRANDE PERSONAGEM DA LITERATURA BRASILEIRA, ELA É UMA MULHER VISTA POR UM HOMEM. A PERSONAGEM FEMININA É CONSTRUÍDA PELA FANTASIA DE UM HOMEM CIUMENTO. UM HOMEM INSEGURO DA SUA MASCULINIDADE. ENTÃO ME PARECE QUE EMBORA ISSO NÃO ESTEJA ESCRITO – E MACHADO, FELIZMENTE, NÃO ESTIVESSE TENTANDO FAZER NEM UM POUQUINHO DE TEORIA PSICANALÍTICA – O QUE É REALMENTE ENIGMÁTICO PARA O BENTINHO É A SUA SEXUALIDADE. ELE NÃO SABE O QUE CAPITU VIU NELE, DO QUE ELA SE ENAMOROU. E, A PARTIR DAÍ, A SEXUALIDADE DELA PASSA A SER MUITO AMEAÇADORA PRA ELE”.

Outro modo de preparação foi quanto à expressão corporal, à musicalização, os movimentos, e até mesmo, exercícios de clown (palavra inglesa que quer dizer rústico, rude, torpe, indicando depois quem com artificiosa torpeza faz o público rir).

COORDENADAS

Na construção dos elementos principais foi utilizada uma linha de pensamento que transfigurasse uma linguagem mais moderna e assim como dito anteriormente, o texto é feito em camadas, portanto o Modernismo foi colocado em primeiro plano, com o conceito de colagens, de sobreposições e assemblages (termo utilizado por Jean Dubuffet (1901 - 1985) para designar a “estética de acumulação”), pois para o diretor da minissérie Luiz Fernando Carvalho, a escrita de Machado se sintetiza com várias épocas e contrariedades, o que acaba por se traduzir em uma colagem de argumentos.

CENOGRAFIA

A maioria dos cenários é feito em um único espaço: um salão na sede do Automóvel Club do Brasil, situado no centro do Rio de Janeiro. É um palácio em ruínas, com inserção de objetos-chave, que contextualizam o ambiente no qual os personagens

atuam, mas principalmente para representar os diferentes “cantos” da memória de Dom Casmurro. Uma possível referência seria o filme “Dogville” de direção de Lars Von Trier, em que não há um cenário específico para cada cena do filme. O filme Dogville (2003), escrito e dirigido pelo diretor dinamarquês, Lars von Trier, apresenta um estilo cinematográfico híbrido, juntando elementos teatrais com literários, de forma que a própria lógica destes gêneros é subvertida (reatualizada) por meio de artifícios que embaralham algumas noções como real e irreal, verdadeiro e falso, cópia e original. No caso, ele não é necessário para representar o lugar, pois o mais importante seria o contexto dos personagens, a interação entre eles.

Logo, o minimalismo é a essência da cenografia, cada espaço é representado por alguns móveis que por vezes são carregados pelos próprios atores, não há paredes, portas ou janelas, para que fique aberto à imaginação dos espectadores.

A reciclagem é outro conceito inserido na cenografia, os “figurantes” são desenhados em papelão, jornais e cartazes que compõem um muro na rua. Nesse processo construtivo, o trabalho oferece mais ainda a idéia do multifacetado, reflexo das interferências do modernismo.

FIGURINO

A época na qual se passa o livro é o século XIX, entretanto o tempo é tratado como personagem, por conta das lembranças e não linearidade cronológica do livro, tanto que no primeiro capítulo as imagens de arquivo da época são mixadas ao contemporâneo, como por exemplo, uma cena de Dom Casmurro no interior de um trem no Rio de Janeiro, mantendo todas as características de um trem urbano: pichado, lotado e com figurantes vestidos de acordo com a moda atual do século XXI.

Em contraposição a isso, ao longo da narração, frases do próprio livro são escritas com a ponta de uma pena na tela.

A arte e o figurino da minissérie caminharam juntos na experiência operística, ou seja, a marcação de um personagem pe-

las roupas, o ritmo e a dramatização de uma ópera, a mesma ópera com que Machado de Assis dá o tom à sua obra. Assim Beth insere a teatralidade dos balés impressionistas e os tecidos que dão a atmosfera desses balés.

Elementos marcantes manifestam-se através de cores sobressalentes ao resto do figurino, e as formas orgânicas e sem geometrias, porque assim encarou a obra machadiana, como um círculo de composições e modo de fusão entre as duas épocas (século XIX e contemporâneo).

As formas são sempre inacabadas, não há simetria aparente nas roupas, mesmo as mais alinhadas, quando não assimétricas entre as próprias formas, são assimétricas em relação ao corpo. Os figurinos ainda são reaproveitados e reconstruídos.

Beth Filipecki quis refletir os momentos diferentes da vida dos personagens também através das roupas, no sentido emocional dos mesmos, como quando eram ainda crianças, Capitu e Bentinho, tempo em que eram felizes, alegres, e iluminados, e logo depois quando crescem e Capitu então vira mulher, é como se ela e tudo à sua volta se aprofundasse em seus olhos, de modo que tudo escurecesse à medida que a situação ficasse mais crítica.

Outro fator é que Beth explica que foi criando o figurino personagem a personagem, e que enquanto os atores incorporavam os personagens, ela criava as roupas com o sentimento e a ideia que deveria ser passada, de acordo com as emoções vividas naquele momento. O mesmo também ocorria enquanto a cenografia e luz iam sendo incorporada à imagem.

SINOPSE DO LIVRO

D. Casmurro é o apelido que recebe o narrador, Bento Santiago, ao tornar-se velho ensimesmado, solitário e melancólico. Ele narra seu passado, desde a adolescência.

De família rica, Bentinho – como era chamado na juventude – perdeu o pai cedo e foi criado por D. Glória, sua mãe, numa confortável casa que dividiam com alguns parentes, com seus tios Cosme, Justina e

José Dias.

Para atender a uma promessa de D. Glória, que perdera o primeiro filho, Bentinho deveria tornar-se padre, se sobrevivesse. Na adolescência, entretanto, apaixona-se por Capitu, vizinha com quem convivia desde a infância. Alertada por José Dias sobre o namoro do filho, D. Glória decide enviar logo Bentinho ao seminário. Aí, ele se torna amigo de Escobar, que sugere a solução, afinal aceita, para desonerá-lo da promessa da mãe: D. Glória adotaria um menino pobre, que se tornaria padre em seu lugar.

Bentinho se forma em Direito e se casa com Capitu. Escobar desposa Sancha, amiga de Capitu, com quem tem uma filha. Depois de alguns anos, nasce Ezequiel, para alegria de Bentinho e Capitu.

Um episódio trágico interrompe a rotina em que viviam. Nadando numa manhã com o mar muito agitado, Escobar morre afogado. No velório, Bentinho fica com ciúme do modo como Capitu olha para o morto. E desde então começa a observar no filho as mesmas características do falecido amigo.

O fantasma do adultério povoa a imaginação de Bentinho, a ponto de decidir se separar. Capitu se muda para a Suíça com o filho. Anos depois, com a morte dela, Ezequiel volta para o Rio, onde fica por seis meses. Durante uma viagem de pesquisa arqueológica no Egito, contrai febre tifóide e morre. No final da vida, Bentinho – agora D. Casmurro – mora só em uma casa que mandou construir, sendo semelhante àquela onde havia passado a infância e a adolescência.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Contexto Histórico do século XIX, relevante à Minissérie:

Para fazer uma análise comparativa da minissérie em questão é necessário que haja, neste trabalho, um contexto histórico para ser usado como referência, portanto, serão abordados os fatos históricos que criaram o ambiente do século XIX, a moda da época e os costumes.

O início do século XIX é marcado por diversos acontecimentos, como a Revolução Francesa, que com o novo regime do Império e Diretório francês, vê a queda da monarquia e a ascensão

da burguesia, como agentes transformadores da sociedade.

Outro acontecimento relevante é a Revolução Industrial iniciada na Inglaterra, que se difundiu pelo mundo e deu início ao capitalismo, que conseqüentemente desencadeou também o socialismo.

Entre o final do século XIX e início do século XX, o Brasil viveu tempos de mudanças aceleradas como a falência da Monarquia, a implantação da República (tão esperada por Machado de Assis), o desenvolvimento da atividade industrial e o processo de urbanização de algumas capitais de Estados brasileiros, como Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais.

A consolidação dessas novas mudanças estreitou os contatos do Brasil com a Europa, que passaram a ser mais intensos quanto à importação de novas idéias veiculadas e adotadas por grande parte da elite intelectual e das classes dirigentes de então.

Entretanto a urbanização não foi tão logo começou o século, devido à grande sociedade rural que ainda povoava o país e suas cidades. Segundo o cronista Luiz Edmundo (em L. Edmundo. Namoro e Casamento. In: O Rio de Janeiro no tempo dos vice-reis. Rio de Janeiro: Aurora, 1951. V. 1), o Rio de Janeiro do começo do século XIX era totalmente desorganizado, sem muitas regras de ocupação dos espaços, pois as ruas eram usadas pela população e moradores das casas sem limites definidos, como se a rua fosse seus quintais e o cheiro era muito ruim. O cronista ainda descreve a limpeza pela qual a cidade teve que passar antes da chegada da Corte Portuguesa, e, durante o Império restrições de uso foram impostas à população, propiciando a modernização da cidade do Rio de Janeiro, então capital do Brasil. Entretanto, a limpeza ainda não era completa, Antônio Edmilson Martins Rodrigues (em RODRIGUES, Antonio Edmilson Martins. Machado de Assis é moderno por excelência. In: Capitu – Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2008), relata que a cidade tinha escarradeiras públicas espalhadas, um matadouro na Praça da Bandeira que agravava o empestamento de insetos e ratos, animais rurais como vacas, cavalos, burros que circulavam pelas ruas, defecavam e os bondes arrastavam os excrementos, levando à constante sujeira e doenças, como o próprio Machado de Assis descreveu o Rio de Janeiro como uma “cidade febril”, por causa da febre amarela. A sujeira

também era comumente relacionada aos negros, com alegação de inferioridade e inadaptação dos escravos a uma capital.

Essas características desenvolveram a sociedade brasileira e principalmente a burguesa, que reorganiza os modos, as atividades sociais, a família e cultura, proveniente da nova cultura européia, forjada no Rio de Janeiro, pela Família Real Portuguesa, criará então um padrão de comportamento que molda o país pelo século XIX. Um fator a ser levado em conta é que o Brasil ainda era um país escravocrata até a segunda metade do século e segundo Luiz Felipe Alencastro (em ALENCASTRO, Luiz Felipe. Vida privada e ordem privada no Império. In: História da vida privada no Brasil: Império. São Paulo: Companhia das Letras, 1997), era 110 mil escravos para 266 mil habitantes, a maior concentração urbana de escravos existente no mundo desde o final do Império romano. Machado de Assis descreve suas características, como por exemplo, a relação diferenciada de escravos, em que era possível alugar seus serviços ou o escravo podia ser de “ganho”, quando vendiam mercadorias e davam os lucros aos seus senhores, o que conferia certa afetividade entre escravo e senhor, relação essa existente na capital Rio de Janeiro e não propriamente nos outros estados.

Neste contexto é possível delinear a sociedade brasileira e principalmente a sociedade do Rio de Janeiro, que, por ser a capital do país e ter como residente a Família Real Portuguesa, sofreu maior influência européia de costumes, cultura e moda, além de ser o espaço da obra de Machado de Assis e também a da minissérie. É importante ressaltar que o período que mais destaca na minissérie é a segunda metade do século XIX, em que D. Pedro II regia o Segundo Reinado, e tinha a função básica de reprimir tudo aquilo que ia contra o lar, que pode ser subentendido como economia, já que a aristocracia ligava sua casa aos seus ganhos.

A casa de um burguês era o espaço de uma realização plena de seu sucesso, do homem produtor que garante o sustento de sua família e conseqüentemente a mulher devia cuidar e manter a casa em perfeito estado.

Portanto, podem-se agregar também, à sociedade brasileira, as novas atividades femininas, impulsionadas pela falta de espaço em mercado de trabalho e à idéia de que o homem é o ser inteligente e produtor. Este aspecto, muito tem a ver com a moda vigente, pois o uso intensivo

de corpete e crinolina tomavam o tempo das mulheres na hora de se vestirem, além do cansaço por transportar o peso dos tecidos. O sacrifício era necessário para que a mulher demonstrasse o sucesso de seu marido, porque ela era a portadora das riquezas, como as jóias, os vestidos de tecidos nobres e os cabelos penteados de forma suntuosa, dado ao fato de que o homem burguês deve ser distinto, elegante e polido sem exageros. No Brasil, a moda feminina seguia a mesma moda européia, de roupas pesadas de veludo, apesar do calor carioca.

A mulher também devia primar pela família, pelo lar, educação dos filhos e dedicação ao marido e devia retidão em relação ao público, portanto agora a casa burguesa é totalmente separada da rua e a mulher somente conhece o mundo através das janelas, que segundo Alain CORBIN (em PERROT, Michelle. História da vida privada. Da Revolução Francesa a Primeira Guerra. Vol.4. São Paulo: Companhia das Letras, 1991), inúmeros historiadores do século XIX escreveram sobre a importância da janela para a sensibilidade feminina, além de muitas pinturas do período que revelam a mulher enclausurada em sua casa, olhando para o mundo externo de sua janela, como se pudesse assim pertencer a ele; e pelos eventos sociais do marido. Posteriormente as damas da boa sociedade tiveram permissão para receber visitas em casa, ir a confeitarias e bailes, porém sempre acompanhadas por pai, marido ou representante destes símbolos.

Essa necessidade de cuidar da "moral" da mulher se dava por causa das aparências, em que uma família de elite precisava seguir a boa educação, a certeza de uma filha virgem, as roupas que vestiam e o modo de se portar diante de outras pessoas precisavam partir primeiramente das mulheres, pois elas eram os pilares do homem, embora ele fosse o membro principal família. Em muitas literaturas romancistas e realistas, esse fato é demonstrado de várias maneiras.

Contexto da Moda:

Na segunda metade do século XVIII, com a Revolução Francesa, em 1789, ficam marcadas definitivamente as mudanças na indumentária feminina e masculina. Essas diferenças ficam bem claras, pois a Inglaterra era conhecida como a "terra da liberdade" (LAVÉR, 1999, p.149). "De repente não havia mais casacos bordados nem vestidos de brocado, perucas ou cabelo empoadado." (LAVÉR, 1999, p.148).

Com esses fatores, a indumentária masculina sofre algumas transformações, porém se mantém ainda nos padrões europeus, como uso das meias de seda, sapatos e casacos e coletes bordados.

O rebuscamento de ornamento na vestimenta, as perucas e o pó de arroz foram deixados de lado para que o padrão estético no estilo inglês entrasse em voga.

A influência britânica, de estilo campestre, de caça, propõe a quebra deste padrão de luxo e poder, substituindo por roupas mais simples e confortáveis.

Sendo assim, entram as roupas de casimiras, de cores sóbrias e escuras, com destaque somente para a camisa e o colete, mais justos, os calções até à altura do joelho, as botas no lugar das meias de seda brancas e dos sapatos bordados por serem mais grotescos e resistentes, além do chapéu estilo cartola que era considerado um chapéu tricorne (Chapéu de três pontas com a aba virada para cima) ao contrário, considerado precursor da cartola.

O traje inglês foi adotado definitivamente pelos franceses e isso ocorreu por conta dos alfaiates que tinham absoluta maestria em manipular os tecidos, obtendo modelagem perfeita, com o ajuste da roupa ao corpo de forma adequada.

A esse estilo foi dado o nome Dândi ou Dândismo, conhecido através do senhor George Bryan Brummell, um conde inglês que se "(...) orgulhava de suas roupas não terem uma única ruga e de seus calções se ajustarem às pernas como a própria pele." (LAVÉR, 1999, p.158)

O dândi era conhecido não só pelo corte da roupa e pelos calções apertados, mas também pelo afinamento do arranjo em seu pescoço. O colarinho da camisa era virado para cima, com as duas pontas projetadas sobre o rosto, firmadas por um lenço em forma de plastron (gravata masculina do século XIX, com extremidades largas, laçada sob o queixo. Peça de traje formal, feita de cetim de seda) ou stock dando um ar de arrogância. (LAVÉR, 1999, p. 160).

Era elegante ter uma bengala. Um burguês considerava a elegância nas roupas masculinas como fundamental e essa era a sua imagem para que pudesse ser respeitado nas ruas, no trabalho e em casa, portanto este homem se porta de maneira séria e suas roupas devem demonstrar sobriedade e o fraque dava á ele essa distinção.

A moda de gênero no século XIX pode ser definida basicamente por dois artigos distintos: a calça masculina e a saia feminina, cada qual com seus sinônimos de prestígio e feminilidade, respectivamente.

Napoleão Bonaparte impôs novo luxo à corte e instaurou o estilo "Império". Com a coroação de Napoleão e a imperatriz Josefina, assim volta-se ao uso do corpete, saias amplas, os tecidos luxuosos como o veludo, tafetás e peles, peças que tentaram ser extintas logo após a Revolução Francesa.

Como complementos da indumentária foram agregados o chapéu, o leque e o guarda-chuva, que ofereciam equilíbrio para a estética das roupas. Os chapéus, com modelos conhecidos como de pala ou boneca, tinham abas largas, o que conferiam recato e eram amarrados no pescoço com acabamento em laço, simbolizando feminilidade. (XIMENES, 2009, p.51)

Em 1850 surgiram as crinolinas, feitas de crina de cavalo e metal, uma armação que sustentava os tecidos das saias e ampliavam sua proporção. A moda estava muito influenciada pelo Romantismo, que estimulava as imaginações e os impulsos românticos. (XIMENES, 2009, p.57)

LAVÉ ainda faz analogia comparando a dimensão das crinolinas com o capitalismo, pois havia prosperidade material e expansionista, e, além disso, a crinolina também impedia maior aproximação dos corpos.

O costureiro Charles Frederic Worth, estabelece sua maison em Paris, e introduz a alta costura, formando o sistema de coleções a cada estação e também diferenciou o atendimento prestado à mulher.

Ao final do século foi agregado um volume feito por tecidos franzidos nos traseiros femininos, substituindo as anquinhas, armação em forma meio-saiote criada para dar volume às nádegas, usada nos vestidos das décadas de 1870 e 1880 (XIMENES, 2009, p. 62).

CONCLUSÃO

A respeito da minissérie, foi possível concluir que ela foi uma extensão ou aproximação da obra Dom Casmurro de Machado de Assis, tentando apenas ilustrar o romance e não transpô-lo, tanto que o texto original é mantido.

É possível também afirmar que a minissérie tentou de fato criar uma atmosfera que levasse à compreensão de que o tema é moderno e que Machado de Assis escreveu uma obra que permite ser inserida em qualquer contexto ou cultura. Por isso a mistura de estéticas e tecnologias, porque à época em que o autor escreveu o romance, ele também sofria um bombardeio de novas informações e tecnologias, próximo à época da industrialização.

Uma relação quanto ao tempo, porém, de forma mais trágica, pode ser feita, através do período que apenas virou lembrança para D. Casmurro com a época na qual vivemos, em que a volatilidade e efêmero constituem o cotidiano, porque os objetos eletrônicos online fazem com que a rapidez se sobreponha à lembrança, assim como uma estética de acumulação que nos rege, em que se trocam os objetos como uma mudança de vida, tornando o tempo indelével e simultâneo a ponto de esmagar as lembranças.

A minissérie também criou o ambiente no qual Machado de Assis vivia, pois em suas obras reproduzia os costumes da época e as contradições de seu tempo, utilizando-se de artigos, mobiliário, figurino e espaço, datados do século XIX.

Seguindo essa linha, a ópera, como Machado de Assis define a vida, também é explicitamente incorporada às cenas, como o palco, as máscaras através das maquiagens de arquétipos e dos personagens estereotipados, criando então, o mundo das aparências, o mundo da ópera como metáfora do mundo social.

A presença de gêneros musicais considerados novos e para jovens, exprime uma facilidade de relacionar as emoções dos personagens às emoções vividas hoje, como um recurso de re-aproximar os jovens que aprendem essa literatura sem que a realmente sintam-na.

As figuras das personagens parecem sempre que saíram de um espaço lúdico, como se fizessem parte de uma imaginação, que creio que esta seja de D. Casmurro, imaginação assombrada pelo tempo que perdeu, portanto as figuras têm uma imagem fantasmagórica, principalmente o próprio D. Casmurro.

A estética usada para a abertura e apresentação dos capítulos é a de colagens, repetições, cartazes como meio de uma construção de estrutura, fazendo relação com a corrente do surrealismo, do dadaísmo.

mo, assim como é feita a linguagem da obra, em pequenos pedaços que constitui o todo.

Nesse contexto também é possível entender a constante presença de D. Casmurro nas cenas, nas lembranças, como se tivesse saudade de si mesmo e materializasse isso entrando na paisagem de seu passado, mais uma vez sobrepondo o realismo com seu próprio surrealismo, sendo formado pelas partes dos outros personagens. Um termo utilizado para designar Machado de Assis, pelo diretor da minissérie Luiz Fernando Carvalho, foi "parabólica", tentando explicar que assim como qualquer um de nós, do mundo atual, que convive constantemente com a internet, vídeos, músicas, textos, blogs, fotologs, de todo o mundo e em todas as línguas, sofreríamos influências e as colocaríamos em algum texto que escrevêssemos e que por isso, Machado de Assis também sofria influência de autores como Shakespeare e as incorporava em suas obras.

Essa idéia é claramente introduzida na cena em que Capitu e Bento vão ao baile e dançam ao som de seus respectivos iPod's.

O diretor ainda explica que Machado fazia relação com entre progresso e modernidade, acreditando que a República era uma novidade que já nascia em ruínas, pois acreditava ser distinta a sociedade européia, de pensamentos positivistas e modernizadores, da sociedade brasileira, que idealizava uma modernidade galgada no trabalho escravo e por isso mesmo realizou as gravações num palácio em ruínas, localizado no centro da cidade do Rio de Janeiro.

É possível ainda, concluir que a minissérie mescla ópera, teatro, cinema mudo e elementos da cultura pop e que foi muito feliz ao construir os espaços em apenas um edifício, criando o artifício da transformação sem transporte de lugar.

O figurino, além de ser belíssimo, está de acordo com a moda da época, porém caracterizando cada personagem e dando a eles a aparência que se faz dos mesmos na imaginação. Assimila a minissérie a uma estética capaz de emocionar, combinando a sonoplastia, fotografia e arte aplicada durante todas as cenas.

Conclusão Parte 2 – Figurino Desenvolvido

Como última conclusão da análise da minissérie, foi desenvolvido um figurino feminino inspirado na personagem Capitu. Para tanto,

a base utilizada pela figurinista Beth Filipeck foi agregada, como por exemplo, as flores, as cores profundas dos olhos de Capitu misturadas aos tons pastéis suavizando a sutil sobriedade.

Os volumes e formas foram pensados de acordo com a época vigente, do final do século XIX, com saia volumosa, estruturada por crinolina, além do corpete que acentua as formas femininas.

Há, entretanto a não preocupação quanto á perfeita simetria, explorando assim o conceito de que Capitu não foi vista com linearidade pelo narrador Dom Casmurro.

Outro conceito utilizado foi o de sobreposição, os tecidos e adornos são sobrepostos da mesma maneira que a vida de Capitu teve de acordo com o narrador, em que os fatos ocorridos se justapõem à sua forma de ver a vida. Ligado á isso também tem a pretensão de dar um caráter artesanal ao vestido, para ter a mesma impressão de que Capitu reformava os vestidos e dava características próprias a eles, seguindo a idéia contemporânea de "customização".

Os tecidos como tule, gazar, cetim e renda tentam remeter aos tecidos nobres utilizados na época, porém pretendem dar um efeito mais lúdico pela forma em que são tratados. O croqui, representado na figura 1, foi feito digitalmente no software Corel Draw X4, dando o tom de tecnologia que o diretor Luis Fernando Carvalho atrelou à minissérie.



Figura 1 - Croqui do figurino por: Luciana Selvaggio

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » ALENCASTRO, LUIZ FELIPE. VIDA PRIVADA E ORDEM PRIVADA NO IMPÉRIO. IN: HISTÓRIA DA VIDA PRIVADA NO BRASIL: IMPÉRIO. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS, 1997.
- » ALMEIDA, ANITA CORREIA LIMA E GRINBERG, LUCIA - **PARA CONHECER MACHADO DE ASSIS.** RIO DE JANEIRO, JORGE ZAHAR, 2005.
- » ASSIS, MACHADO DE. DOM CASMURRO. 12. ED. SÃO PAULO: ÁTICA, 1981.
- » CAPITU/ [MINISSÉRIE DE LUIZ FERNANDO CARVALHO: ESCRITA POR EUCLYDES MARINHO; COLABORAÇÃO DANIEL PIZA, LUIZ ALBERTO DE ABREU E EDNA PALATNIK; FOTOGRAFIAS DE RENATO ROCHA MIRANDA E GUILHERME MAIA]. - RIO DE JANEIRO: CASA DA PALAVRA, 2008.
- » D'INCAO; MARIA ÂNGELA. MULHER E FAMÍLIA BURGUESA. IN: HISTÓRIA DAS MULHERES NO BRASIL/ MARY DEL PRIORE (ORG.); CARLA BASSANEZI (COORD.DE TEXTOS) 9 ED., SÃO PAULO: 2008.

A tecnologia aplicada aos vestuários esportivos e sua relação com o consumidor.

Lys Yumi Sugano | Bárbara Santos Aires | Bruna Santos Aires |
 GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA- UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. LY-
 SUGANO20@HOTMAIL.COM | GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA - UNI-
 VERSIDADE DE SÃO PAULO. BA_AIRES@HOTMAIL.COM | GRADUANDA
 EM TÊXTIL E MODA- UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. BRU_AIRES@HOT-
 MAIL.COM

RESUMO - Os avanços na área da tecnologia têxtil nos últimos anos estiveram principalmente direcionados ao desenvolvimento de novas fibras, fios ou tecidos, como também no aperfeiçoamento de uma qualidade já existente nos mesmos. As evoluções que ocorreram na indústria têxtil são um reflexo do comportamento do novo tipo de consumidor. Mais exigente, busca aliar estética, funcionalidade e qualidade no vestir, gerando um novo tipo de mercado. Porém, as inovações referentes aos tecidos tecnológicos não estão atingindo de maneira significativa os consumidores, o que pode ser explicado pelo despreparo dos vendedores em relação ao conhecimento científico sobre os têxteis tecnológicos e a incapacidade de transmitir informações dos artigos a seus consumidores.

PALAVRAS CHAVE: TÊXTEIS TECNOLÓGICOS, CONSUMIDOR, ARTIGOS DESPORTIVOS

ABSTRACT - The advances in textile technology in recent years were mainly directed to the development of new fibers, yarns or fabrics, and

also in improving the quality that they already have. The changes that occurred in the textile industry are a reflection of the behavior of the new type of consumer, more demanding who is seeking to combine aesthetics, functionality and quality in clothing, creating a new type of market. However, the innovations related to the technological tissues are not significantly affecting consumers, which can be explained by the unpreparedness of the sellers in relation to scientific knowledge of the textile technology and also their inability to transmit information about those clothes to their consumers.

KEYWORDS: TECHNOLOGICAL TEXTILES, CONSUMER, SPORTING GOODS

1. INTRODUÇÃO

Os avanços na área da tecnologia e da ciência nos últimos anos tem se refletido na área têxtil por meio do desenvolvimento de novas fibras, fios ou tecidos, como também no aperfeiçoamento de uma qualidade já existente nos mesmos. As evoluções que ocorreram na indústria têxtil são um reflexo do comportamento do novo tipo de consumidor mais exigente e que busca aliar estética, funcionalidade e qualidade no vestir, gerando um novo tipo de mercado. Esse novo mercado faz com que as empresas de vários segmentos se aliem a importantes Centros de Pesquisas e Universidades, para que em conjunto consigam produzir bons resultados e estes possam ser de fato aplicados no vestuário esportivo.

Este mercado encontra-se, na sociedade contemporânea, em destaque devido ao amplo número de grandes eventos esportivos, como as olimpíadas e copas do mundo, e pela popularização da prática de esportes. Como consequência, o consumo de roupas desportivas tem crescido, em todas as faixas etárias e classes sociais, assim como a preocupação com a beleza e uma vida saudável. Esta nova atitude gerou a proliferação das academias nos centros urbanos e, conseqüentemente, o crescimento do setor do vestuário esportivo.

1.1. Principais tecidos tecnológicos desenvolvidos para o segmento do vestuário direcionado à prática de esportes:

Dentre os principais tecidos tecnológicos desenvolvidos para o ves-

tuário destinado à prática desportiva destacam-se: Play Dry®, Climalite®, Dry-fit®, Coolmax, Lycra Power®, Supplex®, -Dry Action®, Wicoflex Super Dry, Hydro Breath, Eclat Plus®, Legerissimo®, Ultra®, Acquos®, Bioskin®, Sportiva Pro®, Leggerissimo-Pro®, X-Power®, Polartec® Power Stretch®, Milledue®, X-Sensor®, Gore Tex®, Windstopper®.

OBJETIVO

Constar qual o interesse dos consumidores de artigos desportivos em saber sobre as novas tecnologias aplicadas nestes e como estas informações estão sendo repassadas aos consumidores.

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada através do desenvolvimento e aplicação de questionários específicos, direcionados a consumidores e vendedores de artigos desportivos de lojas especializadas e situadas em shoppings das quatro zonas da cidade de São Paulo.

No total foram entrevistadas 82 pessoas entre os dias 23 de Outubro e 8 de Novembro de 2009, sendo 41 consumidores, 29 vendedores provenientes da entrevista dos alunos identificados como pesquisadores universitários e 12 vendedores provenientes da visita aos alunos se passando por consumidores.

Desta maneira, foi possível constatar qual o interesse dos consumidores em saber sobre as novas tecnologias aplicadas nas roupas destinadas à prática de esportes e se tais informações são repassadas através dos vendedores desses produtos.

4. RESULTADOS

4.1. Análise do consumo de artigos desportivos

De acordo com as opiniões dos consumidores, mais da metade dos entrevistados se interessa pouco pela tecnologia aplicada nas roupas

direcionadas à prática de esportes. Este é um dado que demonstra que a tecnologia têxtil ainda não ganhou consideravelmente seu reconhecimento entre os frequentadores de academias e adeptos à moda esporte, os quais se espera estejam mais ligados às questões do vestuário esportivo. Acredita-se que a moda por muitas vezes atrai seguidores do estilo do momento, porém isso não significa que os usuários estejam interessados em saber das vantagens ou desvantagens de se adquirir um produto, podendo apenas querer aderir à moda. Há bastante consideração pelos conhecimentos passados pelos vendedores das lojas, revelando que as informações a respeito das funções do artigo não só apenas influenciam na compra do mesmo, como também podem ajudar na divulgação dos novos materiais inseridos no mercado, podendo resultar no sucesso do material entre o público esportista.

Em relação aos critérios de preço, funcionalidade, conforto e design; o critério mais levado em conta pela população foi o conforto, assumindo que este é o quesito mais avaliado num artigo. Pode-se afirmar que a tecnologia direcionada à melhoria do conforto está sendo absorvida consideravelmente pelos esportistas. Em seguida, o preço é o segundo critério a ser analisado durante uma compra, o que indica que a tecnologia aplicada aos têxteis pode encarecer os produtos, fazendo com que os compradores prefiram artigos de preços medianos e consequentemente que não possuam tecnologia aplicada neles. A importância dada ao design é quase equiparada à do preço, o que revela que a tecnologia destinada ao design do produto ganhou espaço e reconhecimento no mercado, e ainda que encareça o artigo, o consumidor se dispõe a pagar pela estética do produto. Já a funcionalidade é o último critério a ser analisado pelos compradores, o que pode ser entendido como desconhecimento destes sobre as tecnologias aplicadas nesse quesito, causado principalmente pela falta de transmissão de informações para os mesmos por intermédio dos vendedores das lojas.

Em relação às opiniões dos consumidores sobre o atendimento recebido na última compra, levando em consideração as informações sobre os tecidos tecnológicos, pouco mais da metade dos entrevistados acharam superficiais as informações dadas pelos vendedores, indicando que estes passam informações básicas, como design e qualidade, mas não específicas, como as vantagens oferecidas pela tecnologia agregada

ao tecido do qual a roupa é feita, o que revela uma deficiência na instrução dos vendedores quanto aos produtos a serem vendidos.

As etiquetas informativas presas às roupas são o principal meio de transmissão de informações dos têxteis tecnológicos aos consumidores. O evento é explicado devido ao inevitável contato que o comprador tem com a etiqueta do produto, pois além de consultar o preço (critério bastante considerado pelos consumidores durante a compra), lá estão escritas instruções de uso e de lavagem da peça. Os jornais e as revistas são apresentados como segundo meio de divulgação das novidades desse seguimento do vestuário, o que é compreensível, visto que são inúmeras as revistas de moda presentes no mercado. Em terceiro lugar, é bastante considerável a informação transmitida pelos vendedores das lojas, o que pode ser explicado pela importância que os consumidores dão às informações sobre os benefícios do artigo passadas pelos vendedores durante suas compras. Em quarto lugar, a internet representa significativa porcentagem como transmissora de informações, que além de ter as propagandas expostas, é enorme o número de sites de lojas que vendem artigos esportivos pela internet e que fazem definição completa do produto à venda, a fim de, é claro, atrair o interesse de compra dos internautas.

4.2. Análise do conhecimento científico dos vendedores sobre os têxteis tecnológico

Ainda que os vendedores recebam algum tipo de treinamento a respeito da tecnologia aplicada em roupas esportivas, eles não conseguem repassar tais informações de maneira eficaz aos seus clientes. Essa deficiência gera clientes insatisfeitos com o atendimento recebido nas lojas, já que boa parte dos consumidores entrevistados considera muito importante que os vendedores passem informações sobre a tecnologia presente no produto que estão comprando.

Ainda assim, mais da metade dos entrevistados afirma ser preparada para atender seus clientes quanto à repassagem de informações. Eles recém treinamento diretamente das marcas vendidas pela loja, ou então dos próprios funcionários das lojas. Porém, ainda que a maioria dos vendedores seja treinada, pode-se concluir que ou o treinamento é insuficiente ou os vendedores não estão absorvendo as informações que

lhes são passadas, já que há uma grande maioria de consumidores insatisfeitos com o atendimento recebido.

Segundo os vendedores, os critérios mais levados em conta pelos consumidores ao adquirir um vestuário esportivo são o design do produto e o seu conforto. Pode-se afirmar que o interesse do consumidor pelo conforto da roupa é condizente com as expectativas dos vendedores de lojas do ramo. Já o interesse pelo design esperado pelos vendedores não é totalmente correspondido pelos seus clientes, que preferem avaliar o preço em segundo lugar. Há contradições também quanto à consideração da funcionalidade do artigo, que se apresentou como quesito de última importância para os consumidores, não correspondendo às expectativas dos vendedores, que a colocaram de forma equivalente à seu preço. Tais fatos evidenciam a falta de comunicação entre consumidores e vendedores, uma vez que estes não conhecem os reais interesses dos seus clientes.

A maioria dos vendedores não passa a informação prontamente aos clientes. É necessário que o consumidor pergunte primeiro, o que nem sempre acontece. Assim, perde-se a oportunidade de transmitir as vantagens encontradas nos artigos tecnológicos esportivos, que poderiam até ser um fator importante na hora da decisão da compra por parte do consumidor. Ainda, a maioria dos vendedores não conhece a funcionalidade dos tecidos tecnológicos, o que revela a falta de preparo destes.

5. CONCLUSÃO

As inovações referentes aos tecidos tecnológicos não estão atingindo de maneira significativa os consumidores de artigos desportivos.

Tal fato pode ser explicado pela falta de preparo eficiente dos vendedores, pela sua incapacidade de transmitir as informações dos artigos tecnológicos a seus consumidores e ainda pela ausência de conhecimento específico sobre o assunto, uma vez que eles dizem conhecer a maioria dos tecidos, mas, ao serem questionados de maneira aprofundada, revelam o seu conhecimento superficial e até mesmo a falta deste. Já no que diz respeito aos consumidores, percebe-se que há uma contradição, pois eles afirmam ser muito importante receber informações

a respeito das tecnologias aplicadas nas roupas desportivas, mas seu interesse é pouco. Na hora da compra são priorizados outros aspectos como o conforto e preço, sendo o menos relevante a funcionalidade, o que demonstra sua falta de conhecimento aprofundado neste assunto, uma vez que estes conhecem somente os tecidos mais populares, como o Dry Fit e a Lycra.

Diante deste fato, para que as informações referentes aos têxteis tecnológicos cheguem de maneira eficaz a seus consumidores, se faz necessária a instrução de qualidade dos vendedores por intermédio dos lojistas e até mesmo pelas próprias marcas que promovem treinamentos nas lojas, uma vez que a popularização das tecnologias têxteis favorece a procura por estes artigos, o que leva a uma conseqüente prosperidade das próprias lojas, dos fabricantes e da indústria têxtil como um todo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BRAMEL, S. KEY TRENDS IN SPORTSWEAR DESIGN. IN: SHISHOO, R. TEXTILES IN SPORT. BUENO PEZZOLO, DINAH. TECIDOS: HISTÓRIA, TRAMAS, TIPOS E USOS. 1 EDIÇÃO, SÃO PAULO, EDITORA SENAC, 2007.
- » FILGUEIRAS, A. ET AL., A IMPORTÂNCIA DAS FIBRAS E FIOS NO DESIGN DE TÊXTEIS DESTINADOS À PRÁTICA DESPORTIVA. REVISTA DA ASSOCIAÇÃO ESTUDOS EM DESIGN. PUC-RIO, RIO DE JANEIRO, 2008.
- » O'MAHONY, MARIE; BRADDOCK, SARAH E. **SPORTS TECH REVOLUTIONARY FABRICS: FASHION & DESIGN**. LONDRES: THAMES& HUDSON LTD, 2001.
- » SOUTINHO, HÉLDER FILIPE DA CUNHA. VESTUÁRIO DESPORTIVO – NOVOS DESENVOLVIMENTOS E NOVAS FUNCIONALIDADES. DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE DESIGN E MARKETING. DET/EE/UM. UNIVERSIDADE DO MINHO – PT, 2005. FLÓRIDA: WOODHEAD PUBLISHING LIMITED, 2005.

Os movimentos sociais exercidos na moda: Trickle Down e Bubble Up

Marcelo Nyilas | Isabel C. Italiano | Maria Sílvia B. de Held
 EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - NYILAS@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR | SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - A moda, quando acompanhada do devir e da adoção de assimilação, impõe-se em um meio social determinado. Sendo assim, ela comprova ser um meio de regulação e pressão social. Esse despotismo é percebido ao longo do século. Este estudo propõe a exposição de duas formas de funcionamento da moda: o Trickle Down eo Bubble Up.

ABSTRACT - Fashion, when accompanied by the process and adoption of assimilation, imposes itself on a particular social medium. Thus it has proven to be a means of regulation and social pressure. This despotism can be perceived throughout the centuries. This study proposes to show two forms of fashion movement: Trickle Down and Bubble Up.

PALAVRAS-CHAVE: MODA, TRICKLE DOWN, BUBBLE UP

Lipovetsky (2008) diz, em seu livro O Império do Efêmero, que a moda é comandada pela lógica da teatralidade: a moda é um sistema inseparável do excesso, da desmedida do exagero. A moda tem como destino a inexorabilidade, ela é arrebatada pela escalada de acréscimos, de exageros de volume, de amplificação de forma, fazendo pouco do

ridículo.

A moda, quando acompanhada do devir e da adoção de assimilação, impõe-se em um meio social determinado. Sendo assim, ela comprova ser um meio de regulação e pressão social. Esse despotismo é percebido ao longo do século.

Fundamentalmente, é em razão do desejo dos pretendentes e dominados em assemelhar-se aos pretendidos, aqueles que brilham de prestígio e posição (sociais), que a moda consegue se propagar. G. de Tarde (1979) dizia que a difusão da moda ocorre pelo desejo do mimetismo, desejo que vem dos séculos aristocráticos até os tempos modernos. Essa difusão ocorreu, preponderantemente, de cima para baixo.

Bourdieu (2008) classifica a sociedade basicamente em três posições: pretendidos (donos do capital cultural), pretendentes (classe média que dispõe de algum meio para ascender) e dominados (classes baixas, sem capital cultural). Então, entende-se que a vontade do mimetismo surge dos dominados e pretendentes em relação aos pretendidos. Fato que Bourdieu justifica pelo sentimento de incompetência, fracasso ou indignidade cultural, dos dominados em relação aos dominantes.

A moda não atingiu imediatamente as classes subalternas. Durante séculos, o vestuário respeitou a hierarquia das posições sociais. Tradicionalmente, os plebeus eram proibidos de se vestir ou se parecer com os nobres, então, a moda ficou hierarquizada por séculos, tendo o seu consumo como luxuoso e prestigioso, elementos restritos apenas aos nobres.

Entretanto, com o desenvolvimento da classe burguesa (novo rico) gerando imensas fortunas nos séculos XIII e XIV, um novo padrão de vida surgiu. O novo rico possuía um estilo de vida faustoso e suntuoso, ostentando todo o seu dinheiro. Esses burgueses se vestiam como os nobres: cobriam-se de jóias e ostentavam todo seu potencial financeiro. Isso rivalizava em elegância com a nobreza de sangue. A teoria de Veblen (1970) diz que o dispêndio demonstrativo serve como meio para significar uma posição, para despertar a admiração e expor um estatuto social. Por esses e outros motivos, Itália e França viram-se obrigadas a ampliar suas leis suntuárias, que, entre outros motivos, tinham como objetivo manter a distinção entre nobres e burgueses, pretendiam manter a sua ordem hierárquica. Max Weber já tinha observado que “o luxo

não era, na classe dirigente feudal, supérfluo, mas um meio de auto-afirmação".

Somente entre os séculos XVI e XVIII a imitação do vestuário nobre se propagou pelas camadas médias e baixas da sociedade. Mesmo que o vestuário burguês não copie igualmente o nobre, a moda passa por um processo que Lipovetsky (2008) já chamava de democratização da moda.

Essa democratização ocorre porque os novos ricos escolhiam seus modelos na nobreza, porém, nem todas as inovações ou exageros eram aceitos. A moda apresenta, nesse momento, suas primeiras características contemporâneas: o jogo de liberdade e escolha, de adaptação e gradação, favorecendo a individualização de cada consumidor.

Com individualismo estético, a moda permitiu uma relativa autonomia individual na aparência, instituiu uma relação entre o ser individual e a regra social. A moda propõe uma regra de conjunto e, simultaneamente, deixa lugar para escolhas pessoais.

" (...) É PRECISO SER COMO OS OUTROS E NÃO INTEIRAMENTE COMO ELES, É PRECISO SEGUIR A CORRENTE E SIGNIFICAR UM GOSTO PARTICULAR" (...) (LIPOVETSKY, 2008, p.44).

Contudo, esse individualismo estético ainda fica submetido às leis imperativas da moda. A escolha do vestuário é inerente a cada indivíduo, porém, se vê limitada às cores, linhas, formas, recortes, volumes... Isso ocorre porque a uniformidade das tendências ainda muda em função das preferências dos poderosos. Isso mostra que a moda ainda não pertence à individualidade coletiva, mas sim aos gostos dos poderosos.

"A INDIVIDUALIDADE DO PARECER GANHOU UMA LEGITIMIDADE MUNDANA; A BUSCA ESTÉTICA DA DIFERENÇA E DO INÉDITO TORNOU-SE UMA LÓGICA CONSTITUTIVA DO UNIVERSO DAS APARÊNCIAS. LONGE DE SER INTEIRAMENTE SUBORDINADO A UMA NORMA DE CONJUNTO, O AGENTE INDIVIDUAL CONQUISTOU UMA PARCELA DE INICIATIVA CRIADORA, REFORMADA OU ADAPTADORA: A PRIMAZIA DA LEI IMUTÁVEL DO GRUPO CEDEU LUGAR À VALORIZAÇÃO DA MUDANÇA E DA ORIGINALIDADE INDIVIDUAL." (LIPOVETSKY, 2008, p.47).

A moda, porém, não é apenas marca da distinção social. Ela não representa apenas a vontade de cada indivíduo e não reina apenas no mundo das aparências. A estetização das formas (entende-se por estética algo que sensibiliza algum dos 5 sentidos humanos) também é um atrativo sensual, prazer do olhar e da diferenciação. A moda promove o alter ego, o narcisismo.

Esta estetização é definida por Maffesoli (1995) como processo de correspondência humana no ambiente social. O Homem só o é quando está em contato com um substrato que sabe e lhe dá o seu valor, o homem neste mundo de estilo precisa estar nos seus quadros sociais, precisa ser visto.

Lipovetsky ressalta que a cultura cortês instituiu no amor a sublimação do impulso sexual, superestima e celebração lírica da mulher amada, submissão e obediência à dama.

Esse esquema valoriza o guerreiro que, a partir de suas atitudes viris, ganha o amor da dama idealizada. Entretanto, na contemporaneidade, a moda e a cultura hedonista moderna possibilitaram a mudança desse panorama. Da mesma forma que o homem deve manter a "poetização do cortejar", ele deve sofisticar sua aparência, trabalhar seu vestuário. No mundo contemporâneo, a roupa é a extensão da personalidade.

Essa atitude nos firma o culto às aparências. Os antigos paradigmas morais e santuários perdem seus valores e o indivíduo se torna totalmente egocêntrico. Viver para chamar a atenção, uma vida de estética. Pode-se notar que, no funk, principalmente nos bailes, antigos valores morais e metafísicos não existem mais. O culto ao corpo, a sedução e o prazer tornam o indivíduo completamente hedonista e seus valores narcisistas vêm à tona. A sedução é a regra vigente nessas festas e tanto a música quanto a roupa são fatores dominantes para que essa ação seja bem sucedida. A letra, muitas vezes, incita o sexo, e a roupa, que expõe o corpo, exalta as formas físicas, que por vezes facilitam o ato sexual. Esses elementos são dominantes nesse ciclo de prazer imediato. Sendo assim, temos a ética da estética, ou seja, a maneira de sentir e experimentar em comum, com o outro. Maffesoli começa a partir daí mostrar os novos tempos de relação social, o tempo das tribos¹¹. Este novo tempo nos trás uma peculiaridade. O sexo, a aparência, o modo de vida, de forma geral, estão cada vez mais excedendo a lógica identitária. As no-

vas relações detêm termos como: trans e meta, termos que nos indicam a queda do social racional.

Movimento criado nas classes sociais menos abastadas, o funk teve seus conceitos copiados pela elite, logo, pode-se notar que o pretendido, agora, copia o pretendente e o dominado. A música toca em festas de Classe A, e as roupas são utilizadas por indivíduos que compõem essas classes. Dessa forma, o Bubble Up está criado.

Entretanto, na moda nem sempre foi assim, e, a princípio, a moda, no sentido moderno, tinha suas leis imperativas diferentes. Lipovetsky denomina esse sistema de moda de cem anos.

Da metade do século XIX até 1960, momento em que o sistema começa a mostrar sua ruptura, a moda funcionou sobre uma organização estável, suntuosa e desejada. A moda viveu seu período sublime nessa época.

"(...) VIMOS AÍ, COM EFEITO, MAIS DO QUE A MODA; RECONHECEMOS UMA FIGURA, CERTAMENTE PARTICULAR, MAIS SIGNIFICATIVA DO ADVENTO DAS SOCIEDADES BUROCRÁTICAS MODERNAS; VIMOS AÍ MAIS DO QUE UMA PÁGINA DA HISTÓRIA DO LUXO, DAS RIVALIDADES E DISTINÇÕES DE CLASSES; AÍ RECONHECEMOS UMA DAS FACES DA REVOLUÇÃO DEMOCRÁTICA." (TOCQUEVILLE, APUD. LIPOVETSKY P. 69).

A moda de cem anos articulou-se em torno de duas indústrias distintas, com objetivos e métodos diferentes. De um lado, a Alta Costura, e de outro, as confecções industriais. Embora distintas, elas formavam uma configuração unitária.

A Alta Costura teve seu nascimento sob o luxo, a costura sob medida e a preços exorbitantes. Já a confecção industrial se propagou por meio da produção em série e barata, que imitava a Alta Costura.

Enquanto a Alta Costura tem sua imagem vinculada à inovação, lançadora de tendência e poder social, as confecções industriais inspiravam-se nela. A confecção industrial copiava com certo atraso e com preços incomparáveis os lançamentos das grandes Casas. A Alta Costura era o laboratório das inovações, as quais provocaram a mobilização de inúmeras leis a fim de proteger as suas criações. A Alta Costura é a

instituição mais significativa da moda moderna e teve suas criações im- perativas até por volta de 1960.

A idéia atual que atua na moda hoje provém de Worth. Ele imple- mentou a idéia de modelos inéditos, preparados com antecedência e mudados freqüentemente. Ademais, a apresentação em salões luxuosos com modelos desfilando provém de Worth também. Isso torna a moda uma empresa, a empresa de criação, a empresa do espetáculo consu- mível. Uma empresa tão bem desenvolvida que, em 1920, representava 15% da exportação Francesa.

Apesar de sua fundação ter ocorrido 50 anos antes, foi só no co- meço do século XX que a Alta Costura adotou o ritmo de criação semes- tral. Essas criações eram apresentadas primeiramente aos represen- tantes estrangeiros, os quais compravam os modelos e tinham o direito de reproduzi-los em série em seus países. Dessa forma, o mundo todo podia se vestir com o que foi criado em Paris e os lançamentos podiam ser comprados a preços muito baixos no resto do mundo. A ascensão desse modelo favorece a institucionalização da renovação bianual.

Paris dita a moda, a cidade hipercentraliza as criações e, ao mesmo tempo, os representantes as tornam internacionais, demonstrando que, diferente do que se pensava, a Alta Costura contribuiu para a democra- tização da moda.

A primeira manifestação de consumo em massa, apesar de luxuosa e cara, é a moda produzida pela Alta Costura. Isso porque, com a possi- bilidade de cópia, ela se torna homogeneizada e indiferente às fronteie- ras. A uniformização mundial da moda parisiense revalida o conceito de Trickle Down, no qual o criador é único e ditador do que será utilizado pelo resto do mundo. A Alta Costura começa a democratizar suas cria- ções.

Lipovetsky (1989) observa que a democratização da moda não sig- nifica uniformização ou igualação do parecer; novos signos mais sutis ainda asseguram as funções de distinção e de excelência social. Essa nova forma de pensar a moda não eliminou a estratificação social, ape- nas a atenuou, promovendo referências que valorizam o alter ego. Esse sistema, além de aproximar a maneira de se vestir, despertou o gosto pela novidade e pelo consumo, fez das frivolidades uma necessidade de massa, a lei imperativa do consumo.

Todos esses efeitos provocados por um sistema centralizado e suntuoso transformam o costureiro em criador, cuja missão é lançar tendências constantemente. Após séculos, o costureiro se torna artista, cuja preocupação é inovar sempre. Entretanto, o costureiro tem sua limitação inovadora, pois, diante o consumo, ele precisa obter lucros com suas roupas e, se o novo se torna comum, ele deixa de ser vanguardista. Dessa forma, a moda se firma como objeto sublime.

Coube à Alta Costura fazer rupturas e mudanças profundas no pensamento até certo ponto feudal. A frivolidade é sinônimo do pecado e do orgulho, uma ofensa a Deus e ao próximo. A moda se opõe aos valores tradicionais e metafísicos; efêmera e fluida, a moda tem caráter pós-moderno e Niilista.

A hegemonização do sublime, a estética da forma, a sedução, a excitação e a fonte de prazer rompem com o antigo regime. O novo estatuto da moda favorece o individualismo, dignificando a liberdade e a felicidade. O homem se torna desejoso de novas sensações, desejoso de inovações e surpresas. O espírito hedonista do século XX se confirma.

"A ideologia individualista e a era do sublime da moda são assim inseparáveis; culto da expansão individual, do bem estar, dos gozos materiais, desejo de liberdade, vontade de enfraquecer a autoridade e as coações morais: as normas "holistas" e religiosas, incompatíveis com a dignidade da moda, foram minadas não só pela ideologia da liberdade e da igualdade, mas também pela do prazer, igualmente característica da era individualista." (Lipovetsky, 2008, p.47).

A moda moderna surge para romper com a cultura tradicionalista. Dessa mesma forma, o funk foi adotado pelas camadas mais abastadas. O rompimento com conceitos do antigo regime e a nova era hedonista têm sua confirmação em movimentos de cultura de massa. O mundo busca o novo, o tradicional nada mais é que um elemento decorativo de um sistema em que o fluxo de novidades e de informações não permite mais a verdade inata, ou a verdade imutável. A metafísica não impera mais, e a ordem moral católica perdeu espaço para o individualismo holístico.

Essa nova forma de pensar e tratar a moda cria um novo processo. Agora, as emoções e a personalidade individual passam a aparecer nas roupas. A moda se tornou psicológica. A moda moderna, agora unida

com o psicológico, deixa de ser apenas marca de classe social e passa a se tornar expressão de um pensamento, símbolo da personalidade individual.

A Alta Costura reinou por cem anos, entretanto, seu sistema entrou em decadência, presa do seu próprio estilo, porque a realidade mutável das coisas favoreceu com o rompimento desse sistema. O surgimento do prêt-à-porter uniu a produção em série ao laboratório de tendências, antes privilégio das Casas de costura.

"(...) SÃO BEM MAIS A NOVIDADE-CHOQUE, O ESPETACULAR, O AFASTAMENTO DAS NORMAS, O IMPACTO EMOCIONAL QUE PERMITEM AOS CRIADORES E ESTILISTAS DISTINGUIR-SE DE SEUS RIVAIS E IMPOR SEUS NOMES NO PLACO DA ELEGÂNCIA ATRAVÉS DOS ÓRGÃOS DE IMPRENSA. É O TEMPO DAS LEGITIMIDADES ECLÉTICAS; HOJE PODEM CHEGAR À NOTORIEDADE CRIADORES CUJAS COLEÇÕES REPOUSAM SOBRE CRITÉRIOS RADICALMENTE HETEROGÊNEOS. DEPOIS DO SISTEMA MONOPOLÍSTICO E ARISTOCRÁTICO DA ALTA COSTURA, A MODA CHEGOU AO PLURALISMO DEMOCRÁTICO DAS GRIFES." (LIPOVETSKY, 2008 P. 117).

O sistema da Alta Costura ruiu, pois o aparecimento da nova burguesia moderna e sua dinâmica primou pelo capital cultural e não econômico. Ademais, essa burguesia se viu preocupada em distinguir-se da burguesia tradicional e elitista. A nova burguesia buscava a distinção no próprio eu, ou seja, a legitimidade em si, a moda tornando-se motivo de distinção social e cultural. Dessa forma, os novos ricos negavam os símbolos monárquicos e burgueses tradicionais, os símbolos de poder eram desacreditados. O novo símbolo é cultural: a moda expressa, agora, um ponto de vista.

A legitimidade da nova elite é menos forçada, dá-se com a própria situação cultural, na qual a moda externaliza o indivíduo, a distinção é no pensamento. A burguesia agora é mais jovem, e a moda ganha, também, essa conotação. A moda exprime um estilo de vida, é mais do que apenas uma posição social. O estilo de vida jovem, emancipado, livre das opressões sociais e morais acarreta a desafeição do luxo. O rompimento das convenções, o choque social e a fluidez do conhecimento

sobressaem-se sobre o culto ao chique e ao bom gosto. O virtuosismo jovial é sobreposto à respeitabilidade social.

A fluidez das relações humanas favorece o surgimento de uma nova interação com o outro, a sedução impera sobre a honrabilidade social. "As pessoas já não têm vontade de serem elegantes, querem seduzir" (Yves Saint Laurent). Sendo assim, o funk se apodera da moda, o figurino passa de sexy para vulgar. Nesse ponto, a sedução passa a oferecimento, os freqüentadores passam a oferecer seus corpos uns aos outros. Mais uma vez, esse meio mostra a sua ruptura com os valores do antigo regime. O prazer individual toma conta dos bailes funk, onde a conquista e o sexo são os troféus dos freqüentadores.

O estilo estético favorece o estar junto que não tem uma finalidade própria a ser atingido, ele favorece a busca dos prazeres do mundo, ou aquilo que Foucault define como uso dos prazeres. Esse prazer individual só acontece com a interação entre pessoas, então a era narcisista passa a ser dominada pelo dionisíaco, que nos remete à promiscuidade sexual, que é evidente no funk, às efervescências afetivas e festivas, que desta forma só podem existir a partir das relações coletivas, do doxa comum.

No momento pós-moderno, as roupas passam a imagem própria do consumidor, sua cultura, e não mais apenas seu sucesso financeiro. Entretanto, nesse novo sistema, a lei imperativa é a mostra da juventude, o indivíduo passa a oferecer a si e ao outro uma imagem jovem e própria. Sendo assim, cada um é obrigado a trabalhar sua imagem pessoal, é obrigado a se reciclar em uma sociedade que muda a cada minuto. A moda passa a ser democrático-individualista, momento no qual cada um passa a ser o próprio estilista.

Essa nova forma de funcionamento da moda está apoiada na cultura jovem, que se sustenta em critérios de ruptura com a moda profissional. A antimoda ganha amplitude. Jovens mostram novos códigos da sociedade: o anticonformismo, a quebra com comportamentos antigos, a busca pela emancipação e a renegação do antigo tornam a moda mais fluida. Ademais, os jovens utilizam a moda como diferenciação individual em relação aos adultos e a outros jovens. A moda passa a ter aparência única, impossível de ser copiada. A mistura de estilos e a customização promovem o individualismo hedonista presente nessa nova cultura jovem. Esse é o fim da era consensual da aparência.

Lipovetsky (2008) ressalta que o novo sistema da moda está em perfeita concordância com a "open society". A hiperescolha e o self-service dos estilos imperam sobre as tendências sazonais, criam-se os looks. A escolha não é mais só entre modelos de roupas, mas sim entre idéias e estilo de vida. A moda passa a possuir o adjetivo de atitude. Os jovens buscam negar todo e qualquer valor metafísico e cristão, a lei do imutável não existe mais e, em uma sociedade cheia de fluxos, torna-se possível mostrar seus pontos de vista. Maffesoli (1999) comprova esta nova era quando ele diz que nas sociedades atuais "o fundo não pode existir sem sua forma".

Dessa maneira é que o funk penetra em todas as camadas sociais. Assim como a moda, os movimentos culturais de massa não são mais aclamações sociais, são movimentos imperativos do fim dos padrões e dogmas vigentes. Os jovens rompem de vez com a falsa moral cristã e não aceitam as verdades inatas, a vida é uma experimentação, e os limites impostos pelo antigo regime são desafiados. O Niilismo é vigente. O funk desafia todo padrão de uma sociedade baseada ainda no american way of life. E a função do jovem é a ruptura com paradigmas, principalmente, sociais. Entre tantas mudanças, um padrão é ainda mais forte do que no início da moda de cem anos: o hedonismo jovial é tremendo, a busca do prazer não possui mais limites.

Nesse período de conceitos misturados com roupas, a era dos looks representa a individualização de um sistema de moda, agora, democrático. O exagero, a singularidade, a diferença nada mais é do que a exposição da teatralidade proporcionada apenas pela moda. Fatores que sempre existiram em outras épocas, entretanto, com limites e facetas diferentes.

O look e sua artificialidade compõem, agora, um momento do espetáculo, uma era em que a liberdade e o prazer são primordiais. A valorização, agora, é pelo desvio, pelo surpreendente, e não mais pela perfeição de um modelo determinado. Sendo assim, o funk inicia esse rompimento com os padrões da perfeição e do rebuscamento. O sexo em detrimento do lirismo nas letras, a batida simples e sincopada em vez de composições complexas de harmonia e arpejos. E muitos cantores sem vozes e afinações padrões, que já conhecemos, montam esse cenário de surpresas, de novas formas e valores. Um movimento de vanguarda que

acaba com os paradigmas da técnica.

Toda essa popularização das formas e da criação eleva a moda ao seu momento mais recente, um momento pós-moderno. A cultura e o consumo de massa tomam conta do mercado. A vontade de pertencer a um grupo permite o surgimento das tribos, que, apesar de terem o mesmo ideal cultural, buscam expor a individualização do ser, a unicidade do indivíduo.

Apesar da unicidade do indivíduo, a nova forma de socialização é induzida pelo estilo. Maffesoli (1995) conclui que este tempo de ver, de sentir e de se entusiasmar em comum e no presente gera o novo momento de relações, o momento das tribos. Portanto comprova-se mais uma vez que a ocupação de uma sociedade burguesa egoísta está acabando, a cultura nascente é a emergência de compartilhamento de prazeres, uma relação tribal. Nota-se que o funk nas camadas sociais mais abastadas tem uma relevância enorme.

Pode-se perceber que o público A, burgueses do antigo regime, buscam essa interação entre os corpos e os deleites sensoriais, mais uma vez fica evidente o fim dos valores metafísicos e cristãos.

Estas novas comunidades de massa passam por um processo de partilhamento de informações, informações próprias de cada tribo, então a grande indagação feita por Maffesoli é como estas massas se relacionarão entre si. Entretanto ele mesmo encontra a resposta para esse novo caminho da sociedade. Estas informações não superam uma razão poderosa, ela se difrata em inúmeras formas de definição, é o fim da verdade inata, e em diversos grupos portadores. Portanto a informação e a cultura de cada tribo não simbolizam a distância de suas relações, mas sim apenas uma forma diferente que cada grupo terá de viver. E ainda que metaforicamente, essa multidão de tribos se cruzam, se ajudam ao mesmo tempo que permanecem elas mesmas.

Ao se analisar esta nova forma de vida é visível que não existe mais o gosto comum, a verdade imperativa. Cada grupo de pessoas possui um determinado padrão e este padrão é o que as unirá. Não existe mais um único código como era proposto pelo antigo regime ou pela moda de cem anos, agora esta psicologização da moda nos mostra um novo caminho. Foi-se o tempo de dominantes e dominados, no mundo contemporâneo tanto dominantes usam símbolos que remetem aos dominados quanto

a recíproca é verdadeira. A pósmodernidade democratiza o Bubble Up. Assim a nova moda é uma moda de grupos, que através de um vestuário de bases comuns lembram um único corpo.

Assim, comprar-se na aparência é reconhecer que estas novas relações interpessoais e sociais representam uma nova globalidade. A globalidade estética, que neste caso, Maffesoli (1988) diz ser a emoção comum. Portanto a aparência se torna elemento intrínseco do corpo social. As novas relações são regidas pela estética.

A partir dessa forma de convívio social o valor objetivo e a imposição subjetiva do poder financeiro não causam mais temores na sociedade. A estratificação social só existe pelo capital financeiro, e os dominados passam a ser pretendentes, pois o capital cultural da ética da estética também se torna dominado pelas classes menos abastadas. Ou seja, o burguês, muitas vezes se confunde com o pobre, pois ambos buscam a troca de prazeres sensoriais.

Então como Lipovetsky (1989) já nos ressaltava, a nova moda é dominada pela cultura, pela idéia e não mais pelos seus valores objetivos e suntuosos. Logo temos eventos nos quais as casas de costura parisiense se apropriam de valores culturais das classes mais pobres. Enaltecendo o fim da supremacia do gosto do dominante.

Logo estas novas relações são associadas a fala de Maffesoli (1988) que diz a respeito do indivíduo, o qual só pode ser definido e entendido a partir das relações que ele estabelece com o mundo circundante. Seja o mundo de outros indivíduos ou o mundo das situações e fatos ordinários. Portanto a pessoa constrói-se na e pela comunicação e suas relações humanas serão potencializadas a partir disto.

No funk a relação e a comunicação humana são intensas. O movimento e a tribo funk prezam por este dionisíaco e por este contato imediato e desprezioso, provavelmente porque já esteja embebido neste meio pós-moderno da fluidez de informações e relações, como afirmado antes o ambiente do funk não permite mais verdades e relações fixas e como Maffesoli (1988) comprova: o mundo da estética é o mundo das experimentações e relações sensoriais. Além disso, as preocupações impessoais, a própria estrutura que supera o individualismo e as idéias em comum exaltam as características do surgimento desta tribo, o funk. Um grupo estritamente impessoal, de forte conotação erótica e passional são

as bases sociais deste novo grupo que surge. Isto tudo comprova o ponto de vista de Maffesoli (1988) da perspectiva holista, é a caracterização da comunidade orgânica. Esta comunidade orgânica ainda que um tanto hedonista já está contaminada por valores tribais, e a moda junto com as relações pessoais se altera.

Ironicamente estas relações promovem uma nova moda, a moda de grupos. Grupos que buscam unir pessoas iguais entre si, e a partir de símbolos comuns as identificar. Ainda que símbolos diferentes da nobreza, o ideal do simbolismo volta a tomar conta da moda.

Essas tribos buscam criar um estilo ou um comportamento específico, e isto segundo Maffesoli (1988) é a imitação. E, ironia antropológica a necessidade de singularização do próprio eu inverte-se ao desejo de unidade do grupo, trata-se certamente de algo relacionado a identidade, que tem na moda seu veículo mais rápido e externo de demonstração. Portanto vale ressaltar que o individualismo estético do indivíduo dentro do grupo tem seu sentido alterado em relação ao individualismo burguês. Agora a individualização é a comprovação da identidade, e mais uma vez esta identidade está relacionada a nova era da simbologia de identificação.

Então, todo o processo de democratização de valores e sentidos tornam a vontade do indivíduo em ser único no mundo. O que se tem atualmente não é mais a busca pela uniformidade da aparência como ocorria na relação de nobres e burgueses, na primeira fase da moda. Não existe mais o indivíduo sozinho, como na era individual-democrática. Temos um entrelaçamento de ideais e conceitos, uma mistura de atitude, contracultura, simbologia e interações que trazem o caráter mais atual da moda e da sociedade. Uma sociedade de fluxos, indagações e representativa, que apesar de tentarem renegar quase todos os valores histórico-morais, ainda tem coisas em comum com as eras passadas.

Pode-se notar que a história da moda, assim como a história da sociedade e das posições sociais, estão completamente ligadas à vontade do indivíduo e suas necessidades. Atualmente o mundo é regido pela lei imperativa das relações e do prazer.

A moda é uma forma de relação entre os seres, é uma estrutura da vida coletiva. A vida social sofre oscilações entre valores do antigo regime e busca pelas novidades. Passamos por uma fase que a novidade

instantânea impera em nossos meios de vida. Portanto, tanto a moda quanto as relações sociais são regidas pelo momento, o que Lipovetsky (2008) chama de "presente social".

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BOURDIEU, PIERRE: A DISTINÇÃO: CRÍTICA SOCIAL DO JULGAMENTO, SÃO PAULO, 2008, EDUSP 2ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO, 1979.
- » LIPOVETSKY, GILLES: O IMPÉRIO DO EFÊMERO: A MODA E SEUS DESTINOS NAS SOCIEDADES MODERNAS, SÃO PAULO, 2008, COMPANHIA DAS LETRAS, 11ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1989.
- » MAFFESOLI, MICHEL: A CONTEMPLAÇÃO DO MUNDO, PORTO ALEGRE, 1995, ARTES OFÍCIO, 1ª EDIÇÃO.
- » MAFFESOLI, MICHEL: NO FUNDO DAS APARÊNCIAS, PETRÓPOLIS, 1999, EDITORA VOZES, 2ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1996.
- » MAFFESOLI, MICHEL: O TEMPO DAS TRIBOS, SÃO PAULO, 1998, FORENSE UNIVERSITÁRIA, 2ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1988.

Coleção de moda: influências do funk carioca

Marcelo Nyilas

EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - NYILAS@USP.BR

RESUMO - A proposta deste trabalho foi a criação de uma coleção de primavera/verão com seus elementos inspirados na "sociedade funkeira". A partir desta análise a coleção foi feita, com os protótipos confeccionados como argumentação deste estudo.

PALAVRAS-CHAVE: FUNK, PROJETO DE COLEÇÃO, MODA

ABSTRACT - The purpose of this study was the creation of a spring/summer collection with its elements inspired by the "funk society." Starting from this analysis, the collection was created with prototypes based on the arguments of this study.

1. INTRODUÇÃO

Muito mais do que roupas ou acessórios a moda reproduz um modo de vida, uma forma de pensar e agir. A roupa é o elemento escolhido para representar externamente a filosofia do indivíduo. Um objeto de estudo muito vasto que permite aos filósofos, sociólogos entre outros associarem a moda com a cultura contemporânea.

Movimento artístico que tem atualmente sua base na contemporaneidade, a moda procura levar às roupas o que se passa no mundo tanto cultural quanto tecnológico, a moda é agora um trabalho de vanguarda.

Baseada na cultura de massa, a moda unifica grupos e distingue indivíduos. A partir desses dois conceitos, o movimento de vanguarda e a distinção social, este trabalho se sustenta. O estudo dos dois sistemas de moda – Trickle Down e Bubble Up – servem para fundamentar este trabalho que tem por finalidade a criação de uma coleção de roupas de um dos movimentos mais atuais no mundo o Funk.

Como inspiração para criar foi escolhida o Funk. A música, os frequentadores, as roupas utilizadas nos bailes e o local de origem no Brasil (Rio de Janeiro) foram os elementos escolhidos para basear o desenvolvimento da coleção.

Um dos movimentos mais atuais e nacionais, o funk provoca furor e indignação na sociedade atual. Por um lado os conservadores abominam-no, entretanto grande parte dos indivíduos o apreciam de alguma forma. Atualmente o funk é o movimento de massa mais impactante e fluído na sociedade atingindo todas as camadas sociais.

Portanto é importante tanto o seu estudo sociológico, quanto seu estudo pela moda, que desta forma mantém seu caráter vanguardista.

2. JUSTIFICATIVA

A moda se apresenta como um dos temas mais importantes para a pós-modernidade. A relação do indivíduo com si próprio, a individualização e a busca pela aceitação social e distinções mundanas são feitas a partir das roupas.

Tendo na moda uma externalização do eu, os estudos sociológicos buscam associa-la com os atuais caminhos da sociedade e suas repercussões. Antes segregadora, agora a moda se democratizou e com ela as aparências não são mais símbolo da estratificação social. Desta forma a moda expressa o paradoxo mais moderno da sociedade, a individualização da imagem pessoal com a generalização da imagem do grupo. Ou seja, é a busca do indivíduo à aceitação social com a individualização da sua imagem.

Portanto, é imprescindível que se estudem os movimentos de massa a partir do recorte da moda e desta forma, este trabalho procura realizar o projeto de coleção.

3. APRESENTAÇÃO

Segundo Lipovetsky (1989) o estudo do fenômeno que melhor representa a atual sociedade de consumo não provoca muito furor nos pensadores e filósofos modernos, entretanto a moda não cansa de atravessar fronteiras, invadir camadas sociais, atingir revoluções (em 1779 a Revolução Francesa tinha um grupo denominado Sans Culotes), segregar grupos ou unir pessoas.

Reflexo do que se passa no mundo, as roupas e a moda passam despercebidas por cientistas sociais e estudiosos de fenômenos de massa, contudo as diversas manifestações que a moda possibilita e sua lógica inconstante são compreendidas pelos fenômenos de estratificação social e distinções mundanas entre homens e mulheres.

Exemplo supremo de uma sociedade consumista, ávida pelo produto e pela inovação, a moda e sua efemeridade reavivam os conceitos básicos de um mundo capitalista – adquirir e depois analisar sua necessidade. Lipovetsky (1989) nos lembra que a moda é um produto da evolução social da sociedade, sendo assim ela se tornou uma frivolidade, um luxo. Frédéric Le Play realizou, na França, um estudo no século XIX, no qual comprovou que as pessoas possuíam pouquíssimas roupas, tendo um ou dois paletós, uma roupa para sair e uma para trabalho¹. Este fato se torna justificável, pois nestes séculos só os mais ricos compravam roupas anualmente (compravam um terno novo, um ou dois vestidos e um chapéu). Com a evolução da sociedade moderna e a necessidade de distinção social este número foi aumentando exponencialmente chegando a criar um sistema que Lipovetsky chama de moda de cem anos.

Esta instituição dos cem anos foi a primeira fase da moda moderna. Este acontecimento, certamente particular das sociedades burocráticas modernas é mais do que uma história do luxo ou da rivalidade de classes, é uma revolução democrática. A moda moderna possui dois pólos bem distintos: A Alta-Costura e a confecção em escala, que imitava de perto ou de longe as criações das Maison de costura. Esta produção em escala inicia o processo de democratização social pela aparência. Entretanto as organizações intermediárias, que no passado representavam boa parte da produção de moda, não deixaram de existir segundo Lipovetsky (1989) em 1950 (auge do New Look e da Maison Christian Dior) 60% das mulheres francesas iam a costureiras para pedir que copiassem

os vestidos lançados. Com isso uma forma de se desenvolver as criações estava formada, o Trickle Down², ou seja, as camadas mais intelectuais criavam e as mais pobres copiavam. Sendo assim, países com uma classe média abastada (EUA, por exemplo) criaram confecções de semi-luxo produzindo cópias com tecidos mais apropriados e acabamentos mais refinados.

Entre a metade do século XIX até 1960 a Alta Costura monopolizava a inovação, lançava a tendência e as confecções copiavam ou se inspiravam nela, lançando as mesmas coleções com um pouco de atraso, com a preços incomparáveis democratizando a moda e confirmando o Trickle Down.

Segundo Lipovetsky (1989) A razão e o progresso em convergência com a verdade não podem advir senão na e por uma busca das aparências, do devir, do proteiforme e da superfície. Esse paradigma direciona, ainda hoje, os ataques contra o mundo da moda. Essa fala justifica o maior mal da sociedade já criticada por literários brasileiros como Machado de Assis, o mal de viver pelas aparências e por isso a necessidade das pessoas em consumirem os produtos copiados das Maison.

Por isso a moda se torna comparável às Artes Visuais, a necessidade de estampar uma imagem faz com que criadores de moda se tornem tão desejados como um Monet. Ademais a necessidade de mudança sazonal torna o estilista um artista de vanguarda, tendo que, a cada seis meses, estudar o que se passa no contexto social para expô-los em suas roupas. A lei imperativa neste circuito é a inovação. Então a nova vocação do costureiro artista provocou uma extraordinária promoção social. No antigo Regime alfaiates e costureiras eram relegados a corporações de ofício, ou seja, artes mecânicas. A partir de 1930 poderiam se fazer analogias como: Balenciaga é o Picasso da Moda.

“(…) A MUDANÇA SOBREVÉM NO SÉCULO XIX E, SOBRETUDO COM WORTH: A PARTIR DESSE MOMENTO O COSTUREIRO VAI GOZAR DE UM PRESTÍGIO INAUDITO, É RECONHECIDO COMO UM POETA, SEU NOME É CELEBRADO NAS REVISTAS DE MODA, APARECE NOS ROMANCES COM TRAÇOS DO ESTETA, ÁRBITRO INCONTESTE DA ELEGÂNCIA; (…)” (LIPOVETSKY, 2008, p.82).

A moda dos cem anos entrou em decadência e as grandes casas começaram a produzir peças mais baratas e em escala, subprodutos como perfume e maquiagem completavam o faturamento das Maison. Porém o ideal de manter a aparência ainda vive à tona. O fato intrigante é como esta moda que surgia na alta sociedade e se espalhava pelas camadas mais baixas foi se apropriando cada vez mais de elementos destas classes, alterando assim o sistema Trickle Down e emergindo uma nova forma de pensar. Desta forma nasce o Bubble Up³. Christian Lacroix disse uma vez que a rua é perigosamente inspiradora.

A partir de 1970 grandes estilistas começaram a utilizar tecidos mais baratos como a sarja. A calça jeans surge na passarela pela primeira vez com Calvin Klein, marcas francesas e italianas renomadas foram perdendo espaço para etiquetas de prêt-à-porter de luxo. Deixando a Alta Costura restrita, atualmente, apenas a 200 mulheres no mundo. Então casas como a Dior, Chanel entre outras começaram a explorar este novo mercado e, com isso, decreta o fim da moda de cem anos.

Esta nova forma de pensar inspirou este trabalho cujo objetivo é analisar, estudar e criar uma coleção baseada em um movimento, que no Brasil surgiu nas favelas do Rio de Janeiro e se espalhou por boa parte do território nacional. Atingiu camadas da elite social e classes mais bem postuladas financeiramente.

O funk carioca, antes restrito aos morros, toca agora nas casas de bairros chiques e ricos de São Paulo, virou motivo de baladas de elite em diversos estados e provoca furor com sua dança provocativa. As letras por vezes românticas e por vezes obscenas contagiam, uma batida simples, porém amena faz com que todos dançam e como diz a música inspiradora deste trabalho, " O funk do meu Rio se espalhou pelo Brasil, até quem não gostava quando viu não resistiu"⁴.

Movimento que promove o alter-ego, a competição por corpos deslumbrantes e trabalhos incita o sexo ou o amor. Todo esse processo gera um figurino apropriado com detalhes em modelagem e design que devem ser estudados e trabalhados, pois este tipo de modelagem se aproxima do ideal antropométrico do corpo feminino brasileiro.

Após perceber este fato o tema do trabalho fica claro: Bubble Up, o funk influenciando as roupas das classes mais altas. O objetivo é trabalhar a modelagem utilizada pelas marcas "funkeiras" misturadas com

elementos da moda clássica como o New Look Dior. Mesclar elementos estruturais como: Cintura baixa, cavalo curto e skinny com roupas acinjuradas, tecidos nobres e alfaiataria, é o foco do desfile, apresentado para ilustrar todo o estudo feito por este trabalho.

Assim compreende-se que a moda está nos comandos de nossas cidades; a sedução e o efêmero tornam-se os princípios organizadores da vida coletiva moderna, que se baseia na imagem do individual na mensagem de status. Indiferente de onde surja a idéia a moda quando bem feita, bem produzida e publicada é aceita por todos. Então por mais alheio à moda que o individuo se julgue ele está envolto na frivolidade mundana e na segmentação social que ele escolherá viver, a qual se diferenciará, principalmente, pela vestimenta que seu grupo utiliza.

4. HISTÓRIA DO FUNK

Influenciado pela música negra norte americana, o funk é um estilo musical que surgiu no final da década de 1960. Com raízes no soul music e tendo uma batida mais pronunciada, o funk possui algumas influências do R&B do Rock e da música psicodélica. As características desse estilo musical: como ritmo sincopado, a densa linha de baixo, uma seção de metais forte e uma percussão marcante fazem do funk um estilo dançante.

O funk surgiu como uma "mescla" entre os estilos r&b, jazz e soul. No início, o estilo era considerado indecente, pois a palavra "funk" tinha conotações sexuais na língua inglesa. O funk acabou incorporando a característica: tem uma música com um ritmo mais lento e dançante, sexy, solto e com frases repetidas.

George Clinton provocou a alteração mais característica do funk, na década de 70. Suas bandas Parliament e, posteriormente, Funkadelic tocavam um funk mais pesado, influenciado pela psicodelia, dando origem ao subgênero chamado p-funk.

A década de 80 serviu para gerar novas segmentações do funk, criando uma música extremamente comercial. Seus derivados rap, hip-hop e break ganhavam uma força gigantesca nos EUA.

No final dos anos 80, surgiu a house music. Derivado do funk, esse estilo tinha como característica a mistura do funk tradicional com

samplers e efeitos sonoros eletrônicos. O derivado do funk mais presente no Brasil é o funk carioca. Este estilo surgiu nos anos 80 e foi influenciado por um novo ritmo originário da Flórida, o Miami Bass, que dispunha de músicas erotizadas e batidas mais rápidas. Grande parte das rádios destacava horas em sua grade horária para a execução desse estilo. Uma das músicas de sucesso nesse período foi a regravação de "Rock das Aranhas", de Raúl Seixas. Outras músicas com muito humor e pouco apelo político completavam os hits do momento. Nessa mesma década, raps marcavam o período mais politizado do funk.

Esse longo período de nacionalização do funk dá início ao surgimento dos bailes. Primeiramente realizados nos bairros das periferias, expandiram-se para céu aberto, nas ruas, onde equipes rivais duela-vam para descobrir quem possuía o melhor som, o grupo mais fiel e o melhor DJ. Nesse meio surge o DJ Marlboro, um dos protagonistas desse movimento e renomado artista atualmente. Como os assuntos abordados nas letras tratavam do cotidiano da vida na favela, os marginalizados aderiram ao movimento.

Nos anos 90, o funk continuou sendo tocado nas rádios piratas e seu tema principal passou a ser o crime organizado (atualmente conhecido como "proibidão"). A música passou a ser hino para embates e sujeição aos moradores sobre a nova ordem ou o novo grupo no comando. Com letras tratando de drogas e armas, os comandos incitavam os moradores da favela a cometerem atos de violência pela música.

Após essa fase mais caótica, o tema central passou a ser o sexo, tratado sempre como uma simples cópula: as músicas vinham acompanhadas de gemidos e gritos de prazer. A partir desse momento, os bailes funk passaram a ser momentos de orgia. Entre os participantes, muitos eram menores de idade. As orgias começavam sempre depois de uma música especial, que servia de sinal para o início do sexo. Consequentemente surgiram, nas favelas, os bebês "filhos do trem". Com isso, esses bailes propiciaram a proliferação da AIDS nas favelas.

A opressão social propiciou o surgimento de uma nova era nas letras. As músicas tornaram-se mais dançantes, sensuais e românticas. Essa nova fase se tornou sucesso em todo o país. Com isso, o funk se

tornou moda nacional e começou a esboçar certo sucesso internacional.

Em 2002, o funk saiu das favelas e seguiu em direção à cidade, mascarando o seu ritmo e parecendo mais com o rap americano. As classes sociais mais altas começaram a aderir o estilo. O ritmo hipnótico e a batida repetitiva também contribuíram para as pessoas se tornarem adeptas. As letras passaram a ser muito mais eróticas e, normalmente, desvalorizavam o sexo feminino. Além disso, funk melodia, o charme, começou a tomar conta de certas casas noturnas no Rio.

Essa ascensão social levou o funk para fora do Rio. O estilo ganhou conhecimento internacional quando foi eleito uma das sensações do verão europeu em 2005. O destaque dessa fase foi a cantora Tati Quebra-Barraco, tornando-se uma figura emblemática, pois, de certa forma, demonstrava resistência à dominação masculina nesse meio.

Em 2006, o funk atingiu o auge de publicidade quando a Globo produziu uma novela com uma jovem rica que ia aos bailes funk. A partir desse momento, a elite financeira começou a incluir o funk no seu dia a dia musical. Festas universitárias, churrascos, formaturas sempre tocavam funk, elevando o público e mesclando as camadas sociais. Em 2008, o funk continuou a se espalhar pelo Brasil, perdendo o seu estigma de música de brigas e drogas. Passou a ser um estilo melódico ou erótico.

Assim como toda expressão massificada, o funk representa alguma intenção social. A princípio com as letras violentas cantadas por seguidores de facção, o funk representava um enorme problema social brasileiro, que é o grande número de miseráveis e pobres. Certamente, esses grupos violentos não possuíam grandes oportunidades ou objetivos, tendo, assim, que se sujeitar a traficar e correr o risco de morrer a cada noite. A música violenta expressa o que se passa na vida de cada um dentro da favela e, como forma de rebeldia e expressão, a primeira fase desse ritmo, que se tornou violenta.

Ademais, outra divisão do funk que tomou vulto foi a que explicita o sexo. Inconscientemente, essas letras atacam diretamente o moralismo social, mostrando que tanto homem quanto mulher que buscam o prazer carnal e que não é vergonha dizer isso. Esse é um dos motivos

pelos quais essas músicas tocam em festas universitárias, reavivando o espírito de libertinagem e liberdade.

Como conseqüência disso, as roupas usadas são mais livres e sensuais. Modelagens mais provocativas e enaltecedoras das formas corporais são frequentemente encontradas nos guarda-roupas de pessoas que freqüentam ou ouvem o funk. Uma grande marca desse estilo é a Gang. Motivo de música, a Gang propiciou uma revolução no corte de calças que enaltece o glúteo de qualquer pessoa. Com cintura baixa e cavalo curto, esse tipo de calça reaviva o prazer sexual.

5. PROJETO DE COLEÇÃO - PROPOSTA DE CRIAÇÃO

A partir desse estudo, certos pontos foram utilizados para fundamentar a idéia da coleção. Primeiramente foi definido o público alvo. Como se pode perceber o funk evoluiu de camadas sociais, portanto as peças desenvolvidas pretendem atingir a classe A. Para conseguir atingir a identidade do público abastado foi preciso pensar em como provocar sensações e relações com seus indivíduos. A primeira decisão foi feita pensando nos tecidos. A maleabilidade, a qualidade, o toque, leveza e caimento teriam que atender a proposta da coleção e possuir enorme qualidade e refinamento.

Portanto tecidos planos com armações leves (musseline, organza, tafetá e cetim) e fios naturais (como seda e algodão) são dominantes. Deve-se lembrar que a ambiência é Rio de Janeiro, então essas fibras e esse tipo de armação contribuem para um melhor conforto fisiológico das peças.

Não obstante a modelagem deveria atender as características deste grupo, os funkeiros, que prezam pelo movimento e sensualidade. Entretanto o objetivo não é atingir a vulgaridade, pois como mostrado na revisão bibliográfica esse, ainda, é um período de transição para a classe A.

A cartela de cores não apresenta restrições. Uma coleção de verão pode apresentar cores fortes e estampas variadas sendo fundamental apenas a harmonia entre as cores. Logo, a coleção se apresentará com cores vivas e estampas naturais. Uma modelagem que enaltece o corpo e facilita os movimentos assim como tecidos fluidos e leves.



Figura 1 – Fotos dos looks criados a partir da proposta

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BOURDIEU, PIERRE. A DISTINÇÃO: CRÍTICA SOCIAL DO JULGAMENTO, SÃO PAULO, 2008, EDUSP 2ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1979.
- » CRANE, DIANA. A MODA E SEU PAPEL SOCIAL: CLASSE, GÊNERO E IDENTIDADE DAS ROUPAS, SÃO PAULO, 2006, SENAC, 1ª EDIÇÃO.
- » ESSINGER, SILVIO. BATIDÃO: UMA HISTÓRIA DO FUNK, RIO DE JANEIRO, 2005, RECORD, 1ª EDIÇÃO.
- » JENKYN JONES, SUE. FASHION DESIGN: O MANUAL DO ESTILISTA, 2005, COSACNAIF, 1ª EDIÇÃO.
- » LIPOVETSKY, GILLES. O IMPÉRIO DO EFÊMERO: A MODA E SEUS DESTINOS NAS SOCIEDADES MODERNAS, SÃO PAULO, 2008, COMPANHIA DAS LETRAS, 11ª EDIÇÃO. 1ª EDIÇÃO 1989.

NOTAS

- 1 Diana Crane, A Moda e seu papel social: Classe, gênero e identidade, São Paulo, 2008, Senac, p. 113.
- 2 Sue Jenkin Jones, Fashion Design: O manual do estilista, 2005, CosacNaif.
- 3 Ibid.
- 4 Mc Marcinho, Música Glamurosa.

Maiôs nos Jogos Olímpicos

Maria Carolina Beltran C. Ribeiro | Regina A. Sanches | Claudia R. G. Vicentini

GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. MARIA.BELTRAN.RIBEIRO@USP.BR | DOUTORA EM ENGENHARIA MECÂNICA ; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP. REGINA.SANCHES@USP.BR | DOUTORA EM ENGENHARIA EM METODOLOGIA DE PROCESSOS; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP CLAUDIAGARCIA@USP.BR

RESUMO - Quando ocorrem os jogos olímpicos, o mundo todo fica mobilizado e este passa a ser o foco das atenções no momento, marcando o historicamente. Através desta história pode-se observar a tecnologia utilizada no maiô de performance e o destaque desta tecnologia.

PALAVRAS CHAVES: MAIÔ, HISTORIA, JOGOS OLÍMPICOS

ABSTRACT - When the olympic games occur, the whole world is mobilized and this becomes to be the focus of attention at the time, marking the historically. Through this story we can see the technology used in swimsuit performance and prominence of this technology.

KEY WORDS: SWIMSUIT, BEACH WEAR, OLYMPIC GAMES

1. INTRODUÇÃO

O que no começo servia somente como proteção, passou ser também uma forma de distinção social entre classes, culturas e etnias marcando a diferença entre os homens. São variados os usos e aplicações dos produtos têxteis no mundo contemporâneo, sendo utilizados para o uso doméstico (móveis, decoração, etc.), no campo dos vestuários, que podem ser ligados aos fenômenos sociais e culturais da moda ou então

ao vestuário profissional ou desportivo, incluído o segmento dos tecidos técnicos, com as suas grandes inovações tecnológicas.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Maiô de performance e seus contextos históricos

Os maiôs e biquínis devem cobrir o corpo das pessoas, permitindo-as frequentar ambientes como piscinas praias e poder expor-se ao sol e à água. No início do século XIX, quando os esportes ficaram mais populares era usado uma túnica até os joelhos amarradas nos ombros, como caráter mais funcional do que estético. As tangas sugeriram muito antes de seus desfiles pelas praias, e até hoje não é possível definir se tinham como função o ornamento pessoal ou se eram exclusivamente ligadas a cerimônias religiosas.

Nas competições o maiô tem sua historia narrada através de suas formas e materiais utilizados, como o costume de 1890. Em 6 de abril de 1896 foram inaugurados os primeiros Jogos Olímpicos da Era Moderna, que se estenderam até o dia 15 do mesmo mês, competiam nas olimpíadas com peças duplas de calções e vestidos curtos fabricados com algodão, que só faziam a prova ficar mais longa e quando molhados ficavam pesados, gelados e com maiores tempos. Mas em 1907, a estrela de cinema e atleta, Annette Kellerman (figura 1), apareceu em uma praia usando uma "peça única" mudando a historia dos maiôs.



Figura1 – Annette Kellerman (fonte: <http://commons.wikimedia.org>)

Nos jogos Olímpicos da Era Moderna realizados de 1900 à 1928, os trajes usados pelos nadadores tiveram alteração no seu design passando a não ter mangas, passaram a utilizar toca que diminui o atrito do cabelo com a água e nenhuma evolução continuavam sendo de algodão dificultando o seu desempenho na água.

Entre o fim da década de 20 e início dos anos 30 a Speedo criou o maiô Racer Back, uma peça alta e estreita que permitia maior locomoção dos ombros e músculos das costas, feitos de seda para a competição dando maior leveza e no treinamento do dia-a-dia ainda eram utilizados os de algodão.

Ainda era utilizado extensivamente o uso da seda e do algodão, mas as competições foram naturalmente inibidas devido a Segunda Guerra Mundial (figura 3) e só voltou a ocorrer com mais frequência após os jogos olímpicos de Melbourne em 1956.

Nessa olimpíada Lorraine Crap que bateu um recorde mundial ficou conhecida pelo seu maiô de algodão favorito, que mesmo muito desgastado era utilizado. Ela e Dawn Fraser também detentora de recorde mundial, contribuíram para o desenvolvimento de uma nova roupa para a natação a partir do novo tecido "mágico", o nylon, que era preferido pela resistência, elasticidade e facilidade de tingimento e as cores começaram a aparecer nas competições, onde as preferidas eram o vermelho e o royal. O nylon chama mais a atenção pela sua repelência água que garantia uma secagem rápida. O maiô também recebeu um destaque nessa época fora das piscinas, já que era peça obrigatória nos desfiles de Miss com uma "sainha" que eram um truque moralista para época.

Já que nos anos 50 surgiu a Helenca® foi um dos primeiros materiais usados na fabricação de biquínis e depois a Lycra® criada pela DuPont em 1958, substituiu imediatamente os tecidos grossos e pesados utilizados na moda praia, como por exemplo a lã.

Devido às boas propriedades de tingimento e de estampagem que o nylon, foi introduzidas listras nos maiôs de competição e a equipe australiana vestia um uniforme com uma padronagem listrada de verde e dourado, nas olimpíadas de Tóquio de 1964.

No começo da década de 70, os nadadores passaram a acreditar que se fosse reduzido o tamanho dos maiôs eles nadariam mais rápido

e assim que surgiram as sungas masculinas. Com os jogos olímpicos de Munique em 1972, a fibra elastomérica ou elastano passou a ser muito utilizada em roupas de natação devido as suas propriedades de extensibilidade, boa recuperação de forma e sua leveza. As cores vibrantes eram o diferencial, podendo ser o rosa-shocking e a laranja.

Nos anos 80 os maiores fabricantes de natação investiram muito dinheiro em pesquisas na década de 80, para criar novos tecidos e novas formas. O maiô feminino não tinha mais a saia, se moldava ao corpo, a frente alta e as costas Racer Back, um modelo antigomas feito com o tecido mais recente do momento o elastano(figura 6). As sungas masculinas ficaram maiores e os surfistas adotaram a neopreme, uma adaptação da roupa de mergulho com mais flexibilidade, para suportar águas geladas.

A década de 90 foi marcada pela continuidade das pesquisas em tecnologia de roupas para a natação recebendo um destaque nas competições. Em 1992 foi lançada uma nova tecnologia de maiô de performance, feito com microfilamento de poliéster e de fibras elastoméricas, evitava a formação de bolhas de ar, devido a uma maior porcentagem de elastano. Foi batizado de S2000 e por ser produzido com microfibras a sua secagem era mais eficiente que os maiôs de poliamida e elastano e seu coeficiente hidrodinâmico é 15% maior. A partir daí as roupas performances receberam maior destaque nas Olimpíadas e quatro anos mais tarde foi lançado o AQUABLADE, que possuía a mesma composição do S2000, mas com listras estampadas verticalmente, que facilitavam o deslocamento na água, formando canaletas, minimizando o efeito turbilhão que acontece normalmente devido ao atrito da água com o corpo. Os corpos estavam mais cobertos, já que esse tecido oferecia menos atrito do que a própria pele depilada e 77% de todas as medalhas conquistadas na Olimpíada de Atlanta os atletas utilizavam o AQUABLADE.

Nas olimpíadas de Sidney em 2000 o mundo conheceu a "pele de tubarão" ou "pele rápida", o FAST SKIN, que foi produzido por profissionais de diversas áreas, tendo como composição 75% de poliéster e 15% de elastano. Foi inteiro construído com sulcos em estampa na exata proporção dos denticulos dermais da pele do tubarão (figura 2), e o corpo dos atletas foi mapeado em 3D e em 8 posições diferentes. O

maiô possui painéis que se conectam ao grupo de músculos, suas costuras também são diferenciadas, possuem 53 cm de linha para cada cm de costura que funcionam como tendões ligando os painéis, o tornado extremamente elástico e moldado ao corpo como uma segunda pele, melhorando a hidrodinâmica do atleta. Outras marcas logo lançaram sua versão para os skin suits. A Arena lançou seu Power Skin, a TYR, o Aqua Shift, e a Nike, o Swift Swim.

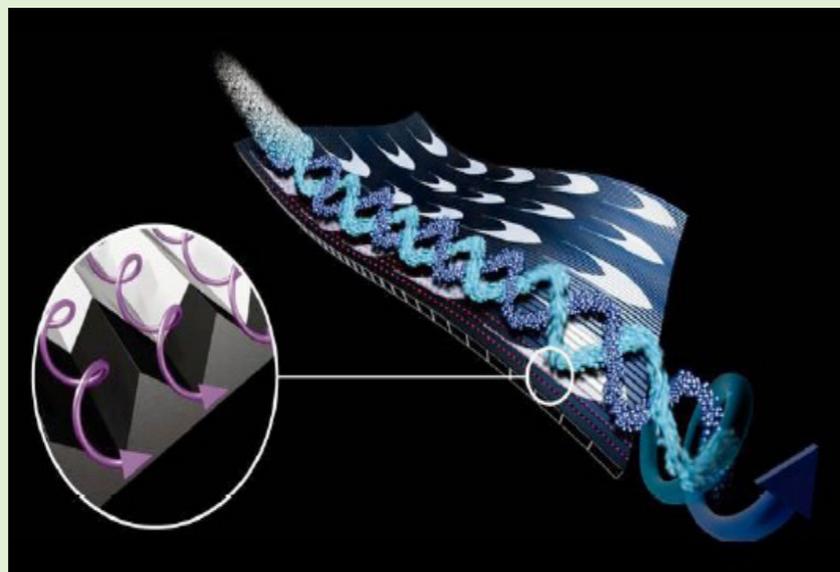


Figura 2: Fast-skin (estrutura do tecido). Fonte: Industrial Design (2007)

Em 2004, nas Olimpíadas de Atenas, a Speedo lançava uma nova versão do Fastskin, utilizado em Sydney. O novo traje levava o nome de Fastskin FS II e combinava dois tipos de tecidos: o Fastskin e o Flexskin. Se comparado com o antigo modelo, o Fastskin FS II possui menos pontos de costura, é mais leve e mais apertado.

Em 2008, nas Olimpíadas de Pequim, na China, é utilizado o LZR Racer (figura 3), a mais nova geração da tecnologia Fastskin, de 2000. Segundo a Speedo, a resistência da água sobre o traje é 5% menor que a verificada sobre o FS PRO. Na comparação com o Fastskin II, a resistência cai 10%. O novo modelo também é 4% mais rápido que os trajes comuns em partidas, viradas e tiros de velocidade em curta distância.

A Speedo afirma que o LZR Racer é o primeiro traje de natação do mundo inteiramente construído com camadas de tecido aglutinadas pela

ação de ondas supersônicas. O modelo possui ainda outros diferenciais: tecido leve, que repele a água e seca rapidamente; sistema de compressão que diminui a oscilação muscular e a vibração da pele; estabilizador interno para manter o nadador por mais tempo na melhor posição; e painéis embutidos em pontos estratégicos, que dão forma aerodinâmica ao corpo e reduzem a resistência da água sobre ele. O LZR Racer é feito com duas vezes mais elastano (30%) do que uma sunga e no tórax, nas nádegas e coxas, áreas mais salientes do corpo, são revestidos com o Teflon, uma mistura de flúor e carbono, substância com menor índice de atrito que se conhece.



Figura 3. LZR Racer (Speedo) Fonte: Speedo International.

3. METODOLOGIA

Esse trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica em artigos científico da área têxtil.

4. DISCUSSÃO

A história do maiô de performance acompanha o desenvolvimento das fibras e da tecnologia de novos tecidos, auxiliando no desenvolvimento da moda praia, já que os tecidos são primeiro testados nas piscinas e devido ao seu desempenho são levados ou não ao consumidor de varejo.

E agora esta sendo considerado um grande instrumento de influência nos resultados chegando há alguns modelos serem banidos das competições, mas envolvendo profissionais de todas as áreas de pesquisa como biólogos, técnicos de natação, fabricantes de tecidos, fabricantes de software, técnicos em estamparia, principais atletas e treinadores do mundo da natação, mostrando que é uma área que terá um grande crescimento.

Com base nos estudos realizados, pode-se afirmar que a moda está mais funcional, as pessoas buscam através do vestuário, conforto e praticidade para atender às mais diversas necessidades cotidianas.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » RYDER, M.L., THE FUNCTIONAL HISTORY OF CLOTHING -1 TEXTILES MAGAZINE. THE TEXTILE INSTITUTE. N.3, P. 13-19. 2000.
- » LAVER, J.. A ROUPA E A MODA – UMA HISTÓRIA CONCISA. COMPANIA DAS LETRAS, 2005
- » JONES, S. J. FASHION DESIGN – MANUAL DO ESTILISTA. EDITORA COSACNAIF. 2 REIMPRESSÃO, 2007.
- » KADOLPH, S.J., LANGFORD, A.L., TEXTILES. ED. PRENTICE HALL. NEW JERSEY, 2007.
- » LAWRENCE, C.A., FUNDAMENTALS OF SPUN YARN TECHNOLOGY. THE TEXTILE INSTITUTE, CAMBRIDGE, 2003.

Fabricação de roupas esportivas com poliamida de alta tecnologia

Mariana de Melo Brites | Paula Rindeika Acs de Oliveira | Regina Aparecida Sanches

GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA - MARIANABRITES@USP.BR | GRADUANDA EM TÊXTIL E MODA | PROF^a DO CURSO DE TÊXTIL E MODA

RESUMO - A vestimenta usada na prática de exercícios físicos deve ser adequada aos movimentos executados, à temperatura do local onde serão feitos e principalmente as necessidades físicas e fisiológicas do esportista. Assim, são valorizadas características como conforto térmico sensorial, ergonômico e psicológico. É importante que a vestimenta tenha uma boa elasticidade, resistência, toque agradável, boa troca de umidade e calor com o ambiente e proteção contra agentes biológicos, colaborando para um melhor desempenho físico do atleta. Nesse contexto as fibras sintéticas, vêm sofrendo uma expressiva evolução em seu processo de fabricação a fim de atender a essas necessidades. O presente trabalho tem por finalidade estudar os avanços e aperfeiçoamentos das fibras de poliamida de alta tecnologia usadas na confecção de vestuário destinado a prática esportiva em geral.

PALAVRAS-CHAVE: POLIAMIDA; TECIDO ESPORTIVO; FIBRAS SINTÉTICAS; FIBRAS TECNOLÓGICAS; CONFORTO E ESPORTE .

ABSTRACT - The clothing used in physical exercise should be adequate to movements, to the ambient's temperature and especially to

the physical and physiological needs of sportsmen. So are valued sensory characteristics such as thermal comfort, ergonomic and psychological. It is important that the garment has a good elasticity, strength, nice touch, good moisture and heat exchange with the environment and protection against biological agents, thus contributing to a better physical performance of athletes. In this context, synthetic fibers, have been undergoing a significant evolution in its manufacturing process to meet those needs. This I worked was to study the advances and improvements to the polyamide fiber of high technology used to make clothing for the sport in general practice.

Keywords: Polyamide; sports fabric; synthetic fiber technological; comfort and sport.

INTRODUÇÃO

Segundo a ASTM D123-03 (2006), fibra têxtil é um termo genérico usado para todos os materiais que formam um elemento básico têxtil e é caracterizado por ter um comprimento 100 vezes maior que seu diâmetro.

Existem diversas fibras utilizadas na cadeia têxtil, as quais são classificadas em naturais, artificiais e sintéticas. As fibras naturais podem ser de origem vegetal, animal ou mineral. As artificiais ou regeneradas são as de origem celulósica, modificadas através de processos químicos. E fibras sintéticas são aquelas sintetizadas a partir de compostos petroquímicos.

As fibras naturais sempre foram consideradas mais adequadas para a prática de exercícios físicos por suas características de conforto e toque, o que vem sendo mudado com a evolução nos métodos de fabricação das fibras sintéticas que vem dia a dia se equiparando e mesmo superando as naturais.

Com o avanço da tecnologia as fibras químicas foram sofrendo um processo de aperfeiçoamento, essas novas fibras foram então denominadas fibras de alta tecnologia as quais tem grande valor agregado.

Hoje são amplamente usadas na fabricação de artigos para lazer e esportes mais ou menos ativos. Esse é o caso de algumas fibras de poliéster ou de poliamida que foram especialmente desenvolvidas para

atender a necessidades específicas do seguimento esportivo.

2. POLIAMIDA

A poliamida é uma fibra de origem petroquímica e é produzida a partir da fusão de seus grânulos e sua seqüente extrusão, neste processo a resina é aquecida até se tornar uma pasta, subseqüentemente esta é pressionada em um equipamento que possui micro furos denominado fieira, os fios resultantes se solidificam em seguida.

É considerada a mais nobre entre as fibras sintéticas, é muito versátil e se presta a diversas aplicações desde lingerie, meias finas, roupas esportivas e de lazer, linha de costura, tapetes, estofados e até em aplicações técnicas como tecido de balões, pára-quedas, tecido para automóveis e veleiros entre outros. Possui elevada resistência mecânica, baixa absorção de umidade tem boa aceitação de acabamentos têxteis, permitindo assim a obtenção de tecidos com aspectos visuais diferenciados.

A definição de poliamida, segundo a Federal Trade Commission. FTC (In: MIDWEST PARALEGAL STUDIES, 2003) , é uma fibra formada por uma longa cadeia de poliamida sintética, onde até 85% do grupo amida está ligada diretamente a dois anéis aromáticos (Cherem, 2004).

Esta definição da FTC abrange tanto a poliamida 6 quanto 6,6, as quais dentre os vários tipos de poliamida são as mais comumente usadas na área têxtil. Ambas as fibras são isômeras e possuem os mesmos elementos, porém os polímeros estão arrançados de maneira diferente. Sendo que estas diferenças na estrutura do polímero resultam em diferentes propriedades nas fibras. O sistema de numeração tem base no número de átomos de carbono da diamina e /ou do diácido que compõe a cadeia molecular.

Quando se trata de polimerização de um aminoácido, a poliamida será representada por um único número que indicará a quantidade de átomos de carbono do aminoácido de 6 carbonos com amina no extremo oposto da molécula. O nylon 6,6 por sua vez é proveniente da reação entre a hexametilenodiamina (diamina de 6 carbonos) e o ácido adípico (diácido de 6 carbonos).

3. FIBRAS TECNOLÓGICAS

De acordo com Gacén e Gacén (2003) a denominação "fibras de alta tecnologia" teve sua origem em 1985, com a publicação do livro "High Technology Fibers". E assim, foram primeiramente consideradas aquelas produzidas através de tecnologias complexas e de propriedades superiores às comuns. Sendo classificadas em três grupos diferenciados:

- » Fibras de altas prestações;
- » Fibras de altas funções (high function) ou com funções especiais;
- » Fibras de alta estética ou de sensações agradáveis.

Os avanços técnicos e tecnológicos das fibras químicas nas últimas décadas originaram produtos com características inovadoras os chamados "têxteis inteligentes" ou "funcionais". A conquista de mercado verificada nas últimas décadas pode ser explicada pelos investimentos realizados em todo o mundo, por grandes grupos transnacionais do ramo químico, para o desenvolvimento de fibras com características diferenciadas e a preços competitivos.

Grande parte dessas tecnologias é destinada ao seguimento de roupas desportivas a fim de aumentar o conforto para o praticante de atividade física e atender de maneira adequada às necessidades do corpo humano. Algumas dessas novas técnicas segundo Filgueiras et al. (2008) são:

- » - as fibras anti-microbianas: que evitam ou impedem a proliferação de vírus, fungos e bactérias; a ação desses microorganismos pode afetar em parte a aparência e o conforto e possivelmente a saúde (ex.: AmicorPure e Trevira Bioactive);
- » As fibras de alta secagem e transpiração (ex.: Coolmax e Tactel);
- » As fibras com propriedades obtidas através do sistema de micro encapsulamento que permite maior conforto à temperatura ambiente (ex.: Outlast) e as que possibilitam refrescamento, massagem e umidificação (ex.: Body Care com Lycra);
- » Aquelas que propiciam maior respirabilidade criam um microclima ao redor do corpo, absorvendo o suor e secando rapidamente (ex.: Supplex);
- » As fibras superfinais ou ultrafinais que possibilitam melhor regulação térmica e de pouca fibrilação (ex.: nanofibras);
- » As fibras que controlam a umidade e têm propriedade antimicro-

biana (ex.: Delcron Hydropur, Silfresh);

4. METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica em livros, revistas, artigos científicos e sites especializados na área têxtil.

5. DISCUSSÃO

O ideal para um vestuário esportivo é deixar o esportista confortável para praticar determinado esporte. Portanto, um vestuário esportivo deve fornecer grande conforto para o usuário, o que implica na obrigatoriedade de ser leve, permitir respirabilidade, transporte de umidade, ventilação e isolamento térmico. Além disso, algumas peças destes vestuários têm como objetivo ajudar o atleta a melhorar o seu desempenho.

Figura: Vestuário desportivo em ação



Fonte: Filgueiras et al., 2008

O esporte profissional movimenta uma enorme infra-estrutura ao seu redor, envolvendo altos investimentos financeiros, nesse contexto o rendimento dos atletas se torna cada vez mais importante, e os têxteis não poderiam deixar de ser pensados a fim de melhorar seu desempenho.

Desta forma, as empresas que fabricam produtos para esporte in-

vestem em pesquisas de desenvolvimento e aperfeiçoamento de novas tecnologias na produção de fibras gerando novos tecidos, visando atender as necessidades dos praticantes de atividade física e assim melhorar seu rendimento.

As características mais comuns encontradas nos artigos fabricados com fibras sintéticas são: a estabilidade térmica como a rápida liberação do vapor de água, deixando o corpo e a roupa seca, não permitindo ocorrer o resfriamento após o exercício e colaborando para que a temperatura corporal se mantenha estável, e também a prevenção contra microorganismos que possam causar odores ou até mesmo doenças nos atletas.

7. CONCLUSÃO

Durante o desenvolvimento de roupas para a prática de atividades físicas devem ser pensadas todas as propriedades que favoreçam o melhor desempenho e conforto do atleta, abrangendo as fibras utilizadas à tecnologia de produção dos tecidos os processos de acabamento e o design. Características como: toque leve, macio e suave, resistência mecânica ao uso, facilidade de secagem, estabilidade dimensional favorável, poder de elasticidade e de recuperação, respirabilidade, absorção do suor, transporte de umidade são essenciais para o melhor desempenho do esportista. O vestuário adequado a prática esportiva deve estar de acordo com as necessidades da atividade, como duração, segurança, transporte, possíveis condições de perigo, e às necessidades fisiológicas, ergonômicas e antropométricas do atleta.

8. BIBLIOGRAFIA

- » AMERICAN SOCIETY FOR TESTING AND MATERIALS, ASTM D 123-03. STANDARD TERMINOLOGY RELATING TO TEXTILES. WEST CONSHOHOCKEN, 2006. 10p.
- » CHEREM, L. F. C. UM MODELO PARA A PREDIÇÃO DA ALTERAÇÃO DIMENSIONAL EM TECIDOS DE MALHA EM ALGODÃO. TESE (DOUTORADO EM ENGENHARIA DE PRODUÇÃO). UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, FLORIANÓPOLIS 2004.
- » FILGUEIRAS, A., ET AL. A IMPORTÂNCIA DE FIBRAS E FIOS NO DESIGN DE TÊXTEIS DESTINADOS À PRÁTICA DESPORTIVA. ESTUDOS EM DESIGN REV. DA ASSOCIAÇÃO ESTUDOS EM DESIGN PUC, RIO DE JANEIRO, 2008.

Perdedores e Populares: Glee e as representações estereotipadas na mídia brasileira

Patricia Biegging

GRADUADA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA PELA UNISUL, PÓS-GRADUADA EM PROPAGANDA E MARKETING PELA FACULDADE ESTÁCIO DE SÁ SC E MESTRANDA EM EDUCAÇÃO, NA LINHA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, PELA UFSC. PATRICIA.BIG@HOT-MAIL.COM.

RESUMO - Este artigo se propõe a realizar algumas reflexões sobre as representações dos estereótipos de “perdedores” e de “populares”, apresentados no seriado americano Glee, veiculado pelo canal FOX no Brasil. Partimos da hipótese de que estas representações identitárias vêm tendo presença importante na configuração ficcional de enredos voltados aos jovens, principalmente nas mídias e inclusive no Brasil. As principais bases teóricas são: Kellner, voltado para a cultura da mídia a partir da ênfase dos Estudos Culturais; Hall e Bauman, teóricos das identidades culturais.

PALAVRAS-CHAVE: COMUNICAÇÃO; IDENTIDADE CULTURAL; CULTURA DA MÍDIA; TELEVISÃO.

ABSTRACT - This article proposes to make some reflections on the representation of stereotypes of “losers” and “popular”, presented on the show American Glee, broadcast by FOX Channel Brazil. Our hypothesis is that these identity representations are having major presence in shaping the fictional plot targeting

youth, especially in the media and even in Brazil. The main theoretical bases are: Kellner, facing the media culture from the emphasis in cultural studies, Hall and Bauman, theorists of cultural identities.

KEYWORDS: COMMUNICATION, CULTURAL IDENTITY, MEDIA CULTURE, TELEVISION.

CULTURA DA MÍDIA E IDENTIDADES CULTURAIS

A Cultura da Mídia, através dos meios de comunicação de massa, estabelece e modela a identidade dos indivíduos no que se refere ao comportamento, aos valores e a ideologia. O discurso da cultura da mídia familiariza e torna próximos os acontecimentos e personagens produzindo seus efeitos da mesma forma com que organiza as imagens, ou seja, por economia narrativa, simplicidade e clareza. Um exemplo claro desta proximidade com o discurso da mídia é explorado por Kellner (2001, p. 341) em um exemplo prático quando diz que: “[...] as mudanças na moda de Madonna em geral captam as mutações culturais e estéticas, atingindo, assim, o status de popularidade, e oferecendo modelos e material para a apropriação por parte de seu grande e variado público”. Da mesma forma como Madonna ditava conceitos na década de 80, a cultura da mídia o faz constantemente. Através de outros ícones ela produz e reproduz identidades e ideologias das quais o indivíduo se apropria e reproduz de acordo com sua história, sua vivência. Enfim, a cultura da mídia trabalha gerando recursos para a construção da subjetividade dos indivíduos, a qual é renovada constantemente. Porém, para que possamos nos identificar com os modelos da mídia, é preciso que nos enxerguemos neles ou mesmo que estes modelos tenham algo que nos faça desejá-los.

Os veículos de comunicação no Brasil e, principalmente, a televisão, por ter uma grande abrangência de público, têm uma significativa participação na organização de identidades culturais. Desta forma, percebe-se a unificação dos padrões de consumo e a divisão dos indivíduos em grupos, algumas vezes, estereotipados. É possível perceber que no discurso dos meios de comunicação, principalmente e com mais força na televisão, que o indivíduo tenta igualar-se, ao menos no seu imaginário,

com a imagem desejada. Apesar disso, não podemos afirmar que os indivíduos sejam todos iguais conforme o que lhe é disposto, pois cada um se apropria de formas diferentes do mesmo conteúdo.

Outro ponto a ser destacado e que nos faz refletir sobre estas identidades construídas pelas mídias – criando uma ponte com o nosso objeto de estudo, o seriado norte-americano *Glee* –, é com relação à atenção dada pelos discursos da mídia aos signos estabelecidos pela sociedade, como: moradia, trabalho, escola – este último sendo o principal cenário utilizado pelo seriado. Utilizando estes artifícios, a mídia leva o receptor a crer na veracidade dos fatos apresentados. *Glee*, diante do exposto, segue a narrativa dos desejos, do sucesso, da tensão entre o estereótipo de “popular” e de “perdedor” – ou como apresentado pelo próprio seriado o “loser”.

Com a abertura das fronteiras em decorrência da globalização, passamos a ter mais opções tanto de consumo, quanto de modelos de vida. Além da troca de produtos, passamos a realizar também trocas culturais impulsionadas pelo consumismo global, criando as “identidades partilhadas”. (HALL, 2004) Mesmo em países distantes, passamos a consumir os mesmos produtos e a ver as mesmas imagens. Com isso, as culturas ditas nacionais passaram a ser influenciadas por outras culturas, tornando-se difícil conseguir manter as identidades culturais de forma inabalável e forte.

A cada momento, somos confrontados por diferentes identidades culturais, das quais precisamos nos adaptar, para assim passarmos a fazer parte de algum grupo social desejado. Esta troca constante de personagens, principalmente durante a adolescência, parece algo comum entre os jovens em cada fase vivida. A moda, obviamente, não é a única responsável pelas identidades assumidas. Porém, é uma forte característica da posição em que desejam assumir na sociedade e no grupo em que participam e, de certa maneira, revelam as transformações identitárias de cada indivíduo.

PERDEDORES E POPULARES: REPRESENTAÇÕES ESTEREOTIPADAS

Como forma de adentrarmos nas questões dos estereótipos “popu-

lares” e “perdedores”, pontuamos neste artigo duas pesquisas já realizadas sobre as representações de “perdedores” e “populares”. Percebemos que no Brasil ainda não parecem existir pesquisas sobre esta forma de classificar crianças e jovens, como “perdedoras”, apesar de a expressão – ou outras similares como “fracassado”, “derrotado” – ser freqüente na tradução da palavra “loser”, muito usada na dublagem de filmes e séries norte-americanas. Porém, em outros países estes estudos vêm tomando forma.

Uma das pesquisas com foco na percepção das crianças com relação às representações de “popular” e “não-popular” foi a realizada por LaFontana e Cillessen (2002). Este trabalho evidenciou o que faz com que meninos e meninas sejam classificados como “populares” ou “não-populares”. Dentre as principais características tiveram: os “populares”, que foram classificados como pessoas sociais e atraentes; enquanto os “não-populares”, como anti-sociais, desinteressantes, desviantes, incompetentes e socialmente isolados. Os pesquisadores também explicam que as crianças utilizam conhecimentos e valores estabelecidos dentro do seu círculo de convívio social para classificar, e se classificar, dentro dos variados grupos sociais, os quais servirão como base na orientação do seu comportamento e posicionamento na sociedade.

Outra pesquisa que busca entender as construções de popularidade entre os jovens é a realizada por Larry Owens e Neil Duncan (2009) em duas escolas do sul da Austrália. Esta pesquisa traz indicadores do perfil e características de comportamento das meninas consideradas “populares” nos colégios, sendo que a aparência, o status, o poder e a influência que exerciam as classificavam como “populares”. O estudo ressalta ainda que os grupos “não-populares” têm medo de enfrentar os grupos “populares”, simplesmente porque seu “[...] status elevado prevê a legitimidade para ser perturbador e fazer comentários críticos na sala de aula.” (OWENS; DUNCAN, 2009, p. 14, tradução nossa)

As duas pesquisas mostram detalhes que muitas vezes são usados nas próprias produções da TV e do cinema, e que são aparentemente naturalizadas no cotidiano escolar das crianças e jovens entrevistados. Enfim, são evidências que, na tela das produções midiáticas, ganham maior evidência e apelo, criando e de certa forma estimulando as divisões dos grupos, e, algumas vezes, fazendo com que os estereótipos se

naturalizem formando novas identidades culturais temporárias.

Entendemos que os estereótipos, nas produções da mídia, são formas mais diretas e rápidas de apresentar os personagens, uma espécie de simplificação das mensagens para que o telespectador identifique cada integrante da história instantaneamente. Diante disso, percebemos como as mídias participam da cultura globalizada, num processo de incorporação de categorias sócio-culturais, principalmente da cultura cinematográfica e televisiva norte-americana, que pode ser observado através das expressões utilizadas em inglês aqui no Brasil. Esta dinâmica já evidencia inicialmente os modos como as mídias operam e subjetivam os sujeitos através das imagens, significados, sons e roteiros da TV.

Assim, Glee nos é apresentado como um festival de estereótipos, com os mais variados elementos de simplificação da vida cotidiana, onde temos desde a líder de torcida loira, atraente e desejada, até o jovem dito desinteressante, franzino e homossexual.

Glee é uma comédia musical que passa no ambiente escolar e se destaca porque os "losers" ou os "não-populares" são importantes de fato no enredo. Os protagonistas são pessoas não "populares" que tentam erguer o coral da escola chamado Glee Club. O grupo é formado por Arty, Rachel, Kurt, Mercedes, Finn e Tina.

Os "perdedores" ou "losers", em Glee, apresentam todos alguns "defeitos", ou melhor, uma instituição do que poderia ser um defeito perante a sociedade. Arty é um guitarrista nerd numa cadeira de rodas, Rachel uma moça judia criada por homossexuais, Kurt um menino assumido gay com voz fina, Mercedes uma moça negra e acima do peso, e Tina uma oriental tímida e underground. Além disso, nenhum deles é adepto às tendências da moda. Estas são configurações extremas do modo de ser, que fazem com que o público se veja rapidamente dentro um dos personagens. Personagens que são retratados, principalmente, em filmes americanos, com papéis secundários e sem muita expressividade, a não ser pelas trapalhadas ou situações embaraçosas interpretadas.

De outro lado, são apresentados os personagens "populares" reforçando ainda mais os estereótipos: Finn é um popular jogador de futebol americano, porém que participa do coral; Puck também é jogador de futebol, porém arrogante; Quinn faz parte das líderes de torcida. Vemos aqui personagens reforçando o estereótipo "popular" através de

características como: fashion, atletas e glamourosos. Estas características ajudam a trazer à memória os famosos filmes americanos em que o tema central é o campeonato anual entre os times de diversas escolas, sem esquecer o grande destaque e a atraente aparência do capitão do time e das meninas badaladas do colégio que se tornavam líderes de torcida.

O seriado evidencia fortemente essas diferenças entre os grupos dos "perdedores" e dos "populares", sendo, os "não-populares": tímidos, anti-sociais, pouco atraentes, desinteressantes, fora de moda, envergonhados, bonzinhos e politicamente corretos; E os "populares": extrovertidos, sociáveis, atraentes, interessantes, na moda, com prestígio, poder social, postura agressiva e despreocupados com regras, entre outras características.

Diante desta tentativa de naturalização e identificação proposta pelo seriado, sabemos como já expomos, que o indivíduo tenta igualar-se ao menos no seu imaginário, com a imagem desejada. Apesar de sabermos que os indivíduos não são passivos diante dos discursos da cultura da mídia, e que durante sua vida ele assume diferentes identidades. Também não podemos desconsiderar que a indústria cultural oferece aos indivíduos modelos a partir dos quais possam se identificar e, desta forma, reafirmam seu status perante a sociedade e no interior do cotidiano de cada um de nós. (KELLNER, 2001)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, parece-nos que Glee reforça e ajuda a naturalizar estes estereótipos com relação à postura de "populares" e "não-populares" de forma a gerar maior proximidade com o público jovem. Utilizando-se do espaço escolar como cenário principal para as suas histórias, e de personagens que possuem certa semelhança no que diz respeito aos conflitos e incertezas vividas pelos jovens, o seriado ajuda a transmitir mensagens e comportamentos, gerando uma divisão de grupos no ambiente escolar nem sempre naturais a realidade brasileira.

Nos filmes e séries para crianças e jovens da indústria cultural norte-americana, nos acostumamos a ver estas categorias em ação, especialmente em contextos escolares, ligadas aos times de futebol e às líderes de torcida. Mas agora, como vimos, elas parecem ter se tornado

correntes também entre crianças e jovens brasileiros, o que nos leva a sentir a necessidade de estudar profundamente o assunto e sua repercussão junto ao público do seriado. É possível perceber o quanto Glee torna-se crítico, a partir da apresentação dos estereótipos de "populares" e "perdedores", quando expõe as diferenças e, através dos seus roteiros, mesmo que simplificados, apresentam situações em que os ditos "perdedores" também podem ocupar o seu lugar no mundo, discurso este que aproxima e faz com que o seriado seja fonte de identificação.

Assim, deixamos algumas questões que emergiram neste estudo, para que possamos pensar a cultura da mídia e as diversas identidades culturais por ela construídas. Resta-nos então, realizar estudos que busquem compreender esta cultura a partir das falas e da visão dos receptores, na tentativa de evidenciar quais os reflexos que estes produtos têm no cotidiano dos jovens e como eles se relacionam com estas identidades.

Questionamos: O que essas categorias produzem nos grupos? Até que ponto elas contribuem para reproduzir entre os jovens brasileiros uma tendência à criação de representações identitárias estratificadas, estereotipadas, engessadas, tão comuns tão comuns no discurso de séries de televisão e filmes produzidos pela indústria cultural norte-americana? Enfim, estas são questões que precisam ser estudadas na tentativa de verificar, principalmente, como estes conteúdos se solidificam e interagem com as práticas culturais de crianças e jovens, para que tanto os educadores como os produtores de comunicação contribuam para que as crianças e os jovens tenham uma formação cultural menos preconceituosa e mais aberta à diversidade de modos de ser.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BAUMAN, ZYGMUNT. IDENTIDADE: ENTREVISTA A BENEDETTO VECCHI. TRADUÇÃO, CARLOS ALBERTO MEDEIROS – RIO DE JANEIRO: JORGE ZAHAR ED., 2005. 110 p.
- » HALL, STUART. A IDENTIDADE CULTURAL NA PÓS-MODERNIDADE. TRADUÇÃO DE TOMAZ TADEU DA SILVA, GUARACIRA LOPES LOURO. 9. ED. RIO DE JANEIRO: DP&A, 2004. 102 p.
- »
- » KELLNER, DOUGLAS. A CULTURA DA MÍDIA. ESTUDOS CULTURAIS: IDENTIDADE E POLÍTICA ENTRE O MODERNO E O PÓS-MODERNO. BAURU: EDUSC, 2001. 452 p.

- » LAFONTANA, K. M. CILLESSEN, A. H. N. CHILDREN'S PERCEPTIONS OF POPULAR AND UNPOPULAR PEERS: A MULTIMETHOD ASSESSMENT. DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY, USA, v. 38, n. 5, p. 635 – 647. 2002.
- » OWENS, L; DUNCAN, N. "THEY MIGHT NOT LIKE YOU BUT EVERYONE KNOWS YOU": POPULARITY AMONG TEENAGE GIRLS. JOURNAL OF STUDENT WELLBEING, v. 3, n. 1, p. 14 – 39, AGO. 2009.

A Tridimensionalidade do Design Alemão: 1950-2000

Paula Rugie | Isabel C. Italiano | Maria Sílvia B. de Held
 EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - PAULA.RUGIE@USP.BR | ISABEL.ITALIANO@USP.BR | SILVIAHELD@USP.BR

RESUMO - Após a Segunda Guerra, o design alemão, com a Hochschule Fur Gestaltung, voltou a ser referência e mesmo após o seu fim continuou a exercer influência. Os produtos desenvolvidos com a empresa Braun mostram sua orientação voltada para a indústria. Através do estudo sobre arte e design e revisão bibliográfica da história do design, pretende-se elaborar uma coletânea com alguns designers e produtos mais importantes da segunda metade do século XX, na Alemanha. Esse artigo apresenta resultados parciais, destaca a Escola de Ulm e sua relação com a empresa Braun, além de alguns designers do período.

PALAVRAS CHAVE: ESCOLA DE ULM, BRAUN, DESIGN, ARTE, ALEMANHA

ABSTRACT - After the World War II, the german design, with Hochschule Fur Gestaltung, was again a reference and even after the end of the war it continued to be influent. The developed products with the Braun Enterprise show its orientation towards the industry. After the study about art and design and the bibliografic readings of Design History, the goal is to make a selection of some of the most importants designers and products from the second half of the 20th century, in Germany. This article shows partial results, outstand Ulm school and its relation with Braun Enterprise, beyond some of the designers from this period.

KEYWORDS: ULM SCHOOL, BRAUN, DESIGN, ART, GERMANY

1. INTRODUÇÃO

Berço da Bauhaus, fundada em 1919 pelo alemão Walter Gropius, a Alemanha se afirmou ao longo da história como fonte de conceitos estéticos, funcionais e tecnológicos concernentes ao design. A Bauhaus uniu arquitetura, artes plásticas, escultura e desenho numa só escola, e foi o mais importante centro criador da Europa por mais de uma década, ajudando a adaptar vários conceitos artísticos à nova estética da era industrial. O espírito da Bauhaus refletia a diversidade de seus professores e alunos, a sua maioria constituída de estrangeiros e artistas de vanguarda, ligados aos movimentos abstrato e cubista.

Um ano após a chegada dos nazistas ao poder, em 1932, a escola fechou, o que limitou seriamente as possibilidades da vanguarda alemã. Apesar disso, o ensino inovador da Bauhaus já havia se espalhado pelos principais centros de arte do mundo.

Após a segunda guerra, o desenho alemão voltou a ser referência internacional através da Hochschule Fur Gestaltung, criada na cidade de Ulm, que adaptou a filosofia da Bauhaus às exigências da indústria atual. Hoje, o país é destaque pela excelência do design de seus automóveis, que aliam aerodinâmica e alta tecnologia à elegância e modernidade.

2. METODOLOGIA

Pesquisa bibliográfica e de campo, investigação e análise de produções no campo do design de nomes emblemáticos no cenário cultural de 1950 ao ano 2000 na Alemanha.

Catálogo de produtos tridimensionais de design e os designers que os produziram.

Estudos analíticos, a partir dos conceitos estudados a respeito de arte e design serão desenvolvidos em relação às expressões individuais da forma. Classificação da coletânea por categorização. Apresentação coletiva dos resultados.

3. HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG – ESCOLA DE ULM

Em 1953, a Hochschule Fur Gestaltung foi fundada. A escola era

uma instituição de ensino independente, mantida pela Fundação Irmãos Scholl, criada em homenagem aos irmãos de Inge Scholl, Hans Scholl e Sophie Scholl, executados pelos nazistas.

Os primeiros docentes da escola foram Hans Gugelot, Tomás Maldonado e Otl Aicher, que ao lado de Inge Scholl, Max Bill e Walter Zeichegg, desenvolveu o conteúdo da escola baseado nas idéias bauhausianas de se combinar função e arte.

Em 1955 foi inaugurado o prédio projetado por Max Bill, primeiro reitor da escola, formado pela Bauhaus.

"O pensamento lógico e o trabalho artístico são as bases do ensino que Max Bill, formado pela antiga Bauhaus, pintor, arquiteto e designer, defendia como reitor da Escola de Design de Ulm. As suas idéias orientavam-se ainda mais em direção ao programa da Bauhaus. Paralelamente à orientação de Max Bill, começa a se formar uma tendência de orientação mais científica e sócio-política." (Fuchs, 1985, p.74).

A tradição artesanal da Bauhaus entrou em conflito com um novo pensamento voltado para a produção industrial. Essa discordância de idéias que valorizavam o trabalho artístico e idéias que valorizavam a ciência, fez com que, em 1957, Max Bill deixasse a escola e Thomas Maldonado assumisse como reitor, defendendo a formação de designers, voltada para a indústria e enfatizando a tradição do racionalismo alemão, através de métodos matemáticos e rigor científico. Nesse período algumas disciplinas como ergonomia, técnicas matemáticas, economia, física, ciência política, psicologia, semiótica, sociologia e teoria da ciência ganharam maior destaque.

A HFG era interdisciplinar, possuía um curso básico, assim como a Bauhaus e departamentos: construção, filme, informação, design de produtos e programação visual.

"De todos os campos, o da metodologia do design, sem a HFG Ulm, não seria imaginável. O pensamento sistemático sobre a problematização, os métodos de análise e síntese, a justificativa e a escolha das alternativas de projeto – tudo isso junto, hoje em dia, se tornou repertório da profissão do design. A HFG Ulm foi a primeira escola de

design que se organizou conscientemente na tradição histórico – intelectual dos modernos." (Burdek, 2006, p.51).

Na década de 60, a crítica ao funcionalismo e posteriormente questões ecológicas se aliaram a crises financeiras: a escola não se adaptou e encerrou suas atividades em 1968.

A Escola de Ulm deixou sua marca na história do design e seu modelo é inspiração para outras instituições ainda hoje. Almir Mavignier (1925) e Alexandre Wollner (1928) foram alunos da Escola de Ulm e são importantes nomes do design brasileiro.

4. LINHA BRAUN

Nos anos 50, a relação entre a empresa Braun e a HFG é exemplo de como a escola voltou-se para a indústria.

A linha Braun originou-se da colaboração entre Fritz Eichler, responsável pela Braun e a HFG e Hans Gugelot. Dieter Rams recebeu sua primeira encomenda como designer da empresa em 1956.

A Braun estabeleceu seus princípios priorizando a satisfação física, funcional e a satisfação psicológica, estética de quem iria usar e consumir seus produtos como o preenchimento das necessidades ergonômicas, o design harmônico e o uso de tecnologias inovadoras.

"Pela primeira vez na história do design alemão foi possível medir os efeitos de padrões industriais com a sua estética funcionalista, pois nunca houvera antes uma oportunidade como essa para o design funcionalista, de ser difundido em nível de grande consumo." (Fuchs, 1985, p.75).

A Escola de Ulm desenvolveu a idéia do sistema-design para o produto-design. Esse conceito foi levado para a Braun por Hans Gugelot e Dieter Rams. O sistema-design é a sistematização dos objetos: partes elementares combinam-se para formar sistemas e os sistemas juntam-se para formar grupos de sistemas. A idéia principal é possibilitar novas funções e favorecer a longevidade. Os mesmos objetos podem combinar-se de várias maneiras, ganhando novos usos, em diferentes ambientes, como prateleiras com ângulos retos, que se desmontam e se encaixam de diferentes maneiras, podendo organizar livros em um quarto ou servir de estante na sala. Como exemplo do produto-design, tem-se os siste-

mas modulares de aparelhos de som Hi-Fi.

5. DESIGNERS 1950 – 2000

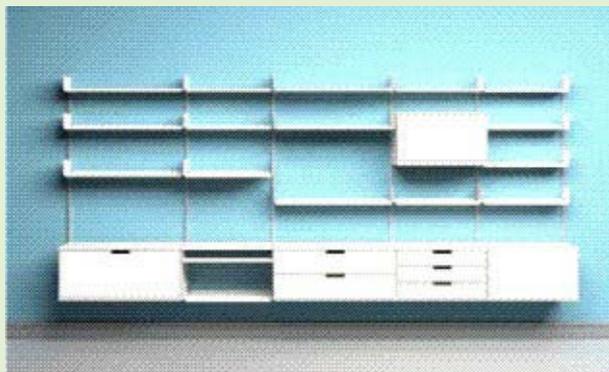


Figura 1: Sistema de estantes 606, designer: Dieter Rams

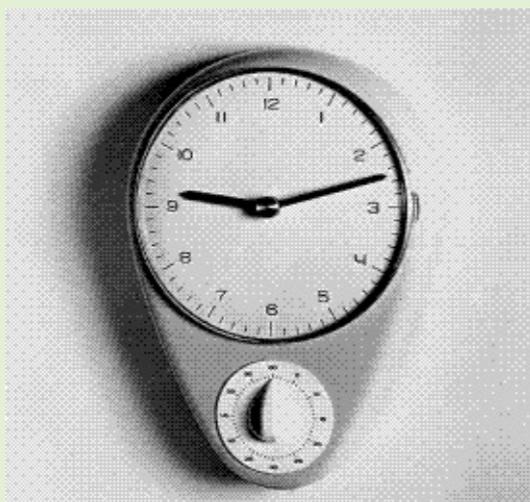


Figura 2: relógio de cozinha com alarme, 1951: Max Bill.



Figura 3: Cadeira articulada SE18, 1953: Egon Eiermann.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » BAXTER, MIKE. PROJETO DE PRODUTO. SÃO PAULO: ED. EDGARD BLÜCHER LTDA., 1998.
- » BAUDRILLARD, J. O SISTEMA DOS OBJETOS. SÃO PAULO: EDITORA PERSPECTIVA, 2ª ED. 1998.
- » BÜRDEK, BERNHARD. DESIGN – HISTÓRIA, TEORIA E PRÁTICA DO DESIGN DE PRODUTOS. SÃO PAULO: ED. EDGARD BLÜCHER, 2006.
- » FUCHS, HEINZ. PRODUTO, FORMA, HISTÓRIA: 150 ANOS DE DESIGN ALEMÃO. SÃO PAULO: INSTITUTO GOETHE, 1985.
- » SOUTO, ALVARO GUILLERMO G. DESIGN: DO VIRTUAL AO DIGITAL. RIO DE JANEIRO: RIOBOOKS, 2002.

Design e Conforto no Vestuário Esportivo: Fibra de Viscose e Celulose de Bambu

Raquel A. Seawright | Bárbara Maria G. Guimarães | Regina Aparecida Sanches

GRADUANDA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - RAQUEL.ALONSO@USP.BR | GRADUANDA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - BARBARA.GUIMARAES@USP.B | DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - REGINA.SANCHES@USP.BR

RESUMO - Para designar um produto de vestuário, confortável há necessidade de selecionar a matéria-prima, até o design. A roupa esportiva influencia diretamente no desempenho de um atleta, principalmente quando apresenta alto grau de conforto. A fibra da celulose da viscose de bambu possui características de conforto, que se empregadas no vestuário, poderá favorecer a performance esportiva. As novas tecnologias surgem nas crescentes preocupações com o meio ambiente. O design sustentável promove a capacidade do sistema produtivo de responder à procura social de bem-estar utilizando uma quantidade de recursos ambientais inferior aos níveis praticados. A pesquisa alia materiais e design sustentáveis com conforto no vestuário esportivo.

PALAVRAS CHAVE: CONFORTO; VESTUÁRIO ESPORTIVO; VISCOSE DA CELULOSE DE BAMBÚ; DESIGN SUSTENTÁVEL.

ABSTRACT - To designate a comfortable product of clothing, there is a need to select the raw fiber until the design. The sports clothing influences directly the performance of the athlete, especially when pre-

senting high level of comfort. The fiber of the viscose bamboo cellulose has characteristics of comfort, that if it is used in clothing, will be able to increase the athlete's performance. The news technology appear in the growing concern with the environment. The sustainable design promotes a capacity of system producing of to answer the social search of welfare using a quantity resource environment standard low practiced. The search to go along equipment and sustainable design with comfort in the sportswear.

KEYWORDS: COMFORT; SPORTS CLOTHING; VISCOSE CELLULOSE OF BAMBOO; DESIGN.

INTRODUÇÃO

Fibra da viscose da celulose de bambu

A fibra têxtil é um material fibroso (natural ou químico), que pode ser fiado ou tecido. As fibras naturais passam pelo processo de maceiração. A fibra de celulose de viscose de bambu, classificada como uma fibra química regenerada passa pelo processo de extrusão, no qual a celulose (polímero natural) é retirada do bambu, transformada em pasta que é extrusada e assim, por meio de fiação é transformada em fio.

A fibra do bambu proporciona várias características ao vestuário, tais como: transpiração (quatro vezes mais que o algodão), frieza excepcionais (secção transversal da fibra que é repleta de micro-furos e micovilosidades), capacidade termodinâmica (gelada no verão e mais quente no inverno), grande flexibilidade, não amassa, não forma pilings, a malha de bambu é suave, fluida e não cola na pele, possui propriedades bacteriostáticas naturalmente (comprovaram a diminuição de 75% no crescimento bacteriano comparado ao algodão), desodorantes do bambu são naturais da própria fibra, boa higroscopicidade, permeabilidade, anti-raio ultravioleta (a incidência de Raios UV na fibra de bambu é de 0.6 enquanto no algodão é de 250, o que mostra que o bambu tem a capacidade de proteger 417 vezes mais), o tecido é liso, macio como a seda, favorece a cor dos tecidos, forte função de evacuar suor, biodegradável, secagem rápida, confortável, alta durabilidade, fibra com poder regulador de temperatura. Contêm vários tipos de aminoácidos

que fazem bem a pele, como a celulose e a pectina que hidratam a pele e recupera a aparência cansada. Ajuda na microcirculação. É resistente a eletricidade estática. Estas são ótimas características ao que tange conforto adquirido no vestuário (BAMBRO TEX, 2008).

Para o campo da moda, é um desafio conceber novos produtos para o vestuário de acordo com um princípio sustentável, já que possui ciclos de vida curtos e seu apelo ao consumismo torna-se um entrave a tal princípio. Para o setor têxtil, torna-se também um desafio, pois sua cadeia de produção é um processo poluente e que gera muitos resíduos.

Conforto nos artigos têxteis esportivos

Estudos de mercado demonstram que o consumidor atual considera o conforto como um dos mais importantes atributos de tomada de decisão na compra de uma peça de vestuário.

Frente a essa necessidade, a engenharia têxtil trabalha em prol de pesquisas que aliem qualidade, sustentabilidade, funcionalidade e conforto.

Relacionar as propriedades das fibras com a funcionalidade do fio é uma maneira eficaz de se obter roupas com tecnologia e melhor desempenho. Assim, ao realizar a combinação das propriedades de diversos tipos de fibras, contribui-se para a obtenção de produtos adequados a determinados usos e situações, como por exemplo, a prática esportiva.

A roupa esportiva atende a necessidades do atleta quanto à proteção, conforto, segurança, performance. Desta forma, observa-se a importância que o vestuário reflete nas práticas esportivas, para que o atleta tenha uma melhor desenvoltura e conforto ao se movimentar.

Têm-se procurado desenvolver a cada época mais produtos têxteis com características que dêem maior rendimento ao atleta, já que as características de conforto na roupa podem interferir no resultado final, influenciando entre o desejado e o obtido. A junção entre a ciência e a tecnologia segundo (BRAMEL, 2005) proporciona o lançamento de artigos com propriedades superiores às dos produtos já existentes no mercado.

(HALASOVÁ, 2005), defende que o conforto é um dos aspectos de maior interferência no desempenho esportivo. Destarte, a palavra chave é conforto, elo entre as propriedades e o rendimento do utilizador.

(Eco) Design Sustentável

O termo sustentabilidade ambiental foi introduzido em 1987 pela World Commission for Environment and Development (WECD) e se refere:

ÀS CONDIÇÕES SISTÊMICAS SEGUNDO AS QUAIS, EM NÍVEL REGIONAL E PLANETÁRIO, AS ATIVIDADES HUMANAS NÃO DEVEM INTERFERIR NOS CICLOS NATURAIS EM QUE SE BASEIA TUDO O QUE A RESILIÊNCIA DO PLANETA PERMITE E, AO QUE SERÁ TRANSMITIDO ÀS GERAÇÕES FUTURAS (MANZINI & VEZZOLI, 2008).

A WECD também considera o desenvolvimento sustentável aquele que atende às necessidades atuais sem comprometer a capacidade das gerações futuras de atender as suas próprias necessidades. Considerando que estas definições foram estabelecidas no ano de 1987 e que a atividade industrial vem, desde a Revolução Industrial (século XVIII), acontecendo de forma cada vez mais agressiva e constante, percebe-se que pensar e agir sustentavelmente é muito recente e ainda não se estabeleceu de forma consistente (KLOHN, 2009).

Com Manzini (2008), o design sustentável promove a capacidade do sistema produtivo de responder à procura social de bem-estar utilizando uma quantidade de recursos ambientais drasticamente inferior aos níveis atualmente praticados.

Amplio o pensamento de Manzini, quando considero que, desta forma os produtos são suficientes para promover, mesmo que em menor escala, significativas mudanças na visão de consumo e, em consequência, no estilo de vida de seus usuários, sobretudo nos produtos de uso individual.

O designer, com tudo isso comporta sua grande responsabilidade diante do desenvolvimento de produtos sustentáveis. Os criadores projetam novas tecnologias e assim, podem começar a reeducar, com a aceitação do mercado-alvo, uma consciência ambiental de produtos e que se construa uma cultura ambiental. O começo para essa mudança cultural é o design ou em outros termos ecodesign.

Metodologia

O trabalho foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica em livros, revistas, artigos científicos e sites especializados na área têxtil e design. Após o levantamento de dados, foram realizadas pesquisas laboratoriais, nas quais, ocorreram testes de diversas naturezas nas malhas provenientes da fibra de celulose de viscose de bambu, verificando dessa maneira as características da malha para que se possa produzir um produto com qualidades desejadas ao final. Serão aplicados questionários para atletas, a fim de conhecer o mercado-alvo.

Discussão

Atualmente, o estudo de fibras biodegradáveis se torna importante para incentivar sua presença no mercado e conseqüentemente promover um desenvolvimento por meio da sustentabilidade. Grande parte dos consumidores preocupados com essa temática corrobora, que a qualidade do produto pode ser de grande relevância, e das características importantes referentes ao requisito podendo citar o conforto e o design. O estudo é capaz de promover a diferenciação no mercado para marcas com a mesma preocupação; desenvolvimento sustentável.

A aliança entre as necessidades do homem e artigos têxteis que ofereçam menores agressões ao meio ambiente atinge níveis que vão além de um produto de marketing ou de um conceito "politicamente correto" apenas, pode realmente ajudar a mudar a situação presente, outrossim, influenciar na construção de um futuro melhor.

REFERÊNCIAS

- » BAMBRO TEX. EXPERIENCE THE UNPARALLELED ADVANTAGES OF BAMBOO FIBER AND BAMBOO YARN – CHINA BAMBOO TEXTILE CO. WWW.BAMBROTEX.COM. ACESSO EM 2/11/2008.
- » BRAMEL, S. KEY TRENDS IN SPORTSWEAR DESIGN. IN: SHISHOO, R. TEXTILES IN SPORT. FLÓRIDA: WOODHEAD PUBLISHING LIMITED, 2005.
- » HALASOVÁ, A. H. TRANSPORT PHENOMENON AT BARRIER TEXTILES USED FOR SPORT CLOTHING. IN 4TH CENTRAL EUROPEAN CONFERENCE 2005. CZECK REPUBLIC, 2005.
- » KLOHN, SARA COPETTI. DESIGN E O FIM DO CICLO DE VIDA DOS PRODUTOS. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – BRASIL: 2009.

- » MANZINI, E. & VEZZOLI, C. O DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS SUSTENTÁVEIS: OS REQUISITOS AMBIENTAIS DOS PRODUTOS INDUSTRIAIS. TRAD. ASTRID DE CARVALHO. SÃO PAULO: EDITORIA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO: 2008.

Planejamento estatístico de experimentos aplicado ao desenvolvimento de tecidos de malha

Regina Aparecida Sanches | Maria Silvia de Barros Held | Júlia Baruque-Ramos
 DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - REGINA.SANCHES@USP.BR
 | DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO | DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

RESUMO - A intensa competição dentro do mercado internacional tem revelado que o desenvolvimento de produtos se tornou um dos elementos chave para a competitividade. Na área têxtil, as rápidas mudanças tecnológicas, a diminuição do ciclo de vida dos produtos, o aumento do número de consumidores esclarecidos, adeptos da moda e exigentes quanto à funcionalidade do artigo e a entrada de produtos importados exigem das empresas, mais agilidade, produtividade e alta qualidade no desenvolvimento de novos produtos. O objetivo deste trabalho foi propor uma metodologia, para determinar a regulagem ótima das máquinas circulares, e produzir tecidos com as características dimensionais desejadas. Para testar os procedimentos propostos, foram escolhidos fios de algodão, poliamida e poliéster ambos texturados a ar. Para cada matéria-prima, foi montado um planejamento fatorial 22, com o objetivo de identificar os fatores de controle da máquina circular que irão influenciar

nas características das malhas. A otimização dos parâmetros de controle da máquina foi feita através da análise da superfície resposta.

PALAVRAS CHAVE: MALHAS, ARTIGOS DE VESTUÁRIO, PLANEJAMENTO DE EXPERIMENTOS

ABSTRACT - The intense competition inside of the international market has disclosed that the development of products if became one of the elements key for the competitiveness. In the textile area, the fast technological changes, the reduction of the cycle of life of the products, the increase of the number of clarified consumers, demanding adepts of the fashion and how much to the functionality of the article and the entrance of imported products they demand of the companies, more agility, productivity and high quality in the development of new products. The objective of this work was to consider a methodology, to determine the excellent regulation of the circular machines, and to produce wavered with the desired dimensional characteristics. Cotton Yarns, polyamide and polyester air textured were chosen as raw materials. For each raw material, it was provided a 22 factorial design, aiming at identifying the control factors of de circular machine which influence the knitted fabrics. The otimização of the parameters of control of the machine was made through the analysis of the response surface methodology.

KEYWORDS: KNITTED FABRICS, TEXTILE FABRICS, DESIGN OF EXPERIMENTS

1. INTRODUÇÃO

Um produto deve ser projetado e desenvolvido, visando à satisfação do cliente. As características desejadas são fornecidas pelos clientes e no processo produtivo são criadas condições para que o produto atenda aos anseios do consumidor, inclusive em termos de adequação do preço.

No projeto do produto, experimentos podem ser realizados para se encontrar os níveis dos fatores do sistema que minimizam os desvios das características funcionais em relação aos valores nominais do projeto. São estabelecidos, desta forma, os níveis ótimos dos fatores e as tolerâncias aceitáveis.

Portanto, no projeto do produto, busca-se determinar processos que possam fabricá-lo com menor custo, mas dentro dos limites e to-

lerâncias previamente especificadas. Nesta fase, recorre-se também a experimentos para determinar os níveis operacionais do processo, que levam as características funcionais do produto tão mais próximas possível dos valores projetados.

Uma das formas de alcançar as características de competitividade, atender às necessidades e às expectativas dos consumidores é a utilização de técnicas de planejamento de experimentos no desenvolvimento de produtos e nos processos de fabricação.

O experimento planejado é um teste ou uma série de testes onde são induzidas mudanças nas variáveis de entrada do processo, de maneira que seja possível observar e identificar as causas das mudanças nas variáveis de saída (respostas). Ao identificar as causas que provocam as perdas de qualidade nos produtos, poderão ser realizadas ações de melhoria (Montgomery, 1997).

Considerando-se que um fator diferencial da competitividade é a inovação, pode-se dizer que, a capacidade de gerar produtos com características distintas em relação aos produtos da concorrência, torna-se um fator de manutenção da empresa no mercado. Dada a importância dos novos produtos inovadores, as empresas devem recorrer ao emprego de técnicas que privilegiem o desenvolvimento de novos produtos de qualidade superior.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

2.1. Materiais

Para testar a viabilidade de aplicação da metodologia proposta neste trabalho, foram selecionados os seguintes fios: 19,7x1tex 100% algodão, 160dtex f144 poliamida texturado a ar e 201dtex f144 poliéster texturado a ar.

Os fios de algodão foram escolhidos porque são produzidos a partir de fibras celulósicas (naturais) que são macias e absorventes, permitindo a produção de artigos confortáveis. Os fios de poliamida e de poliéster texturados a ar foram escolhidos, pois estes fios de filamentos contínuos conferem ao tecido aspecto e toque de fibra natural.

2.2. Métodos

2.2.1 Método tradicional usado no desenvolvimento de produtos em malharia

Para a fabricação de um novo tecido, a malharia recebe do cliente as especificações do produto e normalmente segue as etapas abaixo relacionadas para fazer o seu desenvolvimento:

- » a – Análise da amostra
- » b – Regulagem da máquina circular
- » c – Fabricação de um metro de tecido
- » d – Análise do tecido cru
 - d.1 – O produto será aprovado se a malha tiver um bom aspecto visual e os resultados dos ensaios físicos estiverem dentro do esperado
 - d.2 – Caso contrário o produto será reprovado. Neste caso a máquina sofrerá nova regulagem para a fabricação de um novo tecido

2.2.2 Método proposto

A procedimento proposto utiliza técnicas de planejamento de experimentos para determinar os níveis ótimos de regulagem da máquina circular e permite testar várias matérias-primas. Para a seleção da matéria-prima adequada foi utilizado um método multicriterial de auxílio à tomada de decisão. A máquina circular usada na fabricação das malhas, é uma máquina de laboratório, de pequeno diâmetro, que produz tecidos com características similares aos produzidos nas máquinas industriais. As principais etapas deste procedimento são:

- » a – Escolha das matérias-primas que serão analisadas
- » b – Escolha do processo de fabricação do tecido
- » c – Fabricação dos tecidos
 - c.1 – Escolha do planejamento experimental
 - c.1.1 – Determinação dos parâmetros de regulagem da máquina
 - c.1.2 – Escolha dos fatores e níveis
 - c.1.3 – Escolha da variável resposta
 - c.1.4 – Montagem do planejamento experimental
 - c.2 – Produção das malhas
- » d – Ensaios físicos no tecido

- d.1 – Análise dos resultados
 - d.1.1 – Condicionamento estatístico dos valores experimentais utilizando o Procedimento de Chauvenet
 - d.1.2 – Cálculo dos efeitos dos fatores de controle e interações
 - d.1.3 – Análise da significância dos fatores de controle e da interação através da análise de variância (ANOVA)
 - d.1.4 – Caso for usado um experimento fatorial com dois níveis, verificar se existe curvatura significativa na região experimental
- » e – Determinação da regulagem ótima da máquina circular

3. ESTUDO DE CASO

A máquina escolhida para a fabricação dos tecidos de malha foi uma L. Degoisey, com diâmetro de 95,25 mm (3 3/4 polegadas), 236 agulhas, com uma finura de 20 agulhas/polegada e sistema de alimentação positiva.

Os parâmetros contínuos de regulagem da máquina são:

1. Velocidade de Alimentação Positiva
2. Tensão de puxamento do tecido
3. Rotação da máquina
4. Tensão de entrada do fio

As características dimensionais dos tecidos de malha dependem quase que exclusivamente do comprimento de fio contido em uma laçada. Quando se trabalha com o sistema de alimentação positiva, o comprimento da laçada é o parâmetro fundamental no controle da qualidade e das dimensões do tecido.

Assim, pode-se concluir que dos quatro parâmetros de regulagem da máquina circular, apenas dois poderão influenciar nas características dimensionais das malhas, são eles: Velocidade de alimentação positiva (Fator A) e Tensão de entrada do fio (Fator B).

3.1. Escolha dos fatores de controle e seus níveis

3.1.1 Fator de Cobertura (FC)

O fator de cobertura irá influenciar as propriedades dimensionais dos tecidos de malhas pois quanto maior for o valor do fator de cobertura

maior será a quantidade de carreiras/cm, ou seja, menor será o comprimento da laçada e vice-versa. Já o número de colunas/cm é uma variável que está ligada à finura da máquina.

3.1.2 Cálculo da Velocidade de Alimentação Positiva

$$VAP(m/min) = \frac{N^{\circ} \text{ Agulhas} \times rpm \times L.F.A(\text{ Teórico})}{100}$$

3.1.3 Cálculo do L.F.A. (Teórico)

$$L.F.A(\text{ Teórico}) = \frac{\sqrt{\text{tex}}}{E}$$

Para determinar os níveis máximo e mínimo da velocidade de alimentação positiva (VAP) foram usados os limites superior e inferior do fator de cobertura admissíveis para este fio. E a rotação da máquina foi fixada em 200 rpm.

Para determinar os níveis máximo e mínimo da altura da pedra de descida foram colocadas as pedras no nível mais baixo possível (ponto mais aberto) e verificada a tensão de entrada do fio nesta posição (maior valor de tensão). Em seguida, as pedras foram colocadas no nível mais alto (ponto mais fechado) e verificada o valor da tensão nesta posição (menor valor de tensão).

Os valores obtidos para os fatores de controle, foram:

a) Fios de algodão

Fator A: Velocidade de Alimentação Positiva

A(+) ∩ FC = 16 ∩ VA.P.= 131,4 m/min

A(-) ∩ FC = 13 ∩ VA.P.= 161,4 m/min

Fator B: Altura da Pedra de Descida

B(+) = Tensão de Entrada = 10cN (pedra nível mais baixo)

B(-) = Tensão de Entrada = 2cN (pedra nível mais alto)

b) Fios de poliéster

Fator A: Velocidade de Alimentação Positiva

A(+) ∩ FC = 16 ∩ VA.P.= 132,2 m/min

A(-) ∩ FC = 13 ∩ VA.P.= 162,8 m/min

Fator B: Altura da Pedra de Descida

B(+) = Tensão de Entrada = 10cN (pedra nível mais baixo)

B(-) = Tensão de Entrada = 2cN (pedra nível mais alto)

c) Fios de poliamida

Fator A: Velocidade de Alimentação Positiva

A(+) \bar{D} FC = 15,8 \bar{D} VA.P. = 130,3 m/min

A(-) \bar{D} FC = 13 \bar{D} VA.P. = 160,5 m/min

Fator B: Altura da Pedra de Descida

B(+) = Tensão de Entrada = 10cN (pedra nível mais baixo)

B(-) = Tensão de Entrada = 2cN (pedra nível mais alto)

3.2. Escolha da variável resposta

Segundo a norma ASTM 3887, os principais parâmetros de um tecido de malha cru são: gramatura, número de carreira e colunas por centímetro. A norma AFNOR NFG 07.101 recomenda determinar o valor de L.F.A. para verificar a regularidade do tecido fabricado.

Desta forma, foram selecionadas as seguintes variáveis resposta: gramatura, número de carreiras por centímetro, número de colunas por centímetro e L.F.A.

3.3. Escolha do planejamento experimental

O planejamento escolhido foi um fatorial 22 mostrado na tabela 1. Como são dois fatores de controle (A e B) em dois níveis (+ e -), têm-se quatro combinações possíveis de regulagem da máquina.

Tabela 1: Níveis dos fatores e interações de um projeto fatorial do tipo 22

Ensaio	Fator A	Fator B	Int. Ax B	Resposta	
1	+ 1	+ 1	+ 1	y 1,1	y 1,2
2	+ 1	- 1	- 1	y 2,1	y 2,2
3	- 1	+ 1	- 1	y 3,1	y 3,2
4	- 1	- 1	+ 1	y 4,1	y 4,2

Teste de Hipóteses

H0: $\mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4$

H1: $\mu_i \neq \mu_j$, para qualquer par i, j

3.4. Execução dos experimentos

Para cada matéria prima, foi usado um plano experimental completamente aleatorizado e para cada regulagem da máquina foi feita uma

replicação.

Neste trabalho, tanto a ordem de execução das regulagens como as de suas replicações foram determinadas por sorteio.

3.4.1 Adição de pontos centrais

Quando é realizado um experimento fatorial 2k, dificilmente o experimentador sabe se a resposta varia de forma linear ou não linear em função dos fatores, pois estes serão analisados em apenas dois níveis. Uma forma de verificar a existência de curvatura na superfície resposta é adicionar ao experimento pontos centrais. Este método consiste em adicionar pontos centrais, intermediários aos níveis (-1, +1), para os fatores xi (i = 1, 2, ..., k).

Segundo Montgomery (1997), os pontos centrais são utilizados para conservar a linearidade dos efeitos provocados pelos fatores no experimento, assim como, para estimar os erros experimentais, sem influenciar os efeitos produzidos pelos fatores nas respostas.

3.5. Análise dos resultados

Com o planejamento fatorial 22 para cada matéria-prima, foram produzidos tecidos com quatro regulagens da máquina (1/1, 2/1, 3/1 e 4/1) e para cada regulagem foi feita uma replicação (1/2, 2/2, 3/2 e 4/2).

3.5.1 Procedimento de Chauvenet

É comum, ao analisar uma série de medições, que alguns dados pareçam errados. As causas de ocorrerem tais fatos são: avaliação equivocada da indicação, erro de registro, mau posicionamento do corpo de prova, etc. Como estes valores não pertencem à amostra, eles devem ser descartados. Porém deve ser feita uma análise criteriosa para se ter certeza de que não há explicação plausível para sua permanência na amostra. Uma ferramenta bastante utilizada para verificar se existem resultados anômalos em uma amostra é o Procedimento de Chauvenet.

Este procedimento especifica que um dado deve ser rejeitado caso a probabilidade de obter-se o desvio padrão relativo a este dado seja menor que $1/2n$, onde n é o tamanho da amostra.

3.5.2 Análise da variância

A análise de variância é utilizada para aceitar ou rejeitar, estatisticamente, as hipóteses investigadas com os experimentos. O objetivo desta técnica é analisar a variação média dos resultados dos testes e demonstrar quais são os fatores principais e interações que realmente

produzem efeitos significativos nas respostas de um sistema.

Os resultados da ANOVA são geralmente apresentados em uma tabela, conforme mostra a tabela 2. Estes resultados representam a análise do experimento fatorial dois fatores, cada um deles com dois níveis. As colunas desta tabela incluem as fontes de variação, a soma dos quadrados (SSA, SSB, ..., SST), os graus de liberdade, os quadrados médios (QMA, ..., QMErro), a razão F (FA, FB e FAB) e os valores de p (nível de significância para testar a hipótese H0).

Tabela 2: Resumo da tabela ANOVA para análise dos resultados

Fonte de Variação	Soma dos Quadrados	Graus de Liberdade	Quadrados Médios	Fexp	Valor p
Fator A	SS _A	a - 1	QM _A	F _A	Valor p (A)
Fator B	SS _B	b - 1	QM _B	F _B	Valor p (B)
Int. AxB	SS _{AB}	(a - 1)(b - 1)	QM _{AB}	F _{AB}	Valor p (AB)
Erro	SS _E	ab(n - 1)	QM _{Erro}		
Total	SS _T	abn - 1			

a = Níveis do Fator A e b = Níveis do Fator B

Para análise dos valores experimentais foi utilizado um intervalo de 95% (p = 0,05).

4. ANÁLISE DA SUPERFÍCIE RESPOSTA

Segundo Myers et al. (1989), a Metodologia de Superfície Resposta é um conjunto de técnicas de planejamento e análise de experimentos usadas na modelagem matemática de respostas. Este método foi desenvolvido por George Box, com a colaboração de outros autores, na década de 1950. O estudo foi motivado porque os pesquisadores sentiram a necessidade de utilizar um procedimento para determinar os níveis ótimos dos fatores de controle que interferem na resposta de um sistema.

Depois de identificados os fatores significativos, o experimento pode ser aumentado com ensaios adicionais no centro da região experimental. Isto permite avaliar se a superfície de resposta linear é adequada ou se existe alguma curvatura (Montgomery, 1997).

4.5. Estimativa da curvatura da superfície

A linearidade do modelo matemático pode ser verificada ao estimar a diferença entre a média das respostas para os pontos fatoriais do experimento (\bar{y}_F), e a média dos resultados obtidos em nc rodadas do ponto central (y_c). Se $|\bar{y}_F - y_c|$ for pequeno, então assume-se que o ponto central está próximo ao plano gerado pelas respostas obtidas nos pontos 2k e a região é plana. Se $|\bar{y}_F - y_c|$ for grande, então existe curvatura na região experimental (Montgomery, 1997).

A estatística F deve ser utilizada para testar se a curvatura é significativa. Se $F_{exp} > 0,05, \{1, (nc-1)\}$, a curvatura é significativa. Caso contrário, não existe uma curvatura acentuada no plano e portanto, o polinômio pode ser adotado como uma boa aproximação da superfície resposta.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a aplicação do procedimento de Chauvenet foi possível concluir que nenhum resultado deverá ser descartado, pois em todos os experimentos o valor de $DR0 > |DR|$.

Através da análise de variância verificou-se que a velocidade de alimentação positiva irá influenciar na gramatura, no número de carreiras por centímetro e no LFA, pois em todos os tecidos analisados, os valores de p são menores que 0,05. A tensão de entrada do fio e a interação, não são estatisticamente significantes para nenhuma das características verificadas, pois seus valores são maiores que 0,05. Para os valores de número de colunas por centímetro, tanto nos efeitos principais como na interação os valores de p são maiores que 0,05, portanto, nenhum deles é significativo.

Os gráficos da superfície resposta também confirmaram que a velocidade de alimentação positiva é significativa para a gramatura, número de carreiras por centímetro e LFA. A altura da pedra de descida e a interação não são significativas para nenhuma das características analisadas.

Através da análise dos gráficos de superfície resposta também é possível definir a regulagem ótima da máquina circular e determinar as características dimensionais do produto final. Como exemplo, deseja-se

fabricar nesta máquina, um tecido de malha com gramatura 140g/m². Analisando o gráfico de superfície resposta da gramatura, conclui-se que a máquina deve ser regulada com uma velocidade de alimentação positiva de 149m/min. Analisando os outros gráficos, a malha produzida terá aproximadamente 18 carreiras por centímetro, 13 colunas por centímetro e 3,18mm de L.F.A..

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste trabalho foi criar uma metodologia, baseada em técnicas estatísticas, para estudar características de desempenho de um produto. O artigo escolhido foi um tecido de meia malha, e as características de interesse são gramatura, número de carreiras por centímetro, número de colunas por centímetro e L.F.A.

Os resultados obtidos indicam a viabilidade destas técnicas estatísticas e apontam para algumas vantagens na sua utilização, tais como: obter as melhores características do produto final, diminuir o tempo de desenvolvimento do produto, aumentar a produtividade do processo, minimizar a sensibilidade do produto e melhorar o planejamento do processo para assegurar a qualidade do produto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- » AMERICAN SOCIETY FOR TESTING AND MATERIALS, ASTM D 3887; KNITTED FABRICS. PHILADELPHIA, 1992.
- » ASSOCIATION FRANÇAISE DE NORMALIZATION, PARIS.NFG 07.101; LONGUER DE FIL ABSORBÉE. PARIS, 1985.
- » MONTGOMERY, D.C., DESIGN AND ANALYSIS OF EXPERIMENTS. JOHN WILEY & SONS, INC. NEW JERSEY, 1997.
- » SANCHES, R.A., PROCEDIMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO DE TECIDOS DE MALHA A PARTIR DE PLANEJAMENTO DE EXPERIMENTOS. CAMPINAS, FACULDADE DE ENGENHARIA MECÂNICA, UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2006. TESE DE DOUTORADO.
- » SPENCER, D. J., KNITTING TECHNOLOGY: A COMPREHENSIVE HANDBOOK AND PRACTICAL GUIDE. 3RD. ED. CAMBRIDGE, PENNSYLVANIA, 2001.

Protagonismo de las mujeres en el arte holográfico

Rocio Garcia-Robles

LDA. EN BELLAS ARTES E INGENIERA SUPERIOR EN INFORMÁTICA, DOCTORADO EUROPEO POR LA UNIV. SEVILLA. POSGRADO EN REALIDAD VIRTUAL POR LA UNIV. POLITÉCNICA DE CATALUÑA. DOCENTE E INVESTIGADORA EN LA UNIV. SEVILLA, PREVIAMENTE TRABAJÓ EN LA UNIV. POMPEU FABRA Y EN EL INSTITUTE FOR PROSPECTIVE TECHNOLOGICAL STUDIES. HA PARTICIPADO EN MÚLTIPLES PROYECTOS I+D A NIVEL EUROPEO, NACIONAL Y LOCAL. TIENE DIVERSAS PUBLICACIONES Y PROYECTOS ARTÍSTICOS QUE EXPLORAN LA INTERRELACIÓN ENTRE ARTE Y TECNOLOGÍA. - GARCIRO@GMAIL.COM

RESUMEN - Es un hecho probado la falta de consideración que las mujeres han sufrido en la historia del arte a lo largo de los siglos. En la actualidad poco a poco va mejorando esta situación, en parte debido a la sensibilización que las instituciones están promoviendo.

Curiosamente algunos medios recientes como la fotografía suman un porcentaje superior en lo que al reconocimiento de la labor de las artistas se refiere. Al igual que con la fotografía, la holografía ha experimentado un gran interés por parte del sector femenino. En el presente artículo se analiza la implicación de las mujeres en el desarrollo artístico del medio, ilustrando su fecunda producción mediante la reflexión de determinadas obras holográficas de marcado carácter conceptual.

PALABRAS CLAVE (ES) ARTE HOLOGRÁFICO, ESTÉTICA DE LOS NUEVOS MEDIOS, IDENTIDAD, PRODUCCIÓN, GÉNERO

ABSTRACT - It is a fact the lack of acknowledgement women have suffered for centuries in relation to the history of art. This situation has

been recently improved, mainly due to the concerns institutions have been promoting.

A new media such as photography has got a higher percentage of well-known female artists. Holography, as well as photography, has experimented an unexpected interest by women. In the current paper the involvement of those women in the art development of the holographic media is analyzed. Therefore, their fruitful production is highlighted by the survey of some concept-oriented holographic art works.

KEYWORDS: HOLOGRAPHY ART, NEW MEDIA AESTHETIC, IDENTITY, PRODUCTION, GENDER

En primer lugar es destacable cómo el medio holográfico ha atraído poderosamente la atención de las artistas mujeres, quienes han luchado como cualquiera de sus compañeros para vencer dificultades de diversos tipos, destacando los técnico-tecnológicos, los económico-financieros y los culturales.

En segundo lugar, existen datos empíricos que avalan la implicación de las mujeres en el desarrollo artístico del medio. Así, según el Dr. Johnston: "La subcultura de los hológrafos estéticos [es decir, hológrafos artistas] se distinguía también por su equilibrio de género; a diferencia de los científicos, los hológrafos estéticos fueron a menudo mujeres. Aunque [artistas como] Benyon y Casdin-Silver se veían a sí mismas como pioneras aisladas en una profesión masculina, las escuelas de holografía produjeron posteriormente un número comparable de artistas mujeres y hombres. De hecho las mujeres fueron más frecuentemente empleadas que los hombres en los museos de holografía tanto como gestoras dinámicas y eficientes como en el perfil de artistas", [1]. Así, por ejemplo, según ha señalado el Dr. Johnston [1] Andrew Pepper incluyó un 38% de mujeres entre los 65 artistas a los que entrevistó en el documento escrito titulado 'Creative Holography Index' entre los años 1992 y 1995. Por su parte, George Dyens incluyó un 22% de mujeres en el CD-ROM compilatorio 'Art Holography – The Real Virtual 3D Images' publicado en el año 2002.

En tercer lugar, es reseñable el reconocimiento que han tenido la labor y la producción de las mujeres pioneras en el uso del medio

holográfico en exposiciones tales "Leading Lights: Women in Holography" comisariada por Douglas Tyler en el Saint Mary's College (Notre Dame, Indiana, EE.UU.) en 2003.

En el catálogo correspondiente a dicha exposición [2], el autor destaca las siguientes razones que explicarían el protagonismo femenino en el desarrollo artístico del medio:

- » Falta de una predisposición de género inherente o preestablecida dentro del medio.
- » De acuerdo a la opinión de la artista, la Dra. Margaret Benyon: "La holografía es inherentemente compatible con el conocimiento femenino. [...] los procesos mentales de las mujeres favorecen un tipo de pensamiento integrador que es al menos simbólicamente transmitido por los principios básicos de la holografía".
- » "Por último, [...] la verdadera complejidad de la técnica holográfica debería favorecer los patrones de trabajo de las mujeres. [...] Cuando la complejidad de la tarea excede los recursos de una determinada persona, las mujeres se dan cuenta del potencial del trabajo ejecutado en el contexto de una comunidad como solución a este tipo de retos. No es sorprendente, por tanto, que un buen número de mujeres utilizando la holografía hayan trabajado, durante las pasadas décadas, en colaboración con artistas y técnicos, ambos hombres y mujeres, en pro de la creación de sus obras individuales o colectivas".

Hecho este breve análisis introductorio a las cuestiones de género en relación a la emergencia del uso artístico de la holografía, a continuación veremos cómo el enfoque creativo de las artistas hológrafas demuestra numerosos puntos en común con el de otras mujeres que han empleado otros medios, sobre todo desde el punto de vista de las temáticas abordadas. Destacan las aproximaciones conceptuales con enfoque socio-político, temáticas reivindicativas entre las cuales analizamos a continuación obras relacionadas con las siguientes cuestiones: globalización, alteridad, feminismo, pacifismo, identidad, ecología, etc.

Un ejemplo de obra relacionada con la temática de la globalizaci-

ón es la instalación titulada "(A self-help survival guide to the) Global Village" de Doris Vila. Según afirma la autora: "Esta obra es un viaje metafórico, el progreso de un día de camino de un peregrino en los tiempos modernos a través de la aldea global. La performer caminaba sobre el suelo activando su propia voz y luces sobre tres hologramas de gran formato. El suelo se convertía en un paisaje de ideas y lenguaje, revelado por la performer a través del tiempo. [...] Esta aproximación de narrativa no lineal tiene su precedente en el arte medieval pre-renacentista, en el que a menudo se codificaban múltiples momentos en una única imagen", [3].

La producción artística de Vila se caracteriza por un despliegue multi-modal e intermedial en el que suele hacer uso avanzado de tecnologías digitales, implicando al espectador en un juego dialéctico complejo, de carácter procesual y decididamente conceptual. La holografía funciona en este caso al mismo nivel que el resto de los elementos, siendo parte integrante del conjunto.

Un ejemplo claro de temática relacionada con el concepto de alteridad son las obras que versan sobre reivindicaciones feministas. En este sentido, destacan especialmente las producciones holográficas de Anaït Arutunoff-Stephens, Margaret Benyon y Harriet Casdin-Silver.

Margaret Benyon realizó dos series de obras "Cosmetic Series (female)" (ver fig. 1) y "Cosmetic Series (male)" que giran en torno a dos cuestiones fundamentales: el género y el rápido envejecimiento del cuerpo frente al sentimiento de 'eterna juventud' en las personas de mediana edad. Según la autora "Cosmetic Series surgió de la necesidad de un concepto positivo de mí misma. Esto le llevó a regenerarse simbólicamente a través de imágenes de mujeres más jóvenes.



Fig.1 "Gaelle", (*Cosmetic Female Series*), Margaret Benyon, (1986)

Fig. 2 "Venus of Willendorf", Harriet Casdin-Silver, (1991)

La autora tomó como referencia para esta serie la obra de Mary Kelly y Cindy Sherman. Con la obra de Sherman comparte una clara intención de provocar la complicidad con el espectador. Con la obra de Mary Kelly tiene en común la elección intencionada de una estética kitsch, en clave de humor, en relación a la tendencia de utilizar la cosmética de una forma poco sutil para disimular el paso del tiempo en el rostro de la mujer.

Anaït Arutunoff-Stephens comparte la misma reflexión sobre el devenir del tiempo y su trascendencia social en relación a la mujer en los ámbitos personal y laboral. Realizó varias obras en torno a esta temática. Con un dramatismo que no deja indiferente al espectador, destaca un autorretrato en el que aparece tapándose los ojos y con una linterna en la mano, en lo que podría interpretarse como una alusión metafórica a la búsqueda de una salida en relación al irremediable envejecimiento y sus consecuencias, o bien la invisibilidad social de la mujer de edad avanzada.

Entre las obras de cariz feminista de Harriet Casdin-Silver destaca la titulada "Venus of Willendorf" (ver fig. 2), inspirada en la popular escultura prehistórica homónima. Se trata del retrato de un mujer robusta

desnuda pero, a diferencia de la venus prehistórica, la holográfica no está idealizada y además las poses de ambas féminas no son idénticas. La venus holográfica oculta sus brazos tras la espalda en una posición de indiferencia que pierde el valor simbólico de fecundidad.

Tal y como ha analizado Sarah Maline [4], esta obra holográfica sufre el rechazo por parte del público debido, por una parte, al no responder a los cánones de belleza impuestos por la sociedad. Por otra parte, a pesar de ser de pequeño formato, el hiperrealismo intrínseco de la imagen holográfica resulta chocante al espectador quien a menudo lo interpreta desde un punto de vista moral, a través de la mirada condicionada por el puritanismo aún imperante en ciertos sectores.

En su otra obra titulada "70+1+2" y en otras semejantes, Casdin-Silver retrata fragmentos de cuerpos castigados por el paso del tiempo, construyendo en ciertos casos seres andróginos que violentan al espectador y le hacen reflexionar sobre los estereotipos sexuales y la evolución del concepto de género en el contexto contemporáneo.

En paralelo a estos aspectos de identidad de género, encontramos otros de identidad nacional en diversas obras de Benyon. Así, en "Black Jack" (ver fig. 3) la primera obra citada la autora combina holografía y pintura para reflexionar, por una parte, sobre la adoración de los jóvenes a los deportistas idolatrados, y por otra sobre el mestizaje de sentimientos de identidad racial y patriótica. En palabras de la autora: "el holograma muestra a un joven británico de raza blanca maquillado con una bandera del Reino Unido. La pintura muestra a un joven británico de color contra un cielo gris. Una pareja con diferente color de piel y la misma nacionalidad, pintados para una ocasión ritual como puede ser un partido de fútbol, una boda real, o una noche en un concierto. Identidad y diferencia, patriotismo positivo y negativo".

Por su parte, las obras "Pushing up the Daisies" y "Soldier" realizadas por Benyon aluden al estereotipo del soldado valeroso de moral respaldada institucionalmente, y cuya imagen hemos asimilado a través del legado cinematográfico.

Al igual que los conflictos bélicos, la ecología ha sido una inquietud presente en la obra de algunos artistas hológrafos. Sirva de ejemplo la obra "Terrene Holosphere" de Brigitte Burgmer que gira en torno al concepto del planeta tierra como entidad, y alude a la superación del

modelo cosmogónico egocéntrico del ser humano. Se asemeja conceptualmente a la obra "Have a Cup of Tea" de Kazuo Katase. En sendas obras los recipientes están vacíos, si bien en la obra holográfica desde cierto punto de vista se puede visualizar la imagen del planeta tierra. Ambas obras establecen un diálogo con la naturaleza, enlazando al espectador con sus raíces primigenias e invitando a la reflexión sobre la intervención del hombre en el planeta y sobre su insignificancia en relación al universo.

Otro ejemplo de obra de cariz ecológico es la que se puede observar en una obra sin título de Anna McArthur, muy simbólica y a la vez reivindicativa. Por una parte incluye una leyenda sobre algunas de las consecuencias derivadas del uso del uranio para obtener energía nuclear. Por otra parte se pueden ver unas gafas sobre un texto, lo cual podría interpretarse como una invitación a "leer la letra pequeña", como si se tratase de un contrato vitalicio cuyas cláusulas tendrían unas consecuencias de un altísimo coste para el planeta. Es obvio que en esta obra el texto juega un papel fundamental, el cual nos remite a un tipo de obra conceptual característica de artistas como Joseph Kosuth. Al igual que éste, McArthur también extrae el fragmento de texto y lo recontextualiza en un proyecto artístico que incita al espectador a desarrollar una actitud crítica ante los avances tecnológicos.

Entre las artistas que han empleado el texto en su producción holográfica para la concreción de su obra conceptual destaca Pearl John. "Inspirada por el trabajo de Holzer, [Pearl John] reviste de texto bidimensional superficies tridimensionales en la serie Food del año 2002. Los hologramas originales 'Breakfast' (ver fig. 5) y 'Lunch' representan palabras grabadas con láser sobre pan y fruta. La autora proyecta deseos no expresados sobre objetos externos y describe la imposición de diferentes significados culturales en relación a la comida, haciendo público lo privado o íntimo. El texto fue también empleado en los marcos de los hologramas, enfatizando la huida desde el interior del holograma hacia fuera, hacia el espectador", [5].

Holzer utiliza el texto para subvertir el uso tradicional de los medios de comunicación, transfiriendo pensamientos relacionados con la vida privada a la esfera pública. Pearl John no utiliza medios de comunicación, pero vuelca su mensaje personal sobre objetos cotidianos in-

vitando al espectador a realizar nuevas lecturas que recontextualizan el texto en función del objeto sobre el que está proyectado. Es decir, es la propia inadecuación al contexto la que aporta una dimensión semántica adicional a la obra (además de las posibles lecturas que haga el espectador).

Un buen ejemplo de obra que emplea la ubicación espacial del texto con una intencionalidad semiótica es la titulada "Push" (ver fig. 3) de Pearl John, quien afirma: "El texto en la palma de la mano presiona firmemente contra el plano holográfico de la imagen, enfatiza la superficie o el plano de la imagen. [...] El texto del libro Boundary Power de M O'Neill, C y E Newbold describe la necesidad de que existan fuertes fronteras emocionales o psicológicas entre las personas. La mano enfatiza la frontera [...] concentra la atención de la audiencia en la frontera entre ellos y el mundo interior de la imagen del holograma", [5].

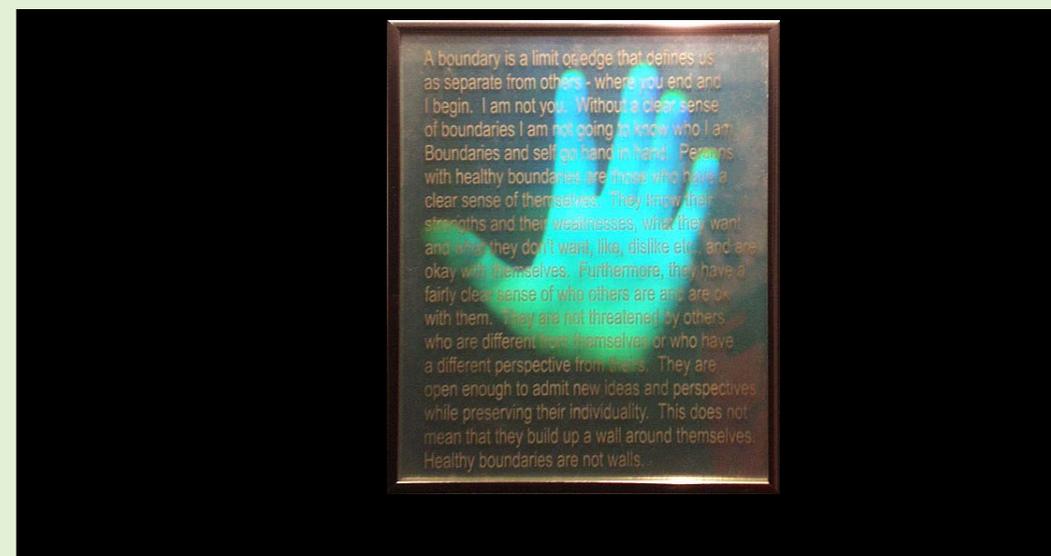


Fig. 3 "Push", Pearl John, (2002)

Otro ejemplo paradigmático de descontextualización es la obra "Margaret, Gregory and Me" de Marie Christian Mathieu. Versa sobre los escritos de la antropóloga Margaret Mean sobre la cultura balinesa desde la perspectiva de una mujer. Este posicionamiento y el hecho de que fuera una científica mujer dieron lugar a que otros antropólogos menospreciaran sus teorías. Mathieu propone una doble lectura articu-

lada mediante el texto inmediato y legible serigrafiado sobre el cristal, y mediante el texto alternativo cuya sombra se proyecta sobre la pared tras el holograma. El texto proyectado da lugar a una lectura paralela por parte del espectador atento, mientras que pasa inadvertido para miradas poco inquisidoras. La obra de Mathieu encuentra su fuerza en la ambigüedad y la encriptación del mensaje.

CONCLUSIÓN

Como hemos podido comprobar a lo largo del presente artículo, todas las obras comentadas ilustran la aproximación creativa de algunas artistas hológrafas, quienes emplean de forma magistral las posibilidades ofrecidas por la holografía. La estética de estas obras celebra los parámetros de intermedialidad, intermodalidad e interdisciplinariedad tan característicos del arte más reciente.

Por restricciones de espacio, sólo hemos analizado ciertas obras de determinadas artistas. Sin embargo, es importante remarcar que ha habido otras muchas artistas creativas con obras igualmente interesantes. Asimismo destacan las contribuciones científicas de algunas de estas artistas tales como Isabel Azevedo, Margaret Benyon, Paula Dawson, Rosa Oliveira, entre otras, y de teóricas como Sarah Maline.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] "Holographic Visions: The history of a new science", Oxford Univ. Press, (2006), pp. 310.

[2] "Leading Lights: Women in Holography", Saint Mary's College, Notre Dame, (Indiana, EE.UU.), (2003).

[3] "Holo-dynamics: Linking holography to interactive electronic media", Proc. 5th International Symposium on Display Holography, SPIE Vol. 2333, (1995), pp. 181.

[4] "Art Holography 1968-1993: A Theatre of the Absurd", Tesis doctoral, The University of Texas, Austin, EE.UU., (1995), pp. 124-125.

[5] "Words and images in time and space: An exploration of the use of text in fine-art holography", Proc. 7th International Symposium on Display Holography, St. Asaph (Gales), (2006), pp. 145-147.

AGRADECIMIENTOS

Las obras mostradas pertenecen a la colección de Jonathan Ross, a quien agradecemos su colaboración para poder publicarlas, así como a sus autoras.

Econsciousness: novas tecnologias e atitudes em prol do meio ambiente analisadas na área de Têxtil e Moda

Susana Maria da Silva | Regina Aparecida Sanches
 GRADUANDA DE TÊXTEL E MODA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - SUSANA.SILVA@USP.BR | DOUTORA; UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - REGINA.SANCHES@USP.BR

RESUMO - O desenvolvimento sustentável é uma ferramenta que acopla diferentes classes, uma vez que gera uma única discussão e preocupação: a degradação do meio ambiente – nosso bem comum – e a possível redução de danos que o desenvolvimento sustentável poderia causar. É nesse contexto sócio-ambiental que o ecodesign exerce seu papel de ferramenta sustentável na área de 'Têxtil e Moda', incitando-nos a buscar novas soluções para redução de danos ecológicos e uma produção mais justa e democrática. Pensando nisso, colocamos o jeans como fator que, assim como a problemática do meio ambiente, aproxima as classes por sua popularidade e, com base nisso, objetivamos pesquisar seus métodos de produção menos nocivos ao meio ambiente, utilizando fibras recicláveis – no caso, o PET (Polietileno Tereftalato).

PALAVRAS CHAVE: ECODESIGN, PET, JEANS

ABSTRACT - The sustainable development is a tool that connects di-

fferent social classes, once that it generates an only discussion and trouble: the degradation of the environment - our common good - and the possible damage reduction that sustainable development could cause. In this socio-environmental context, the ecodesign comes to exercise its role of sustainable tool in the 'Textile and Fashion' areas, encouraging us to look for new solutions to reduce environmental damage and production become more just and democratic. Thinking of it, we have put jeans as a factor that, as well as the environment issue, approaches classes because of its popularity and, basing on it, our aim is to research its less harmful methods of production to the environment, using recyclable fibers – in that case, PET (terephthalate polyethylene).

KEYWORDS: ECODESIGN , PET, JEANS

INTRODUÇÃO

Gilda Chataignier (2006) define jeans como a corruptela do francês de Gêne (proveniente de Gênova) que se anglicanizou como a palavra mais conhecida no mundo em matéria de vestuário. Usado por marinheiros desde o final do século XVIII, se tornou o material têxtil mais democrático do mundo nos anos 1950, após ser celebrizado em filmes de Hollywood.

Tamanha foi a febre causada pelo jeans, que, além de ser considerado um novo segmento do vestuário, tornou-se mais do que um simples modelo básico. Com seu caráter popular, ampliou o campo da moda e originou variantes dos moldes mais tradicionais, além de permitir modelagens para mulheres e crianças. A partir da década de 70, o jeans destacou-se na mídia da moda, sobretudo por conta de suas múltiplas lavagens.

Uma das vantagens em se trabalhar nesse segmento era dada por sua composição resistente, na qual a padronagem sarja (diagonal) garantia maior durabilidade.

Atualmente, dada essa conscientização ambiental mundial, vários campos industriais, inclusive o da moda, têm buscado praticar a filosofia sustentável, uma vez que são grandes emissores de poluentes em âmbito mundial. E, dentre as soluções encontradas, pode-se dizer que a descoberta de fibras sintéticas, sobretudo a do Polietileno Tereftalato

(PET), foi crucial para atingir o estágio tecnológico de agora, inclusive, possibilitando a fabricação do jeans sustentável.

Ruthschilling e Candia (2006) definem que PET "é um polímero termoplástico (capacidade de ser reprocessado várias vezes) utilizado para a fabricação de embalagens e garrafas. É um dos plásticos mais reciclados em todo o mundo devido a sua extensa gama de aplicações".

No setor têxtil, o PET é usado na produção de roupas, artigos esportivos, malas, calçados, nãotecidos, embalagens, mantas para casacos de inverno, entre outros.

DESENVOLVIMENTO

O modelo de sociedade atual mostra profundas dessemelhanças entre povos, dentre as quais o aumento da pobreza, da miséria, da fome e de doenças. Contudo, as questões ligadas ao meio ambiente, mesmo que na prática agucem mais essas desigualdades, em teoria delineiam uma tendência à união em prol do bem comum: a preservação de recursos naturais e utilização de métodos menos poluentes por parte das indústrias.

Sabe-se que o processo produtivo do vestuário e de seus artigos de moda gera um considerável conjunto de resíduos que, até pouco tempo, eram considerados parte das matérias-primas. Porém, os processos industriais vêm promovendo, gradualmente, mudanças no desenvolvimento, sobretudo em relação à efemeridade da moda numa perspectiva sustentável.

(Valle, 2000 apud Martins e Castro, 2007), define desenvolvimento sustentável como o ato de "atender às necessidades da geração atual sem comprometer o direito de as futuras gerações atenderem a suas próprias necessidades".

Pode-se dizer, na prática, que o conceito de sustentabilidade busca promover a exploração de áreas ou o uso de recursos planetários de forma a prejudicar o menos possível o equilíbrio entre meio ambiente e comunidades humanas, além de toda a biosfera que dele depende para existir.

De maneira simples, podemos afirmar que garantir a sustentabilidade de um projeto ou região determinada é garantir que mesmo ex-

plorada essa área continuará a prover recursos e bem-estar econômico e social para as comunidades que nela vivem.

Assim, dentro desse fervor sustentável a moda se vê na obrigação de cooperar com a preservação de suas fontes de recurso através da reciclagem.

Embora muitos materiais sejam reciclados com frequência, isso não é tão comum para os tecidos. As roupas são uma grande e crescente fonte de emissão de dióxido de carbono (CO₂), gás responsável pelo aquecimento global. A indústria têxtil tende a tomar uma consciência global ecológica, com roupas sustentáveis para que haja menores emissões desses gases em nosso ambiente.

Contudo, vale salientar que a reciclagem de qualquer material consiste em um processo industrial que envolve infraestrutura específica e uma série de fatores, principalmente de ordem econômica. Ainda não há um acordo, por lei, no qual indústrias brasileiras colem ou apóiem iniciativas de coleta e reprocessem os materiais que produzem e, parte de nossas indústrias não se vêem como responsáveis pelo impacto ambiental de seus produtos.

Por conta das implicações político-econômicas e culturais que a alteração no padrão de consumo confere ao atual modelo urbano-industrial, ínfimas iniciativas de redução de resíduos têm sido efetivamente praticadas. Este é o maior dilema no campo da moda, uma vez que seu mercado depende do consumo em massa e constante renovação de tendências de vestuário.

Se por um lado a reciclagem de materiais polui menos o ambiente e usa menos matérias-primas virgens, água e energia, por outro, é perfeitamente compatível aos nossos atuais níveis de desperdício.

Nesse contexto, é mister resgatar uma vertente muito ligada à moda que é o Ecodesign – ou Design Ambiental, onde utilizam-se materiais alternativos e planeja-se desenvolvimento, produção, uso e descarte, buscando reduzir o impacto da produção em escala industrial sobre o meio ambiente.

Uma iniciativa bastante importante do uso de Ecodesign é a reciclagem de PET, desenvolvido pelos químicos ingleses Winfield e Dickson em 1941, que pode ser reprocessada várias vezes.

O Brasil fabrica, basicamente, camisetas e jeans a partir de fibras

do PET reciclado. Empresas de ponta como Gruppo Mossi & Ghisolfi, Santista Têxtil, Unnafibras Têxtil e marcas renomadas como M. Officer, Mário Queiroz, Glória Coelho já utilizaram PET em suas coleções. A fibra Alya Eco (www.ecowear.com.br), exemplo de projeto que trabalha com fibra do PET, foi desenvolvida pelo Gruppo Mossi & Ghisolfi e reúne tecnologia, meio ambiente, moda e responsabilidade social.

O Brasil produz cerca de 200 mil toneladas de plástico PET, por ano, e a promoção dessa reciclagem não é vantajosa apenas para indústrias que obtêm seus insumos a preços mais baixos, reaproveitando material e, assim, reduzindo os custos de seus produtos. A sociedade também ganha com isso, pois a idéia "reciclar" viabiliza a concepção de vários projetos sociais que são diretamente inseridos nesse processo.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido a partir de pesquisa bibliográfica em livros, revistas, artigos científicos e sites especializados nas áreas de gestão ambiental, moda e têxtil.

DISCUSSÃO

Analisando as possibilidades de adquirir uma conduta sustentável por parte da indústria têxtil e da moda, observa-se dificuldade quanto à promoção da idéia de uma peça de roupa ecologicamente correta, aqui, por dois motivos: a falta de divulgação e conscientização das pessoas através das mídias, além do alto preço das peças feitas de fibras sustentáveis, inviáveis para grupos menos favorecidos. A mentalidade sustentável é apenas um primeiro passo para a revolução ambiental já em curso e, cabe aos profissionais e estudantes da área, aprofundarem-se cada vez mais nesse conceito e tornarem cada vez mais viável o consumo sustentável. E, retomando o objeto de aplicação do PET neste estudo, nota-se a importância da moda - uma vez sistema de produção e de comunicação introdutor de mudanças de comportamento e aparência - resgatar o caráter popular e acessível do jeans, atribuindo, acima de tudo, consciência ecológica ao produto.

REFERÊNCIAS

- » CHATAIGNIER, G. FIO A FIO: TECIDOS, MODA E LINGUAGEM. ESTAÇÃO DA LETRAS. SÃO PAULO, 2006.
- » GUERCIO, M. G.; VAN BELLEN, H. M. MEIO AMBIENTE E INDÚSTRIA TÊXTEL: UM ESTUDO SOBRE A APLICAÇÃO DE FERRAMENTAS DE GESTÃO AMBIENTAL. BRASÍLIA, 2006.
- » MARTINS, S. B.; CASTRO, M. D. MODA SUSTENTÁVEL: TRAJETÓRIA DA CRIAÇÃO, PRODUÇÃO E COMERCIALIZAÇÃO. I INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON SUSTAINABLE DESIGN | I SIMPÓSIO BRASILEIRO DE DESIGN SUSTENTÁVEL. CURITIBA, 4 A 6 DE SETEMBRO DE 2007.
- » RECICLAVEIS.COM.BR, PRIMEIRA COLEÇÃO EXCLUSIVA DE JEANS PRODUZIDA COM PET REICLADO. DISPONÍVEL EM [HTTP://WWW.RECICLAVEIS.COM.BR/NOTICIAS/00107/010705JEANS.HTM](http://www.reciclaveis.com.br/noticias/00107/010705JEANS.HTM). ACESSO EM: JUL. 2009.
- » RUTHSCHILLING, E. A.; CANDIA, L. C. ECODSIGN NA MODA – BRASIL ANOS 2000. 7º CONGRESSO DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. CURITIBA, 9 A 11 DE AGOSTO DE 2006.

Moda e novas tecnologias: algumas questões contemporâneas

Suzana Avelar | Mauricio de Campos Araújo | Cláudia Regina Garcia Vicentini

SUZANA AVELAR É FORMADA EM DESIGN DE MODA E DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. SUA PESQUISA ATUAL PERMEIA RELAÇÕES ENTRE, MODA, GLOBALIZAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS, TAMBÉM PUBLICADA NO LIVRO DE MESMO NOME (ESTAÇÃO DAS LETRAS E CORES, 2009). ATUALMENTE É PROFESSORA DO CURSO DE GRADUAÇÃO TÊXTIL E MODA, DA EACH/ USP. <SUAVELAR@UOL.COM.BR | MAURICIO DE CAMPOS ARAÚJO É GRADUADO EM QUÍMICA INDUSTRIAL PELA FACULDADE OSWALDO CRUZ (1994), MESTRADO E DOUTORADO EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS (BIOLOGIA MOLECULAR) PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO (1998 E 2002). ATUALMENTE É DOCENTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO NO CURSO DE TÊXTIL E MODA. | CLAUDIA GARCIA É DOUTORA EM ENGENHARIA MECÂNICA NA ÁREA DE PROJETOS, MESTRE EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, ENGENHEIRA TÊXTIL. PROFESSORA DO CURSO DE TÊXTIL E MODA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. VÁRIOS ARTIGOS E CAPÍTULOS DE LIVROS PUBLICADOS. PESQUISA NA ÁREA DE PROCESSOS CRIATIVOS EM DESIGN.

RESUMO - Este artigo aborda a moda na cultura contemporânea mediante as novas tecnologias. Para além de representação, é possível entender a moda, ou, a criação sobre o corpo para a vida cotidiana, como uma aventura. Esta aventura pode se dar de diversas formas, entre elas, a partir de ligações com a pesquisa científica da biologia, química, en-

genharia em seus recentes desenvolvimentos tecnológicos, potencializando e otimizando nossos modos relacionais.

PALAVRAS-CHAVE: MODA, TECNOLOGIA, MEMBRANA, FLUXO, TECIDO

ABSTRACT - This article aims to discuss fashion in contemporary culture from the development of new technologies. Beyond the idea of representation, we can also understand fashion, or, the creativity for the body in every day life, as an adventure. This adventure may be seen in many ways, such as its connection with biological, chemical and engineering researches in some recent technological developments. These technologies have been potentializing and optimizing our relational modes and our bodies.

Há muito tempo que notamos uma exigência por parte de alguns para categorizar a moda como arte, marketing ou design. Numa contemporaneidade onde tratamos de espaços em fluxos, de permanente sampleamentos em tempo real, dificilmente classifica-se algo de forma estagnada, de fronteiras fixas e contínua, ou de separações efetivas. A moda ou, a criação sobre o corpo que se torna parte de nossos modos relacionais no cotidiano, não pode ser circunscrita em apenas um lugar, assim como qualquer área que se vale de muitas e novas participações para o seu desenvolvimento na contemporaneidade. Propomos aqui indicar alguns espaços de discussão relativos à moda mediante criações e pesquisas tecnológicas recentes.

É possível observar manifestações que propõem novos espaços de discussão sobre a roupa e como ela pode ter outros desdobramentos na contemporaneidade. Mais do que perguntar se moda é arte, comércio etc, devemos propor outras questão: quais criações sobre o corpo pontuam novos planos emergentes nos aspectos relacionais? Ou ainda, como elas podem desacomodar versões que estão tendendo a se cristalizar? A moda pode sim muitas vezes propor soluções para a vida cotidiana mas sempre com um grau de uma nova e atual problematização. A variação desse grau cabe à intenção conjunta do criador, designer, estilista com o usuário, podendo acontecer em diversas intensidades e leituras.

O tempo presente pode ser pontuado pela inegável presença das mais diversas tecnologias em nossas vidas cotidianas, as quais intensificam e explodem em um constante embaralhamento dos códigos, que

insistem em permanecer solidificados.

Proponho aqui uma leitura em três tópicos para facilitar a exposição mas que, ao longo de nossa fala, veremos como uma se liga à outra. São eles: a moda como uma aventura; moda e novas tecnologias; moda e ciência, sendo que uma interfere na outra.

1- AVENTURA

Uma maneira que podemos começar pensando outras compreensões sobre a roupa é entendê-la como uma aventura. Para além da ideia de representação, podemos citar as palavras dos curadores da exposição "Dysfashional" (2007), Luca Marchetti e Emanuele Quinz. Eles consideram a escolha e o uso da roupa de moda na atualidade, mais do que uma expressão mas também, uma experimentação e uma aventura.

O sentido da roupa se diversifica mais uma vez e se dá em seu uso e experimentação. Passamos a ter a possibilidade de estar em diversos ambientes que antes não poderíamos penetrar; ambientes inóspitos e impróprios para o corpo biológico conhecido até então. Ambientes híbridos de espaços físicos e virtuais, novas formas de imagens do corpo e da roupa (estampas virtuais ligadas `a dispositivos digitais funcionando como ornamentação e informação), bem como ambientes com mudanças bruscas de temperatura, entre outros. Além do mais, as tecnologias bélicas e esportivas vão, aos poucos, permeando a vida cotidiana otimizando performances do corpo a fim de torná-lo mais eficiente e protegido.

Também podemos considerar roupas que atuam na percepção quando são voltadas para os sentidos auditivo, olfativo e o tátil (caso do e-skin, que será comentado mais à frente). Ou ainda podemos pensar em uma roupa que atue nos sentidos que pode até nem ser percebida em suas ampliações, eficiências, comodidade, efeitos inúmeros (exemplo: da roupa que repele rato; tecidos que liberam essências calmantes; roupas com tecnologias digitais potencializando tarefas ligadas ao corpo).

Nessa aventura, vestir uma roupa pode implicar em propor soluções ao mesmo tempo que coloca novas questões sobre os modos relacionais. Quando ela passa a funcionar como aventura, pode estar atuando em/como paradigmas sócio-culturais ainda intangíveis para muitos. Na medida que a roupa vai diversificando as suas tarefas, o corpo também

vai sendo colocado em questão, e vice-versa, e ao mesmo tempo. Assim nos aponta José Teunissen, curador da exposição "The art of fashion – installing allusions" (2009). Ele nos conta que a partir dos movimentos da década de 60 as fronteiras são borradas, e a moda se torna um fórum de discussão sobre expressão e experimentação. Para além da identidade, a roupa criada para o cotidiano prepara o cenário para experimentar e enfatizar a imaginação e do por vir. (Ronaldo Fraga, Victor&Rolf, Karla Girotto podem ser alguns exemplos).

2- NOVAS TECNOLOGIAS

As tecnologias móveis favorecem um embaralhamento de códigos, uma vez que, ao mesmo tempo que proporcionam modos relacionais em espaços escorregadios, intensos, virtuais, também desfocam nossa percepção da tendência em ser linear. O foco passa a ser, então, um sampleamento em tempo real. Parece que vivemos diversos acontecimentos que se nos apresentam sem uma forma acabada e pronta. Com efeito, somos parte desses acontecimentos, atuamos neles e com eles; o compomos. Parece que construímos um presente fugidio a nós mesmos. Isso não significa uma criação onde "tudo vale". Muito pelo contrário: trabalhar com os fluxos é compreender e buscar novos espaços que engendrem movimento, vida.

Nesses novos espaços que explodem, nos aproximamos de diversas outras especialidades criando outras novas. A arte tecnológica por exemplo, pode trabalhar com o digital, com a biotecnologia e mais recentemente com a nanotecnologia que rompe fronteiras sólidas de maneira permanente e diversa. O conceito do In-Betweenness, notabilizado por Jens Hauser na exposição "Sk-interfaces" (2008), nos chama a atenção para este fato: criar novos espaços nos quais seus limites, entendidos como membranas, tornam possível a compreensão ou apontam a problematização de nossa atualidade. Notemos que estas membranas não separam totalmente o "dentro" e o "fora" mas circunscrevem um lugar temporário, de modo ativo e participativo devido `a porosidade desta membrana. Tais membranas são concebidas a partir de elementos justapostos, justaposição esta própria daquele instante, ainda não julgada mas avaliada como uma das inúmeras possibilidades. Assim, essas

membranas são construídas, formuladas, manipuladas a partir de diversos processos e materiais.

Com o advento da nanotecnologia, tecnologia que atualmente engloba a engenharia, a física, a química, a biologia, a computação, que possibilita a manipulação e criação de partículas em escala atômica. Sua aplicação está se estendendo a diversos setores econômicos, sociais e ambientais, que demandará a colaboração de outras áreas do conhecimento.

A nanotecnologia, que é considerado como a quinta Revolução Industrial, está quebrando vários paradigmas em diversas áreas. Com a aplicação desta tecnologia nos materiais têxteis, a interação do corpo com as roupas será de uma forma muito mais intensa que atualmente. Algumas tecnologias já estão presentes em alguns produtos de moda, como as fibras com íons de prata que evitam a proliferação de bactérias, fibras com cristais que ajudam a evitar a fadiga muscular usadas principalmente em roupas esportivas.

Outras possibilidades são o desenvolvimento de materiais que ajustam suas propriedades de acordo com influências internas ou externas; nanocoatings de cerâmicas que incorporam aos materiais têxteis aumento da resistência e propriedades antiestático, antiadesivo; micro e nanocápsulas: fragrâncias, aroma-terapia, liberação de fármacos e corantes, regulação térmica; acabamento nano "sol-gel": melhores efeitos de repelência (água e óleos) e melhor resistência a lavagem; copolímeros bloqueadores: mudança da superfície têxtil; efeito de coloração com nanoestruturas: Ultrapreto; cores de interferência, coloração sem corantes; modificação de fibras e fios com nanopartículas; roupas que não absorvem cheiro tanto externo como interno.

Dentro das técnicas de nanotecnologia desenvolvidas que mais interessa a moda é a aplicação de nanotubos de carbono em misturas com outras fibras. Através destas técnicas é possível a produção de tubos com espessuras ultrafinas e estes serem incorporadas a produção de fibras têxteis. Estes nanotubos aumentam a resistência das fibras têxteis e incorporam as propriedades de condutividade termal e elétrica sem perder o aspecto e o toque de uma fibra têxtil comum. Com essas propriedades poderá no futuro ser incorporado aos confeccionados equipamentos eletrônicos, como por exemplo, um dosador de medicamentos

para pacientes de doenças crônicas, computadores, sensores de monitoramento, entre outros.

Falamos portanto no trabalho conjunto entre designers e cientistas, que estão criando novas "membranas" provocando a fragilização de fronteiras sólidas. Reconhecidos mais pelos seus trabalhos dentro da indústria da moda, muitos designers vão trabalhando cada vez mais com outros profissionais e alterando as formas tradicionais de criação sobre o corpo. Parece que vão afetando e sendo afetados como um contágio rápido, não linear, disparando novos posicionamentos na criação de algo.

Martin Margiela, Walter van Beirendonck e Hussein Chalayan são alguns exemplos.

Beirendonck fornece novas propostas de design para a indústria automobilística, realiza workshops, e também atua na criação aliando-se às ciências, como podemos ver em sua participação na Science Gallery de Dublin. Além de seus desfiles inspirados em mutações genéticas, manipulações de gens, o designer recorrentemente cria coleção de roupas e de outros objetos, fundamentados em universos e seres híbridos.

Nessa mesma forma de atuar com novos valores científicos, Margiela (1989) concebe uma vitrina com vestidos em decomposição, auxiliado pelo microbiologista Dr. A.W.S.M van Egeraat. Aqui, ele trata do próprio ciclo da moda que tende a se tornar precário e obsoleto na medida que vai sendo exposto e como as roupas vão se alterando com o passar do tempo (<http://www.contemporaryfashion.net/index.php/none/none/113/uk/exhibition.html>).

De qualquer forma, o que percebemos nestas criações é a integração de ilusões e fantasias penetrando a realidade. É sabido que o advento de tecnologias vem borrando as fronteiras entre realidade e ficção. Assim, seguimos para o nosso próximo e último tópico que é a tecnologia científica que torna isso mais intenso ainda.

3- CIÊNCIA

O trabalho de Suzanne Lee em Fashioning the Future pode estar inserido nesta mesma discussão quando considera que a aproximação entre designer e cientista é cada vez maior. Como nos exemplos citados anteriormente, podemos pensar na criação de tecidos e nãotecidos, bem

como nos computadores vestíveis. Estamos falando aqui de novas membranas cultivadas a partir da união de elementos poucas vezes aproximados e que se realizam no ato do vestir e de acordo com as situações. O corpo implementa um novo caráter à roupa e o contrário, ao mesmo tempo. Roupas que atuam de uma forma quase viva, por exemplo, se alteram com a temperatura do corpo, que otimizam a eficiência dele, inclusive em seus sentidos e em nossas ansiedades para o corpo obsoleto (citando Stelarc).

Alguns exemplo efetivos podem ser vistos nos nomes a seguir:

1. Symbiotica: grupo australiano que gerou um casaco com células de orelha (<http://www.symbiotica.uwa.edu.au> ;
2. Hussein Chalayan em seu desfile One Hundred and Eleven, Primavera 2007, com as roupas, ou melhor, com os computadores vestíveis que transformam uma silhueta da década de 1920 para outra de 1960, em tempo real;
3. Luiza Paraguai Donati com seus computadores vestíveis: uma possível discussão entre afeto, design e pesquisa científica (<http://luisaparaguai.art.br/>);
4. Rei Kawakubo e o macacão de natação da Speedo: design e pesquisa científica trabalhando juntos, ou seja, algo como biodesign;
5. Tecido biomimetizando: no documentário Naturetech: o design da natureza (Orf Universum, 2006) fica clara a aproximação entre design e pesquisa científica quando um tecido é desenvolvido a partir da estrutura da vitória-régia.

O que podemos afirmar é que a moda sempre foi uma área interdisciplinar mas que com as novas tecnologias, isto tem ficado cada vez mais notório e parte do dia-a-dia. O corpo tem exigido diversos aparatos para ser otimizado, criando, fazendo e desfazendo limites, imerso num contexto de internacionalização das diferenças em tempo real, proporcionando diversas leituras em muitos níveis de complexidade.

BIBLIOGRAFIA

- » BEYLERIAN, GEORGE M. E ANDREW DENT. ULTRAMATERIALS. LONDRES: THAMES&HUDSON, 2007.
- » HAUSER, JENS. SK-INTERFACES. LIVERPOOL: LIVERPOOL UNIVERSITY PRESS, 2008.
- » LEE, SUZANNE. FASHIONING THE FUTURE. LONDRES: THAMES&HUDSON, 2005.

- » SANTAELLA, LUCIA E PRISCILA ARANTES (ORGS). ESTÉTICAS TECNOLÓGICAS NOVOS MODOS DE SENTIR. SÃO PAULO: EDUC, 2008.
- » DYSFASHIONAL (2007). CATÁLOGO DA EXPOSIÇÃO DE MESMO NOME, DO MUSÉE D'ART MODERNE GRAND-DUC JEAN (MUDAM)