





III CONGRESSO INTERNACIONAL DE
ARTE, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

ARTE, TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO:
NOVOS TERRITÓRIOS DO CONHECIMENTO

ORGANIZAÇÃO

ROSA MARIA PINHO DE OLIVEIRA

DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTES
UNIVERSIDADE DE AVEIRO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

ARCA
ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA

III CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

ARTE, TECNOLOGIA E COMUNICAÇÃO:
NOVOS TERRITÓRIOS DO CONHECIMENTO

ORGANIZAÇÃO

ROSA MARIA PINHO DE OLIVEIRA

Universidade de Aveiro
Portugal
| out 2009 |

Aveiro Portugal

EDITOR: Universidade de Aveiro

2009

COORDENAÇÃO: Rosa Maria Pinho Oliveira

DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO: CEPIA - Inês Albuquerque, PC Mello, Reinaldo Fonseca

PROJETO GRÁFICO E ORGANIZAÇÃO: PMStudium Comunicação e Design

ISBN: 978-972-789-298-3

Ficha catalográfica elaborada por PMStudium Comunicação e Design

CIANTEC 2009 - III Congresso internacional em artes, novas tecnologias e comunicação: Arte, tecnologia e comunicação novos territórios do conhecimento - coordenação Rosa Maria Pinho Oliveira. Aveiro - Universidade de Aveiro, 2009.

512 p.; 73 il.

ISBN 978-972-789-298-3



1. Arte. 2. Arte Educação. 3. Arte Digital. 4. Comunicação. I. Departamento de Comunicação e Artes - UA. II Programa de Pós-Graduação em Estética e História de Arte – USP. III. Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura – UPM. IV. ARCA/EUAC. .

CDD – 700.105

O CIANTEC- Congresso Internacional de Arte, Novas Tecnologias e Comunicação é um evento itinerante que acontece em 2009 na Universidade de Aveiro, Portugal, com o acolhimento do Departamento de Comunicação e Arte. Realizado pelo terceiro ano consecutivo, pretende afirmar-se como um encontro internacional de destaque, vocacionado para a criatividade e a inovação. As edições anteriores foram acolhidas pela Universidade de São Paulo (USP) e Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil, respectivamente em 2007 e 2008.

Na continuidade das edições anteriores, onde se reflectiu sobre caminhos percorridos na arte e pluralidade de olhares, e cujas actas podem ser consultadas em www.ciantec.net, o CIANTEC 2009 reafirma-se nesta edição através da expansão para novos territórios do conhecimento, visando também a educação artística e ensino à distância.

O ser humano, em função das facilidades da comunicação, alterou as suas percepções, formas de pensar e aprender. Assim, diante de novas possibilidades, passou a integrar no seu quotidiano as novidades proporcionadas pela relação entre arte, ciência e tecnologia. O ambiente digital no qual o homem hoje navega é um ambiente em que a informação é constante e pode ser partilhada, o que nem sempre significa maior conhecimento. A multiplicidade do pensamento solicita formas diferentes de representação, e exige principalmente integração e interacção.

COMITÊ CIENTÍFICO

- + Adolpho José Melfi - Universidade de São Paulo
- + Anna Mae Barbosa - Universidade de São Paulo
- + António Valente - Universidade de Aveiro
- + Arlindo Phillippi Jr. - Universidade de São Paulo
- + Armando Corbani Ferraz - Universidade de São Paulo
- + Carlos Fragateiro - Universidade de Aveiro
- + Eduarda Coquet - Universidade do Minho
- + Fernando Ramos - Universidade de Aveiro
- + Isabel Azevedo - EUAC/ARCA
- + Jane de Almeida - Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Marcia Tiburi - Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Marcos Rizolli - Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Maria de Los Dolores Jimenez Peña - Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Mirian Celeste Martins - Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Nestor Goulart Reis Filho - Universidade de São Paulo
- + Óscar Mealha - Universidade de Aveiro
- + Pedro Bessa - Universidade de Aveiro
- + Rosa Oliveira - Universidade de Aveiro
- + Ruy Alberto Correa Altafim - Universidade de São Paulo
- + Silvio Salinas - Universidade de São Paulo
- + Teresa Bettencourt - Universidade de Aveiro
- + Teresa Torres Eça - Associação Professores Expressão e Comunicação Visual
- + Wilton Azevedo - Universidade Presbiteriana Mackenzie

ORGANIZAÇÃO

- + Inês Mécia de Albuquerque – Universidade de Aveiro
- + Isabel Azevedo - Escola Universitária das Artes de Coimbra
- + Paulo Cezar Barbosa Mello – Universidade Presbiteriana Mackenzie
- + Reinaldo Fonseca – Universidade de São Paulo
- + Ricardo Torres – Instituto Superior de Ciências do Trabalho e Empresa
- + Rosa Oliveira - Universidade de Aveiro

SUMÁRIO

COMITÊ CIENTIFICO

HUMAN-COMPUTER INTERFACES AND THEIR NARRATIVE: A DYNAMIC INTERACTION BETWEEN ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY AGUEDA SIMÓ	13
A CONSTRUÇÃO DO LUGAR ALECSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA	17
EDGAR SUSSSEKIND DE MENDONÇA :UM PIONEIRO ANNA MAE BARBOSA	23
O ESPAÇO DE ARTE NA FORÇA DA INTERPRETAÇÃO COMUNICATIVA DA LEGENDAGEM FÍLMICA CLÁUDIA MARIA PINTO FERREIRA E ANTÓNIO MANUEL DIAS COSTA VALENTE	33
CULTURA ARTÍSTICA E VISUAL CARMEN ARANHA ET AL.	40
EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS: AS ARTES VISUAIS NOS CURSOS DE EDUCAÇÃO E ENSINO EDUARDA COQUET & PEDRO SOUSA VIEIRA	46
ARTE E CIÊNCIA: ROMPENDO FRONTEIRAS ELZA AJZENBERG	51
DO OBJECTO AO SUJEITO: UMA ESTÉTICA DO INDIVÍDUO? INÉS MÉCIA DE ALBUQUERQUE E ROSA MARIA PINHO DE OLIVEIRA	55
A HOLOGRAFIA DIGITAL - A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DA HOLOGRAFIA MARIA ISABEL AZEVEDO E ROSA MARIA OLIVEIRA	60
CINEMA EM DEFINIÇÃO: 4K E TRANSMISSÃO JANE DE ALMEIDA	65
FAHRENHEIT 451 - A TELA E O PENSAMENTO NA TELA MÁRCIA TIBURI	74
A ARTE CONTEMPORÂNEA E O ESPECTADOR CRIATIVO MARCOS RIZOLLI	82
O DESENHO COMO FERRAMENTA UNIVERSAL.O CONTRIBUTO DO PROCESSO DO DESENHO NA METODOLOGIA PROJECTUAL..... PAULA TAVARES	89
APROPRIAÇÕES HUMANAS DOS DOMÍNIOS DIGITAIS PAULO CEZAR BARBOSA MELLO	98

INDÚSTRIAS CRIATIVAS: UM REGRESSO ANUNCIADO?	102
PEDRO BESSA	
NEW MEDIA E INTELLECTUAL COMMON	111
PEDRO ANDRADE	
TEMAS CONVERGENTES NOS PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTE: ACASO, SERENDIPIDADE E INSIGHT.	118
REGINA LARA	
REALIDADE(S): FASES DE TRANSIÇÃO – IRÃO 2009	125
RICARDO M.S. TORRES	
A SUBJECTIVIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA: DE OBSERVADOR A SUJEITO NA RELAÇÃO ENTRE ARTE E TECNOLOGIA.....	129
RICARDO M.S. TORRES E INÊS MÉCIA DE ALBUQUERQUE	
ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA - IMATERIALIDADE NA ARTE COM NOVOS MEDIA	133
ROSA MARIA OLIVEIRA E MARIA ISABEL AZEVEDO	
POSSÍVEIS ABORDAGENS AO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM CONTEXTO ESCOLAR.....	138
ROSA MARIA OLIVEIRA	
ALTER-EGO: INSTALACIÓN INTERACTIVA EN TORNO A LA IDENTIDAD MÚLTIPLE DEL SER HUMANO.....	143
ROCIO GARCIA ET AL.	
MOVIMENTOS ARTÍSTICOS CONTEMPORÂNEOS:	
ESTUDOS E ANÁLISES.....	149
SÍLVIA BARROS DE HELD ET AL.	
FARE MONDI : A PROPÓSITO DA ÚLTIMA BIENAL DE VENEZA	155
SÍLVIA LAMI TAVARES CHICÓ	

ARTIGOS SELECIONADOS

VIRTUAL REALITY INSTALLATIONS AS LIVING NARRATIVE LANDSCAPES: NATURE AS INSPIRATION FOR INTERACTIVE ART.....	157
AGUEDA SIMÓ	
CIBERATIVISMO ESTRATÉGICO: A GUERRILHA DA DISPUTA DE OPINIÃO ATRAVÉS DOS BLOGS DOS PRESIDENTES BARACK OBAMA E LUIS INÁCIO LULA DA SILVA.....	163
AMANDA DUTRA RAMOS	
PREPARING FUTURE EAD MANAGERS THROUGH A DISTANCE EDUCATION TRAINING COURSE.....	169
ANA ALICE VILAS BOAS E ANDRÉ F. COSTA DUARTE	
LYGIA CLARK E O CONCRETISMO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL	176
ANA CARMEN FRANCO NOGUEIRA	

DANÇA CONTEMPORÂNEA E O MOVIMENTO TECNOLOGICAMENTE CONTAMINADO ANA CAROLINA DE SOUZA SILVA DANTAS MENDES	181
UMA POSSÍVEL RELAÇÃO ESTÉTICA DAS ARTES-PLÁSTICAS/ARQUITECTURA ANA FIDALGO E MARIA ISABEL AZEVEDO	186
MEMÓRIA E TESTEMUNHO NA OBRA DE DANIEL BLAUFUKS..... ANA PAULA SILVA OLIVEIRA	192
RECONFIGURAÇÕES DA IMAGEM ANTONIO FATORELLI	197
PODE A TRADIÇÃO DA RENDA DE BILRO BRASILEIRA TECER MODERNAS REDES SOCIAIS SOLIDÁRIAS? ANTONIO TAKAO KANAMARU	202
ARTE CÍBRIDA: EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICAS COM SISTEMAS INTERATIVOS CAMILA HAMDAN	209
FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA E A IMAGEM DO OLHAR CRISTAL. CARLOS ALBERTO MURAD	216
VIDEODANÇA: UM NOVO GÊNERO OU UMA TENDÊNCIA CONTEMPORÂNEA?..... CAROLINA NATAL DUARTE	222
PROJETO ARTÍSTICO COMO AÇÃO ARTÍSTICA NA OBRA DE GORDON MATTA-CLARK CAROLINE CABRAL ROCHA	227
TWITTER E A PUBLICIDADE NA ERA DO CONTEÚDO..... CELSO FIGUEIREDO	233
A ARTE E CULTURA NA ERA ICONODIGITAL. CELSO PEREIRA GUIMARÃES ET AL.	237
FORMAÇÃO CONTINUADA EM ARTES VISUAIS: O CASO DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL DA FURG CLÁUDIO TAROUCO DE AZEVEDO ET AL.	242
O MODERNISMO, O PÓS-MODERNISMO E A TIPOGRAFIA DANIEL ESCUDEIRO GUIMARÃES E CELSO PEREIRA GUIMARÃES	248
A TEXTURA DA CIDADE REVESTIDA TEXTO TEATRAL: MOTIVAÇÃO E PROCESSO AUTORAL NA PEÇA “A VIA:PASSAGEIROS” FERNANDA NARDY BELLICIERI -	251
A INTERNET COMO FERRAMENTA DE AFIRMAÇÃO DE IDENTIDADES: REPENSANDO A FIGURA DE LUIZA MAHIN. FRANCIONE OLIVEIRA CARVALHO E DULCILEI DA CONCEIÇÃO LIMA	255
LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL CONTEXTO DE LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS UNIVERSITARIAS. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ DE SEGURA HERNÁNDEZ ET AL.	257

NOVO PARADIGMA DO CINEMA NACIONAL: AUTORES ASSINAM SEUS PAPEIS.....	264
GLÁCIA DAVINO	
PIXAÇÃO: UMA CIDADE REENCANTADA POR SUA JUVENTUDE PERIFERIZADA	270
GUSTAVO REBELO COELHO DE OLIVEIRA	
EDUCABLOG E EDUCAÇÃO VIRTUAL: FERRAMENTA PARA INCLUSÃO DIGITAL E CAMINHOS PARA UMA INCLUSÃO SOCIAL.	277
HEINRICH A.FONTELESET AL.	
IMAGENS DAS NARRATIVAS POÉTICAS DO HABITAR CIDADE	282
ISADORA FERREIRA	
LINGUAGEM VISUAL NA INTERNET: AS TEORIAS SEMIÓTICAS E A COMPREENSÃO DAS IMAGENS VIRTUAIS.....	285
JOÃO BATISTA FREITAS CARDOSO	
NECESSIDADE DE MUDANÇA DO ENSINO DE MÍDIA NAS UNIVERSIDADES BRASILEIRAS EM FUNÇÃO DO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E SEU USO EM PROL DA COMUNICAÇÃO.	291
JOSÉ ESTEVÃO FAVARO	
O ARTISTA COMO PRODUTOR.....	296
JOSÉ MANUEL BÁRTOLO	
DAS ESPECIFICIDADES DAS NATUREZAS	301
JULIANA ALVARENGA FREITAS	
DESIGN E CRIAÇÃO DE VESTUÁRIO PARA TERCEIRA IDADE – DEFININDO DIRETRIZES E PARÂMETROS DE CONFORTO E USABILIDADE.....	304
LARISSA H. E SILVA ET AL.	
GAMEARTE E EXTENSÃO ON LINE: DIMENSÕES DE UMA PEDAGOGIA MUSEOLÓGICA	306
LECI AUGUSTO	
EDUCARÁDIO:UMA DISCUSSÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES DO RÁDIO COMO MÍDIA CIDADÃ.....	311
LENIZE VILLAÇA CARDOSO E HEINRICH A.FONTELES	
O ENSINO DE ARTE DIANTE DA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA: UM RELATO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS DA FURG	316
LIDIANE FONSECA DUTRA E ANA ZEFERINA FERREIRA MAIO	
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) PARA ARTE-EDUCAÇÃO.....	321
LIGIA CAPOBIANCO ET AL.	
O AMADOR E A FOTOGRAFIA - O PAPEL DA PRODUÇÃO AMADORA NO DESENVOLVIMENTO FOTOGRÁFICO	325
LUCIANO DENARDI ALARCON	
BLOW UP UMA EXPERIÊNCIA DE SUBVERSÃO FOTOGRÁFICA (SÉRIE DE TRÍPTICOS – AMPLIAÇÕES QUÍMICAS DE IMAGENS DIGITAIS)	331
LUCIANO DENARDI ALARCON	
SKILLED ART - INTERFACES AND ASSOCIATED STRATEGIES FOR TRANSDISCIPLINARY COMMUNITIES OF KNOWLEDGE	337
LUIS MIGUEL GIRÃO	

OS URBAN SKETCHERS: SEUS REGISTROS GRÁFICOS E SUA DINÂMICA INFOCOMUNICACIONAL MAJANE SILVEIRA	342
PLASTICIDADE E PRETEXTOS NARRATIVOS..... CONCEIÇÃO MENDES E MARIA ISABEL AZEVEDO	347
EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS E POÉTICAS NA ESCOLA..... MARIA INÊS MORON PANNUNZIO	353
ARTE E TECNOLOGIA – UNIVERSOS DE METÁFORAS E METONÍMIAS..... MARIA LUIZA P G FRAGOSO	358
O DESIGN E A PÓS-MODERNIDADE: INTERFACES MARIA REGINA RIBEIRO DE SOUSA CAMBOIM ET AL.	365
A CULTURA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO:: UM NOVO CENÁRIO PARA SUA PRODUÇÃO..... MELINA DE SOUZA MOTA ET AL.	371
AS EXPERIÊNCIAS DE PERFORMANCE CONJUNTA HUMANO-MÁQUINA DE THOMAS EDISON NICOLAU CENTOLA	376
O GROTESCO NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR DAS OBRAS DE DIANE ARBUS E JOEL- PETER WITKIN PÂMELA ARAÚJO FERRAZ	382
ESTÉTICA DA POESIA VISUAL: UM PARALELO COM A CONSTRUÇÃO DA LETRA..... PATRÍCIA VOLPE DOS SANTOS	386
COMBATER O FUTURO: UM OLHAR SOBRE AS REPRESENTAÇÕES “TECNOFÓBICAS” DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA CINEMATOGRAFIA MODERNA PAULO JORGE PEREIRA FURTADO	390
DRAMATURGIA E ESPAÇO: A CIDADE COMO RE-ESCRITURA INSTÁVEL DO ESPETÁCULO NO CONTEMPORÂNEO..... PEDRO CARVALHO MURAD	396
ARTEMÍDIA ACIDENTE ACEDENTE: NOVOS TERRITÓRIOS DO CONHECIMENTO ARTEMIDIÁTICO NO ENSINO SUPERIOR..... PELÓPIDAS CYPRIANO PEL E MARIA SÍLVIA BARROS DE HELD	403
TECNOLOGIA E PROCESSOS DE SIGNIFICAÇÃO NA CENOGRAFIA TEATRAL REGINA CUNHA WILKE	408
PODEMOS CONSTRUIR RETRATOS USANDO UM RETRATÁRIO ?..... RENATO ROQUE	414
ENCONTROS SENSÍVEIS: EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO DA OBRA PÚBLICA ESTAÇÃO SUMARÉ NO METRÔ DE SÃO PAULO. RITA DE CÁSSIA DEMARCHI	422
TIPOLOGÍAS INTERACTIVAS EN LAS OBRAS ARTÍSTICAS HOLOGRÁFICAS ROCIO GARCIA-ROBLES	425

EL MARCO REFERENCIAL EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA HOLOGRÁFICA ROCIO GARCIA-ROBLES	432
LA AUTORREFERENCIALIDAD DE LA LUZ: EN EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA HOLOGRÁFICA..... ROCIO GARCIA-ROBLES	438
SENHORA DA GRAÇA, A VIRTUAL WORLD AS MEMORIAL RUI FILIPE ANTUNES & FREDERIC FOL LEYMARIE	444
IDENTIDADES E PERCEPÇÕES NO BAIRRO DO “ROBOCOP” SÍLVIA CRISTINA CÓPIA CARRILHO S. MARTINS ET AL.	447
ENCONTRO NO ESPELHO: A ARTE NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES QUE ATUARÃO EM OUTRAS ÁREAS DO CURRÍCULO – UM ESTUDO REFLEXIVO SÍLVIA REGINA GREGORIS	453
RELAÇÕES ENTRE PUBLICIDADE E TELEVISÃO: ANÁLISE DAS NOVAS POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE CONCEITUAL DE MARCAS E PRODUTOS DENTRO DE PROGRAMAS DO GÊNERO REALITY SHOW ... SONIA MARIA GERAIS ET AL.	458
FOOD DESIGN AND ITS DEFINITION - INNOVATIVE TOOLS FOR NEW TRADITIONAL PRACTICES SONIA MASSARI	463
A IMAGEM COMO FATOR INTEGRANTE E INOVADOR NA COMPOSIÇÃO DO PORTFÓLIO DO ALUNO SONIA REGINA GIUSTI	465
SENSE DE LUGAR NAS ARTES: UM TRÂNSITO PELA VIA INTERDISCIPLINA SULLIVAN BERNARDO DE ALMEIDA	471
REFLEXÕES SOBRE A ATUAÇÃO DE ARTISTAS E ARTE-EDUCADORES NOS NOVOS MOVIMENTOS SOCIAIS E ORGANIZAÇÕES NÃO GOVERNAMENTAIS SUMAYA MATTAR E GABRIELA LAMBERT	476
HISTÓRIAS DE VIDAS VIVIDAS: UMA PESQUISA COMPARTILHADA SOBRE A CULTURA PORTUGUESA DA ILHA DOS MARINHEIROS..... TERESA LENZI E ROBERTA CADAVAL	482
LUMINESCENT GLASS, ART WITH LIGHT AND COLOUR TERESA ALMEIDA E JOÃO AQUINO ANTUNES	491
BARBIE. ARTE E PEDAGOGIA THALITA ALVES CORRÊA	497
DESIGN, BODILY AND SOCIAL IMPAIRMENT TOM BIELING	502
CONSTRUCCIÓN DE ESTÉTICAS URBANAS: LA CIUDAD EN LAS NARRACIONES Y LOS DIBUJOS DE LOS NIÑOS DE BOGOTÁ..... MAGDALENA PEÑUELA URICOECHEA	507
REFERÊNCIAS	513



HUMAN-COMPUTER INTERFACES AND THEIR NARRATIVE: A DYNAMIC INTERACTION BETWEEN ART, SCIENCE AND TECHNOLOGY

AGUEDA SIMÓ, Ph.D. - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTES

Human-computer interaction has become a very important area of research in art and sciences. However, it is still a challenge how to design interactive systems that are effective, meaningful and aesthetic. Interactive art has contributed to this research by creating installations that have as contents the interaction itself, and thus it has focussed on the design and narrative of their interfaces. These works pose two fundamental questions: What types of interactions and interfaces provide more immersive and meaningful user experiences? and How can we make them more intuitive and natural?

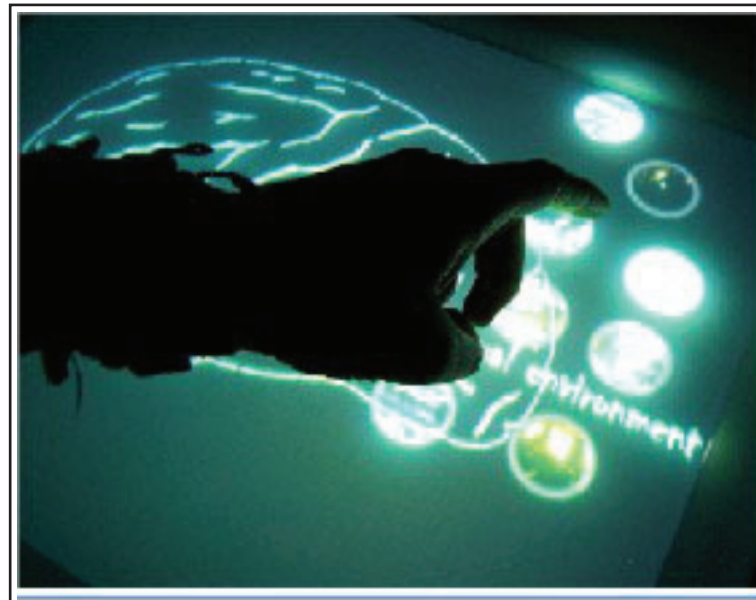


FIG. 1. INTERFACE OF THE INTERACTIVE INSTALLATION "REFLECTING JCC".

Human-computer interaction has become a very important area of research for artists and designers (Laurel, 1990; Krueger, 1991; Dinkla, 1994) interested in creating environments and installations, “where artistic exploration can be combined with technical and scientific research” (Sommerer and Mignonneau, 2008). This research has produced “innovative and perhaps at times unusual artistic interfaces (that) can lead to new services, new paradigms and new forms of communications” (Ibid). Moreover, in designing interfaces and interaction paradigms it is a key factor to find a universal language to articulate the communication between the user and the environment, because if this language does not exist, or if it is not intuitive or flexible enough, the evolution of the environment through the user’s presence and actions will be boring, painful or even impossible.

Artists have found in Nature and biology a good source of inspiration for interaction paradigms (Sommerer and Mignonneau, 1999). For instance, the virtual environment “Mimesis” (Simó, 2003a), uses a biologically inspired interaction paradigm based in mimetism, a coevolution phenomenon of Nature. The visual interface developed for this installation is a horizontal stereoscopic projection system, inspired in the “Responsive Workbench” (Krueger and Froehlich, 1994) but while that system is unaffordable to most independent artists this project offers a low cost solution. A second version of this installation (Simó and Karman, 2005) presents an original sound system that provides a more expressive sound interaction with the environment, and makes a significant contribution in the area of visual musical instruments (Jordà and cols, 2005; Sybille and cols., 2007) by means of spatializing the sound in a novel way that resembles a set of fluid sculptures.

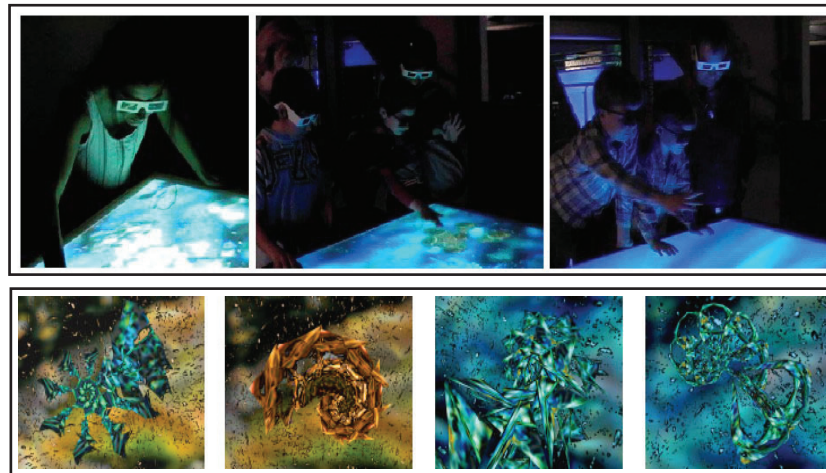


FIG. 2. *MIMESIS*, VIRTUAL REALITY INSTALLATION.

The spatialization of sound can also be a good clue for wayfinding in virtual environments. This idea is explored in the virtual environment “Microworlds,

"Sirens and Argonauts" (Simo, 1999) that presents a novel and original solution for wayfinding inspired in the mathematical concept of attractors. The advantage of this wayfinding method over others is that in addition to help users orientate in the virtual world, attractors have a set of variables that can be carefully controlled for each of them to facilitate user interaction. This installation is inspired by the underwater world and the Greek mythology, and lets its narrative unfold with the user presence and participation.

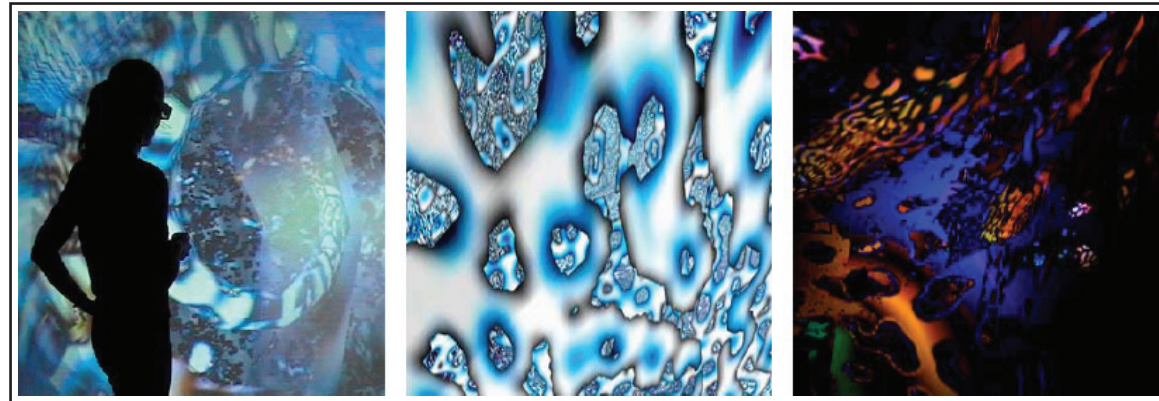


FIG.3. MICROWORLDS, SIRENS AND ARGONAUTS, VIRTUAL REALITY INSTALLATION.

In interactive art, the evolution of the narrative through the user actions is a very important factor (Sommerer and Mignonneau, 1999) but it is also very important to create contents that reflect the current concerns of contemporary society. "Reflecting JCC, Brain Research II" (Simó, 2008a, 2008b) is an interactive installation that reflects upon philosophical and scientific views of the "self", and raises ethical issues in medicine in relation to neuropsychiatric disorders in contemporary society. This project presents an original narrative with digital imagery projected on four surfaces and that also has a physical counter part, organic objects that appear in the projections are also physically present in the installation to confront users with the reality of the narrative. This materialization of digital objects is also the departure for a work in progress, a new version of the installation in which such objects become tangible interfaces.

The design of interactive installations is an expanding area of interdisciplinary research that challenges artists and designers with two main issues: how to appropriately interface humans with the computer-mediated installations and how to design its contents and narratives to achieve a good, meaningful level of interaction and immersion.

Research in computer-augmented environments and ubiquitous computing proposes to distribute and embed the technology in the environment, thus

it becomes invisible or transparent (Weiser, 1991, 1994; Cooperstock and cols., 1997). Moreover current approaches to human-computer interaction in art and multimedia design are exploring the use of motion, gesture and sound detection technologies (Rockeby, 1997, Paradiso, 2008) together with tangible (Ishii, 2003; Dix, 2006; Ghazali and Dix, 2006; Chang and cols. 2007) and natural interfaces (Valli, 2008; Alisi, 2005; Sommerer and Mignonneau, 2008, 2009) to facilitate the user interaction in an intuitive and unencumbered way. Artists and engineers have started to understand that “People naturally communicate through gestures, expressions, and movement”, and thus “Research work in Natural Interaction is to invent and create systems that understand these actions and engage people in a dialogue, while allowing them to interact naturally with each other and the environment” (Valli, 2004-2007).

Research in interaction paradigms, with narrative and visual content generation, has been long conducted towards a more ecologically oriented approach taking inspiration from Nature, biology and Artificial Life (Ventrella, 1995; Hayles, 1999; Simó, 2003b, 2009). Following and adapting processes found in Nature, artists and engineers are developing more organic approaches to communicate and create contents, and greatly enrich their designs (Sommerer and Mignonneau, 1998). Nevertheless it is still a great challenge for designers to develop and integrate new aesthetics with current interactive technology to create meaningful contents. It is beginning to be understood that the interaction is both the narrative and the content of the interactive environments. Therefore, the way we interact with them defines the entire digital and physical expression and the meaning of the interactive environment we create. Thus, the aesthetics of interaction, the relationship between humans and technology-enhanced spaces, is a main area of research that requires an interdisciplinary approach and methodology.



A CONSTRUÇÃO DO LUGAR

ALECSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA¹ - ALEMAOLI@USP.BR - [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/1329357970103217](http://lattes.cnpq.br/1329357970103217)

(...) OS FENÔMENOS DA MEMÓRIA, TANTO NOS SEUS ASPECTOS BIOLÓGICOS COMO NOS PSICOLÓGICOS, MAIS NÃO SÃO QUE OS RESULTADOS DE SISTEMAS DINÂMICOS DE ORGANIZAÇÃO E APENAS EXISTEM NA MEDIDA EM QUE A ORGANIZAÇÃO OS MANTÉM OU OS RECONSTITUI (LE GOFF, 2003).

A memória está presente em diversos campos do Saber e ações do Homem. Pode ser compreendida como a capacidade do indivíduo em conseguir conservar e retomar certas informações ou impressões do passado. Esta conceituação é, geralmente, utilizada em disciplinas como a Psicofisiologia, a Neurofisiologia, a Biologia e a Psiquiatria que estudam a memória como fenômeno individual, condicionado aos aspectos biológicos do ser humano. Porém, para teóricos de outras disciplinas, a perspectiva biológica restringe as diversas leituras possíveis dos fenômenos mnemônicos (Idem).

Esses fenômenos devem ser entendidos como algo inserido à vida social. A partir dessa concepção as Ciências Humanas destacam-se nos estudos sobre o tema. Para Le Goff, renomado historiador francês, a memória é um comportamento narrativo que tem em seu cerne a função social de comunicar a outras pessoas informações e impressões ocorridas no passado as quais não estão no presente em sua forma original (Idem).

O século XXI inicia com uma discussão bastante expressiva no que toca à conceituação da memória, em face da rápida evolução tecnológica. A memória, situada no interior dos computadores, se comparada à memória humana é ilimitada, objetiva e de fácil acesso. Porém, deve-se considerar que a memória eletrônica necessita das ordens humanas, transformando-se tão somente em um campo auxiliar para o desenvolvimento da memória coletiva.

Na perspectiva aberta pela memória eletrônica e pelas novas tecnologias, uma das principais alterações é a ampliação do próprio conceito de memória, que se torna cada vez mais disseminado no campo de estudo de diversas áreas do conhecimento: na Filosofia, por exemplo, com os escritos de Bérqson; na Literatura, tal como a narrativa de Marcel Proust e na Psicanálise, a partir das teorias freudianas. Acrescentem-se, os vários

¹ POSSUI GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS (1995), MESTRADO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2003) E DOUTORADO EM ARTES PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2008). ATUALMENTE É ESPECIALISTA EM COOPERAÇÃO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES, COM ÊNFASE EM HISTÓRIA DA ARTE, ATUANDO PRINCIPALMENTE NOS SEGUINTE TEMAS: ARTE, HISTÓRIA DA ARTE, ARTE BRASILEIRA, HISTÓRIA E CRÍTICA DE ARTE

trabalhos em Antropologia e Psicologia Social que tratam, particularmente, sobre a memória coletiva. Observa-se, então, que ao estudo dos fenômenos mnemônicos é possível atribuir uma visão interdisciplinar.

No campo artístico, as representações em torno da memória podem ser explícitas, revelando acontecimentos históricos ou mitológicos, como na arte grega, romana, cristã ou renascentista. Podem desvelar aspectos éticos, psicológicos e culturais, tal como no Romantismo. No início do século XX, as vanguardas têm no Surrealismo, as aproximações entre memória e sonhos; no Expressionismo registram-se sentimentos íntimos. Através dessas representações, a arte pode denunciar contradições sociais ou políticas e indicar sensações inerentes à condição humana, como na arte contemporânea, por exemplo.

Imersos nas redes mnemônicas, artistas e novas propostas estéticas têm fundamental papel na construção de seu tempo através de múltiplas linguagens. Alguns atingem significativo grau de especificidade no modo de construção desenvolvido, tornando-se, de certa forma, cronistas do cotidiano – uma expressão que somente pode ser compreendida através da reconstituição da memória do momento presente, na qual existe um tempo fragmentado diante da profusão de imagens, sons e sentidos integrantes da sociedade contemporânea.

Na poética de artistas brasileiros, as narrativas da memória revelam fatos históricos e biográficos. Desvelam, ainda, aspectos sociais e políticos. Em muitas produções, o tema da memória é a marca principal, em outras surge como discurso subliminar e tênue. Em centros culturais e museus voltados às artes, a memória é ponto inicial para atividades de preservação, restauro e difusão de conhecimento. Já o exercício da crítica de arte a utiliza como mediação entre obra e público.

No exercício de reflexão sobre a interdisciplinaridade da memória e suas aplicações artísticas, surgem as seguintes questões: a que memória deve recorrer quem viaja esteticamente pela história? Como os fenômenos mnemônicos atuam no processo de criação artística? De que modo a memória influi na produção artística? Pode indicar engajamento político-social do artista? Ou ainda, através da arte resgatam-se memórias e narrativas contemporâneas?

As relações entre arte e memória adquirem maior complexidade quando se pensa nas dimensões de uma cidade como São Paulo, em permanente ebulição econômica, social, cultural, política e artística – mesclada por diversas culturas vindas de várias partes do mundo (imigrantes italianos, espanhóis, japoneses, árabes, judeus, entre outros) e por migrantes de todas as regiões do país (mineiros, cearenses, baianos, paraibanos, goianos, entre outros). A cidade se transforma em um tecido de 60 mil ruas e avenidas, mais de 3 milhões de prédios, casas, indústrias e escritórios, 5 milhões de veículos e 10 milhões de habitantes que dispõem de memórias individuais e coletivas expressas em diversas manifestações artísticas diariamente.

O HOMEM ANSEIA POR ABSORVER O MUNDO CIRCUNDANTE, INTEGRÁ-LO A SI; ANSEIA POR ESTENDER PELA CIÊNCIA E PELA TECNOLOGIA O SEU “EU” CURIOSO E FAMINTO DE MUNDO ATÉ AS MAIS REMOTAS CONSTELAÇÕES E ATÉ OS MAIS PROFUNDOS SEGREDOS DO ÁTOMO; ANSEIA POR UNIR NA ARTE O SEU “EU” LIMITADO COM UMA EXISTÊNCIA HUMANA COLETIVA E POR TORNAR SOCIAL A SUA INDIVIDUALIDADE (FISCHER, 1979).

Na contemporaneidade, o fenômeno da globalização, progressivamente, comprime o “espaço/tempo”, encurtando distâncias e acelerando os movimentos da vida. O senso específico de lugar, de casa, de lar, assim como sua idéia de tempo, inclui as tradições e narrativas que unem o passado e o presente. Conectam o indivíduo à sua história. A globalização e a rapidez da informação e da produção provocam uma mudança na relação espaço/tempo – uma destruição do espaço pelo tempo (CANTON, 2008).

Nessa nova configuração, a promessa de uma globalização econômica e social apresenta suas limitações, porque permite a uma minoria os confortos desta condição e impõe a maioria à exclusão. Para essa minoria, os possíveis “agora” se desdobram em infinitas realidades dispersas. O desejo pode estar em todos os lugares e em todos os tempos. Em grandes cidades, como por exemplo, São Paulo, essa situação desenraiza o indivíduo, tornando-o “homeless” – um “sem casa”, destituído do sentimento de “em casa”; uma ausência de familiaridade com o mundo; certos modos de ser; sentidos compartilhados, crenças: a globalização impele o indivíduo à diáspora (à procura por uma identidade ou ainda à busca por memórias partilhadas) (VILACA, 1999).

É a perda das certezas. A identidade somente se torna uma questão quando algo que se supõe como fixo, coerente e estável é deslocado pela experiência da dúvida e da incerteza (CANTON, 2008). Já não se absolutiza questões referentes aos agrupamentos, tais como: gênero, classe social, etnia, nacionalidade ou sistema social. A própria noção unificada e estável de subjetividade passa por profundas alterações. O sujeito apresenta maior mobilidade. A noção de indivíduo, assim como a de memória, influencia-se e dirige-se de acordo com as interações deste com outros indivíduos e instituições. Assim, o sujeito não é apenas um, mas possui diversas gradações que se modificam de acordo com o tipo de relação que estabelece com seu entorno – suas memórias também terão a mesma mobilidade (POLLAK, 1992). É justamente o entorno habitado pelo sujeito que se altera a partir da globalização – a cidade contemporânea torna-se fraturada e transitiva. Por conseqüência, o sujeito antes unificado está se tornando cada vez mais fragmentado e temporário, já que as bases sobre as quais ele constrói sua identidade não são mais previsíveis, mas, ao contrário, variáveis (Idem).

Na edificação do lugar contemporâneo, há uma estreita relação entre a memória e o sentimento de identidade (Idem). Nessa construção da identidade, há a unidade física, ou seja, o sentimento de ter fronteiras físicas, no caso do corpo da pessoa, ou fronteiras de pertencimento ao grupo, no caso de um coletivo; há a continuidade dentro do tempo, no sentido físico da palavra, mas também no sentido ético e psicológico (Idem). Desse modo, a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que também é fator relevante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si (HALL, 2005).

“O estabelecimento da identidade é um processo cultural e simbólico realizado a partir de diversos enraizamentos” (WEIL, 2001). Esses enraizamentos se estabelecem a partir do contexto de tempo e de espaço, nos quais o indivíduo procura os elementos constituintes de sua identidade mutável. Os membros de um grupo particular como aqueles ligados por gênero, faixa etária, estrato social, etnias, religião, possuem uma extensa rede de articulações tanto na linguagem como nas crenças partilhadas de uma localidade (Idem). Dentro das linguagens possíveis, as artes visuais apresentam-se como campo aberto para o surgimento de diversos discursos, porque são capazes de espelhar as diferenças ocultas sob muitas outras – até mesmo em indivíduos com ancestralidade e história em comum. Com essas condicionantes, os indivíduos deslocam-se tão aceleradamente por espaços reais e virtuais que parecem estar sempre no mesmo lugar, sentindo o vazio de não chegar a lugar algum (HALL, 2005).

A globalização estabelece uma identidade homogênea do grupo privilegiado que têm acesso ao processo, uma vez que as possibilidades tecnológicas oferecem mensagens instantâneas e internacionalizadas (VILACA, 1999). O volume dessas mensagens homogeneizadas é avassalador o que provoca no indivíduo uma sensação de estranhamento, de distanciamento e de passividade. Na maioria das vezes, são mensagens sem mensageiros ou destinatários que deixam no indivíduo a sensação de perplexidade. É a criação de um mundo desabitado, no qual a última morada já está em vias de rompimento: o corpo. Considerado a referência estável da modernidade, o corpo é apresentado como o lugar do ser, da razão e da consciência. Hoje, o corpo cede espaço à relativização da presença cyber corporal (CANTON, 2008).

Afinal, na contemporaneidade, o indivíduo está em algum lugar ou em lugar nenhum? A arte pode resgatar a sensação de lugar perdido (o sentimento de “em casa”)? Pode construir um lugar passível de relações identitárias e históricas? Existem espaços criados pela literatura, a exemplo de obras de Proust. Existe nas artes visuais a criação de espaços plásticos e afetivos que contam e compartilham as memórias?

Em São Paulo, os sentimentos de desraizamento e de pertencimento são complementares. A cidade, considerada a maior da América Latina, é um conglomerado arquitetônico mesclado por pessoas vindas de diversos locais do Brasil e do mundo. O sentimento de “em casa” e de “homeless” apresentam-se fortemente nesse ambiente urbano. Embora, São Paulo proponha espaços (presenciais e virtuais) globalizados cotidianamente, sua população está longe de traços identitários homogeneizados. A vocação cosmopolita da cidade advém do movimento de industrialização pós-1920. De lá para cá, a cidade mostra-se cada vez mais global. Simultaneamente, as “etnias” presentes na malha urbana têm, crescentemente, a preocupação de marcarem suas memórias em lugares específicos da cidade, erigindo (ou às vezes, destruindo) monumentos que evocam suas identidades. Essas intervenções são responsáveis pela construção de um lugar, no qual os indivíduos, concomitantemente, resgatam o registro de suas memórias (o sentimento de “em casa”) e o apagamento delas (a sensação de “homeless” – “sem casa”).

São Paulo, então, pode ser vista como um campo, onde as questões sobre os espaços, a arte e a memória estão jogadas. Recentes políticas públicas, revitalização de lugares e formas estabelecidas de arte pública lutam para a manutenção e renovação da memória coletiva urbana. O acelerado

processo de integração global das cidades tem alterado radicalmente as condições e os princípios das intervenções – é importante ressaltar que esse é um movimento mundial (BRISSAC, 2007).

Grandes projetos de desenvolvimento e de criação de instituições culturais transnacionais estão ocasionando profundas reestruturações nas cidades, em escala global. Exigem novo repertório técnico e institucional; novas estratégias para a ação no espaço urbano e, uma readequação dos espaços voltados à conservação da memória. Entre as estratégias, emerge a tendência à implantação de megamuseus e exposições temáticas de itinerância internacional, que subordinam produção e percepção estética à lógica espacial cercada por imensos ambientes artificiais e cenografados (Idem). Esse tipo de monumentalidade disponibiliza a cidade e a arte ao espetáculo que, por vezes, não traz contribuições significativas para a maioria dos habitantes – alguns autores alertam que o fator exclusão pode pesar muito nessas propostas grandiosas.

Para Nelson Brissac, um dos organizadores do evento Arte/Cidade, a ação artística no ambiente urbano contemporâneo, portanto, necessita ser pautada mais por proposta de atuação fluida e discursiva do que fixa e dirigida. Deve ser moldada, num grau decisivo, pelas circunstâncias e condições de cada lugar específico (Idem). Envolvido na edificação de lugares, o artista não é um “criador de sociedades” e tampouco tornar-se um espelho passivo da realidade. O artista procura alterar a paisagem em volta, em alguns casos recupera espaços degradados e incentiva o debate sobre os problemas e questões sociais (Idem). Como membro da comunidade não se afasta das implicações relativas ao ambiente em que vive e, tampouco, evita as “responsabilidades éticas e políticas de sua inserção no espaço” (Idem).

Diante da idéia de monumento e aliando-se à idéia de arte pública, essa concepção artística é capaz de transformar a consciência pública em relação aos movimentos de alteração dos espaços das cidades e semear um aspecto caro às ações estéticas interessadas em discutir o ambiente urbano: a dimensão de uma prática conectada aos processos de constituição de lugares. Nesse contexto, a sensação de “não-lugar”, os espaços a-históricos e a perda do valor da memória que são fatores componentes do discurso globalizante são combatidos por pessoas (artistas e fruidores) que utilizam a arte pública para a construção de uma paisagem urbana plena de significações.

Vale lembrar, ainda, as concepções de Milton Santos sobre a paisagem e o urbanismo: “A paisagem existe através de um conjunto de ‘formas-objeto’ criadas (...) em momentos históricos diferentes, porém coexistindo no momento atual”. Essas formas não têm vida própria, não se explicam sozinhas. Somente “(...) no espaço, as formas de que se compõe a paisagem preenchem, no momento atual, uma função atual, como resposta às necessidades atuais da sociedade” (SANTOS, 1999).

O autor afirma, então, que a atuação da sociedade “anima” a paisagem, conferindo-lhe novas funções, dando-lhe conteúdo. A sociedade, ainda, altera a organização espacial para criar novas situações de equilíbrio e movimento. Isto é, formula uma “inserção” na paisagem que acaba por originar o espaço – a síntese “(...) sempre provisório, entre o conteúdo social e as formas espaciais” (Idem). A partir desses parâmetros, o artista, como a figura de Jano (observando, simultaneamente, o passado e o futuro) pode interagir como um negociador entre as diversas memórias existentes na

malha urbana; negociando com as identidades forjadas e, principalmente, atuando na construção de um lugar de memórias.

A intervenção do artista em espaços públicos, retomando a noção de Pierre Nora, sobre os lugares da memória é de fundamental relevância porque nesse contexto, o artista é o responsável por sensibilizar a população a atribuir memórias ou não a um determinado lugar. Algumas vezes, a missão de atribuição de memórias é, firmemente, abalada, configurando-se em casos tais como Tilted Arc (1981) de Richard Serra, em Nova York ou ainda a Pirâmide do arquiteto chinês I.M. Pei (1989) na área externa do Louvre – obras que não tiveram, em primeiro momento, receptividade pública positiva. Para o pleno êxito do engajamento da arte em espaços urbanos, o artista deve compreender que a cidade é um imenso palimpsesto, onde a evocação de imagens memoráveis serve-se dos momentos atuais e instaura uma nova forma de se relacionar com a obra, que, por sua vez, ganha sentido a partir das interferências contemporâneas – é uma constante e perene transformação de significados.

A idéia de cidade (coloque-se, nesse contexto, também as concepções de nação e comunidade) não é tão somente uma identidade política ou social, mas um sistema simbólico de produção de sentidos, de representação cultural e de discurso. A cidade surge, então, como produto da sobreposição de épocas, dos extratos temporais da memória. Difícil é a missão de recolher esses extratos e criar condições para sua adequação contemporânea.

Não são de manifestação imediata a lógica histórica e o controle de memória que se refletem na realidade urbana – o mais evidente é a desordem dos eventos herdados. Contudo, a cidade é o lugar da formação de um pensamento visual que permite encará-la no seu sentido museológico – a cidade-museu, segundo Katia Canton, torna-se depositária de poéticas visuais que evocam sentimentos de identificação e reconhecimento. O fazer artístico contemporâneo reafirma essa concepção de cidade-museu, porque em meio a diversas possibilidades de uso de materiais, espaços e tempos, não se separa a rua e o museu (CANTON, 2008).

A discussão sobre a construção de lugares de memória em São Paulo tem continuidade quando se voltam às atenções para as “etnias” que mapeiam os espaços da metrópole paulistana. Os monumentos imersos na malha urbana servem como instrumentos de rememoração, porém, agregam os valores de construção do espaço a partir dos traços identitários da sociedade na qual estão inseridos. São Paulo, cidade de etnias múltiplas, possui memórias fundantes que são registradas nas ruas, alamedas, avenidas e praças da cidade (logradouros públicos da cidade).

Em resumo, dessas memórias, registram-se fatos históricos que constituem, acima de tudo, marcos espaciais presentes na cidade: a herança indígena, o legado dos bandeirantes, a independência, a industrialização, o movimento de imigração e, mais tarde, o de migração. A arte registra cada um desses acontecimentos históricos e imprime nos espaços urbanos, em diferentes níveis de historicidade, a batalha pela construção de um lugar e por uma identidade plural.



EDGAR SUSSEKIND DE MENDONÇA :UM PIONEIRO

ANNA MAE BARBOSA² - [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/1650414096296319](http://LATTES.CNPQ.BR/1650414096296319)

Em busca por informações acerca de Edgar Sussekind de Mendonça andei no Rio importunando um de seus familiares . No entanto nem cheguei a entrevista-lo pois morreu antes que eu pudesse marcar a data da entrevista.Isto foi há mais de dez anos atrás .

Fiquei com uma dívida com Sussekind, queria lembrar aos arte educadores e designers o quanto ele foi importante para nossa área principalmente por ser um educador político.

Desde cedo ele e o irmão Carlos atuaram politicamente Criaram o Grêmio Euclidiano ainda quando alunos do colégio Pedro II , em 1911, no calor da hora do julgamento do assassinato ou morte por legitima defesa de Euclides da Cunha.

Tomei conhecimento de sua atuação como defensor da memória de Euclides da Cunha através de meu tio Paulo Malta Ferraz, literato e Juiz de Direito da Vara de Família no Rio , que estudou o processo jurídico que inocentou quem o matou . Meu tio ficou revoltado com as difamações à memória de Euclides e lembro dele me dizer da admiração pelos jovens irmãos Carlos e Edgar Sussekind de Mendonça e por Francisco Venâncio Filho , também um dos criadores do Grêmio Euclides da Cunha.

Em sua vida profissional lutou desde cedo pelo ensino laico o que derivou em campanha aberta contra o ensino religioso nas escolas publicas, mesmo se os pais tivessem o direito de recusá-lo para seus filhos. No Congresso da ABE no Ceará em 1934, por defender este ponto de vista, foi agredido pelos "capangas das sacristias" como ele passou a chamar os agressores. Apesar da agressão conseguiu barrar o ensino religioso nas escolas públicas, embora facultativo.

Escreveu e traduziu vários livros dos quais dois interessam especialmente aos arte/educadores. Um deles é A extensão cultural nos Museus. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, 1946 que os interessados podem encontrar na Biblioteca Nacional e na Biblioteca da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. O outro é um livro didático para Ensino de Desenho que li na Biblioteca Municipal Mario de Andrade em São Paulo, que está fechada para reforma. Espero que abra ao público antes que eu termine este artigo para puder resenhá-lo neste espaço.

² POSSUI GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS (1995), MESTRADO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2003) E DOUTORADO EM ARTES PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2008). ATUALMENTE É ESPECIALISTA EM COOPERAÇÃO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES, COM ÊNFASE EM HISTÓRIA DA ARTE, ATUANDO PRINCIPALMENTE NOS SEGUINTE TEMAS: ARTE, HISTÓRIA DA ARTE, ARTE BRASILEIRA, HISTÓRIA E CRÍTICA DE ARTE

O livro ou opúsculo sobre extensão cultural em Museu é na realidade uma monografia acerca de educação em museus e foi escrito para um concurso para a chefia da secção de extensão cultural do Museu Nacional. Deram-lhe o limite de 50 páginas e 35 dias para escrever a monografia dos quais gastou 25 pesquisando. A diretora deste museu, na época, Heloísa Alberto Torres, convidava as pessoas a fazerem concurso portanto não fazia como hoje fazem os diretores de museus, colocando quem querem nas direções dos departamentos de educação, ou pior, terceirizando o setor. Quando fui diretora do MAC/USP pela primeira vez fiz concurso para admitir os catorze arte/educadores que lá deixei, muitos deles com mestrado e doutorado. Quando entrei no MAC havia apenas dois arte/educadores, um, aliás das quais estava em desvio de função administrando o pequeno espaço expositivo que havia ao lado da reitoria. Ambos haviam sido convidados a trabalhar. Felizmente durante minha gestão foi criada a Coordenadoria de Museus da USP, que tornou obrigatório os concursos para todas as vagas.

Edgar Sussekind de Mendonça já era funcionário público do Ministério de Agricultura, mas para ser transferido para outro setor do funcionalismo público, o Museu Nacional, foi levado a fazer concurso. Ele já havia tido a experiência de trabalhar com Lúcio Costa, quando este foi diretor da Escola Nacional de Belas Artes por curto período, em 1931. Neste época ainda não haviam se separado a Escola Nacional de Belas Artes e o Museu Nacional de Belas Artes. Seu cargo era de Secretário, mas uma de suas funções seria a organização da extensão cultural no ensino das Belas Artes e no Museu. Como sabemos, infelizmente, o projeto de Lúcio Costa e seu grupo não foi plenamente implementado.

No livro, Sussekind, faz a defesa da educação supletiva, hoje conhecida no Estado de São Paulo como Educação de Jovens e Adultos, EJA, embora acrescente que a educação supletiva não atenua senão de leve a impressão de que no Brasil a educação popular é considerada irrelevante. Continuamos da mesma maneira pois em 2009 o Secretário de Educação do Estado de São Paulo, o mesmo Paulo Renato que quando ministro, quis acabar com as universidades públicas e quase o conseguiu, baixou uma portaria eliminando o professor de Arte do EJA, entregando o Ensino da Arte aos professores de Língua.

Em seu livro Sussekind acrescenta ainda uma crítica à terminologia Educação Supletiva, por parecer um apêndice da educação, quando toda a educação pública deveria ser popular no Brasil. Defende ainda a extensão cultural nas escolas como parte do currículo e defende o papel educativo dos museus. Chega a dizer que a função dos museus é preservar, investigar e educar, sendo esta última a função social mais importante dos museus. Menciona a este respeito um artigo de seu companheiro de colégio Francisco Venâncio Filho, "A Função Educativa dos Museus" publicado na Revista Estudos Brasileiros, Rio, maio-junho 1939. Cita de Anísio Teixeira a seguinte frase: "Trata-se de difundir a cultura humana, mas de fazê-lo com inspiração, enriquecendo e vitalizando o saber do passado com a sedução, a atração, o ímpeto do presente". Sussekind de Mendonça chegar a perguntar, baseando-se em T.R. Adam: Devem os museus se contentar em suplementar apenas os instrumentos de educação já existentes ou declarar-se uma instituição inicial de educação popular? Conta ainda que no Congresso da Museums Association em Leeds, em 1936, houve um apelo para que daquela data em diante fosse o museu considerado sócio solidário na tarefa educativa e não apenas sócio benfeitor.

Discorre longamente sobre o que os museus devem à escola. Resumindo sua explanação aos seguintes itens:

comunicabilidade crescente entre o material exposto e o público, através de fotografias, cinema e outras tecnologias; Este item, do ponto de vista das Artes, pode ser interpretado na atualidade, como a necessidade de contextualização que só passou a ser considerada com o pós modernismo o qual ainda não venceu a pedante maneira de fazer exposições sem referencias, de forma “clean” ou ao modo do “cubo branco” difundida no mundo modernista pelo Museu de Arte Moderna de New York . Foi o próprio MOMA que liderou a crítica contra Barnes e sua coleção por várias razões ,inclusive pelo modo como estabelecia o discurso expositivo de sua coleção intercalando entre os quadros formas desenhadas em ferro , como se fossem vinhetas ou espaço de respiração entre uma obra e outra.

Nos inícios do século XXI ,uma exposição de Vermeer no Museu Metropolitan de Nova York, constituiu-se num exemplo lapidar de contextualização. Ao lado dos quadros havia vitrines com copos e jarras produzidos em Delft na mesma época em que vivia Vermeer. Vários virginais ocupavam as salas onde estava o quadro de Vermeer representando uma mulher tocando virginal.

Quando em 89 a convite de Rudá de Andrade organizei com Marcos Sampaio e Malu Villas Boas a exposição do centenário de Oswald de Andrade que intitulamos Trajetória do Olhar, fiz questão de reproduzir num tablado uma foto de Oswald rodeado das coisas que mais gostava na casa dele . Conseguimos localizar com os familiares todos os objetos e quadros e até a cadeira onde ele estava sentado na foto.Mas, não tivemos o mau gosto de querer representar o Oswald como boneco a exemplo de horríveis representações de pessoas em museus , como o do Padre Cícero no Cariri. Só não encontramos uma moringa de barro que Malú com seus dotes notáveis de pesquisadora conseguiu similar ,melhor dizendo ,igualzinha em um dos muitos mercados onde pesquisou .

O ar de desprezo com que a elite fulminou nosso esforço só foi superado pelo irônico cumprimento que me dirigiu uma ex aluna, hoje importante professora de Historia da Arte.Talvez agora, já no ocaso do pósmodernismo ela entenda o que eu estava fazendo .

b) Ampliação da coleta de exemplares, do raro e maravilhoso para o comum e familiar, Esclarece citando Roquette-Pinto “A historia natural das maravilhas deve ceder lugar à história natural das banalidades”. Poderíamos falar hoje de ampliar a coleta do excepcional para os objetos da vida cotidiana. O acervo do Museu da Casa Brasileira em São Paulo, por exemplo mostra apenas os móveis da classe dominante que nem sempre sabia escolhe-los para sua casa pelo valor artístico e histórico da peça. Onde esta a historia dos moveis da classe média e da classe pobre? Não foram coletados por não terem sido considerados raros, maravilhosos, extraordinários.

c) Unificação do material pertencente a um mesmo material natural ou social. Diz ele que este é o princípio pedagógico dos projetos relativamente totais que fornecem temas para os projetos da escola renovada. Veja o leitor que naquela época já estava em prática a pedagogia de projetos, tão

aclamada hoje em dia;

d) Ecologia dominando taxonomia. Em vez da preocupação classificatória a preocupação deveria ser contextual, diz ele :”Foi longa a caminhada dessa adaptação crescente das instituições como os museus, outrora segregados por estreita definição de seus propósitos culturais, a uma sociedade renovada pela técnica.De lojas de curiosidade ou para usar uma expressão mais franca, de hospitais ou cemitérios de coisas chegaram a ser ou pretender ser,a síntese objetiva onde se sumariam, a principio as maravilhas e raridades, e depois a exemplificação representativa da natureza e sociedade circundantes”

A necessidade de contextualizar através de um conjunto de informações é ressaltada citando o discurso de José Verissimo na inauguração do Museu Goeldi no Pará: “assim (através da informação disponível) o museu deixa de ser uma ampla lição de coisas para ser uma documentada e não menos ampla lição de fatos”. Provavelmente Verissimo com esta frase também estava ironizando, o método intuitivo, em moda na época que se baseava no Brasil no livro Lição de coisas do americano Calkins , traduzido para o português por Ruy Barbosa.

e) Renovação dos temas de visitas escolares aliada à renovação da exibição do acervo.

f) Psicopedagogia aplicada aos museus com visitas pautadas nas peculiaridades de cada tipo de público e de cada situação local “Se lhe somarmos os ensinamentos da psicologia da publicidade teremos quase todo o fundamento psicológico em que se baseiam as relações de um museu moderno para com o seus variadíssimo público”.

A parte do livro em que ele se refere a museus internacionais demonstra o seu conhecimento da educação nos mais importantes museus da época. Considera a ambiência como indispensável a todos os museus “que não pretendam um merecido lugar entre as relíquias de um museu de museus” e recomenda o uso dos mesmos recursos tecnológicos das feiras de amostra. Com ambiência ele quer significar cenografia ou expodesign para melhor comunicação e contextualização.

Recomenda que os encarregados da educação em museus sejam professores primários e os denomina “orientadores”.Não sei quando nem como surgiu a designação desempoderante de “monitores” para esta função.Afirma que os professores de museu devem formação específica dada pelo próprio museu e se refere ao curso com esta finalidade ministrado no Museu Nacional.

Uma questão que me é muito cara, a cultura popular integrada no ensino é também tema caro a Edgar Sussekind de Mendonça.Atribui muito justamente a Reforma Fernando Azevedo e aos esforços de Anísio Teixeira o culto as artes populares nas escolas. Critica os limites aristocratizados da Escola de Belas Artes pelo seu interesse exclusivo pelas Artes Maiores,com o que excluía de suas coleções a produção do povo. Tudo continua no mesmo. Meu projeto Multiculturalista no MAC que convivia com uma variedade enorme de exposições de código alto de brasileiros e estrangeiros foi

completamente rechaçado pelos guardiães canônicos.

Só o SESC em São Paulo pode se dar ao luxo de ter um projeto multiculturalista. Já eram multiculturalistas por terem de atender a seus associados que vão do dono da loja ao empregado que a varre. Quando as teorias multiculturalistas chegaram ao Brasil muito depois que já dominavam o mundo desenvolvido, aliás depois de minha saída do MAC, os agentes culturais do SESC souberam muito bem se apropriar das teorias e ampliá-las competentemente na prática.

Só ousaram até agora fazer exposições da Cultura Visual do povo em museus da elite Emanuel Araújo e o MAC do meu tempo, que fizeram várias, o Centro Cultural Santander de Porto Alegre com a magnífica mostra Somos de Janete Borsoi e o Centro Cultural Banco do Brasil que fez uma ou duas exposições. Continua o muro intransponível entre o erudito e o popular.

O artista erudito pode se apropriar do popular, mas a produção do povo não tem entrada

nos mesmos espaços dos ricos e famosos. Parece a piada que contam no Nordeste

Uma pesquisadora norte americana vai entrevistar um rico senhor de terras e pergunta.

- O SENHOR TEM PRECONCEITOS?

- NÃO, NENHUM, ELE RESPONDE

- SE SUA FILHA CASASSE COM UM HOMEM NEGRO E POBRE O SENHOR ACEITARIA? PERGUNTA NOVAMENTE A PESQUISADORA

AÍ ELE DIZ:

- CLARO QUE ACEITARIA, CONTANTO QUE ELE RECONHECESSE SEU LUGAR.

Para os especialistas em estudos culturais é bom saber que Sussekind de Mendonça traduziu para o português grande parte do O Mundo da Criança, coleção de mais de quatro mil páginas que a partir de sua publicação tornou-se presente nas casas familiares de classe média e classe alta no Brasil.

Edgar Sussekind de Mendonça casou-se em 1928 com Armanda Álvaro Alberto, educadora revolucionária, uma das poucas mulheres signatárias do Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova de 1932.

Sua mulher criou em 1921 uma escola comunitária em São João do Mereti, na baixada fluminense, já naquele tempo (anos 20) uma região muito pobre do Rio de Janeiro. Chamou-se primeiro "Escola ao ar livre" talvez numa alusão às Escuelas al Ar Libre do México que como podem ler em outro artigo deste livro funcionou com muito sucesso e fama internacional no México revolucionário de 1916 a 1932. Armanda Álvaro Alberto era muito

atualizada ,conhecendo as melhores experiências internacionais.. Outros pensam que era assim chamada por priorizar o contacto com a natureza e as atividades ao ar livre.

Pouco depois tomou o nome de Escola Proletária de Merety e finalmente Escola Regional de Merety.

Atribui-se a Lucio Costa a construção do prédio da Escola em 1928 .de"estilo pronunciadamente domestico e que tudo faz para ser chamada escola-casa de família , freqüentada diariamente pelas mães dos alunos, que por sua vez, são procuradas pela professora-visitadora”

Como a escola dava duas refeições diárias foi apelidada pela comunidade de ‘escola mate com angu’ pois estes eram os componentes da primeira refeição , logo que os alunos chegavam á escola.

Tanto Edgar como Armanda eram de família de intelectuais. Edgar era filho de Lucio Mendonça e Armanda de Álvaro Alberto . Seu irmão também Álvaro Alberto participou da criação do CNPQ. Das mães não sabemos, pois quase nunca constavam da biografia dos famosos.

Armanda e Edgar foram presos como comunistas pelo Estado Novo de Getúlio Vargas em 1935 . Ela foi companheira de Maria Werneck e Olga Benario na prisão e testemunhou a perversidade contra esta militante, enviada grávida para os campos de concentração nazistas.

No fim dos anos quarenta Edgard Sussekind de Mendonça voltou a ensinar no Curso Normal do Instituto de Educação, referencia nacional para a formação de professores.

Em 1956 , escolhi como premio por ter passado no segundo ou terceiro lugar no Concurso para professora do Estado de Pernambuco, estagiar um semestre no Instituto de Educação do Rio de Janeiro nas classes de alfabetização , já uma influencia de Paulo Freire.

Fiquei tão entusiasmada que consegui três anos seguidos ficar ensinando nas classes de alfabetização, na época em que a professora seguia com o mesmo grupo de alunos da primeira à quarta série. Arte era disciplina diária nas classes de alfabetização do I.E. e também nas minhas classes. A contribuição de Edgard Sussekind de Mendonça para o ensino

do Desenho Gráfico foi muito importante para a modernização dessa área , não somente pelo livro didático que publicou e foi largamente usado no cursos secundários mas principalmente pelas mudanças metodológicas que operou quando ocupou cargos de direção em Escolas Profissionais. É de se destacar principalmente sua atuação na Escola Profissional Álvaro Baptista em um momento áureo para a educação no Brasil,o período da reforma Fernando Azevedo.

O artigo abaixo publicado no Correio da Manhã no Rio de Janeiro no dia 17/03/1929, escrito pelo cronista habitual Paulo Gustavo, revela as mudanças

propiciadas pela atuação de Edgar Sussekind de Mendonça no ensino profissional de Desenho, como era designado o que a partir da década de 60 passamos a chamar Design. Também mostra que já naquele tempo existiam as mesmas mazelas de hoje na nomeação e condução da educação pública da qual a pior é serem os cargos de ministro e secretário de educação dados a quem quer se eleger ou vai ajudar na eleição de algum candidato. Os professores são os profissionais mais numerosos do país. Numa cidade pode não ter médico ou juiz, mas não falta o professor. Por isso, são cobiçados como eleitores e até como massa de manobra. Se tivéssemos consciência de nossa preponderância numérica e nos uníssemos, talvez tivéssemos poder para realmente mudar a educação popular e não ficaríamos a mercê de pacotes amarrados por interesses políticos ou econômicos que desabam sobre nossas cabeças.

AS COISAS NO ENSINO PROFISSIONAL

Como uma “esplendida inutilidade” se vai transformando em um estabelecimento técnico.

Diz o povo, no seu nunca desmentido bom senso, que “as coisas, melhorando, acabam por ficar boas”. E, realmente, as coisas melhorando, talvez não cheguem a ótimas ou a “muito ótimas”, super-superlativo agora em moda, mas é quase certo que, no mínimo, chegarão a boas. Pelo menos, há esperanças disso.

Estas reflexões nos vieram quando, há pouco tempo, visitamos, em companhia do professor dr. Miguel Calmon, a Escola Profissional Álvaro Baptista.

O leitor naturalmente conhece esse estabelecimento. É uma escola de artes gráficas, ali na Avenida Mem de Sá, próximo a rua do Rezende. O que o leitor talvez não saiba é a fama que essa escola possui. Quando se dizia que um funcionário era malandro, perguntavam logo se era de Álvaro Baptista; quando se contava que tinha havido um “rolo” entre funcionários, juravam todos que o stadium da luta de box fora o Álvaro Baptista, se alguém provava que não podia trabalhar, por doente, lembravam-lhe, imediatamente, um lugarzinho na Álvaro Baptista, quando os diretores da instrução queriam mostrar que o ensino profissional precisava ser reformado, apelavam para a escrituração da Álvaro Baptista, evidenciando que um aluno desse estabelecimento ficava mais caro à Prefeitura do que o sr. Epitácio à República. Ainda na oração proferida pelo dr. Fernando de Azevedo no Rotary Club, a 11 de dezembro de 1927, encontramos este trecho:

“A Escola Álvaro Baptista, outra esplendida inutilidade, pelos veios de sua organização, é outro exemplo não menos significativo da desordem do nosso aparelhamento escolar...”

A essa escola dirigiu-se, em 1926, a Associação dos Funcionários do Ensino Profissional para publicar uma revista de ensino técnico. Atenderia, as-

sim, a uma real necessidade da educação nacional, a qual contaria com um órgão para a propaganda do ensino profissional e proporcionaria trabalho aos alunos, bem como renda à escola.

Sabem os leitores o que sucedeu?

A revista não chegou ao 4º número e, assim mesmo, os 3 que vieram a público, ninguém sabe o que custaram. Não havia um aluno que soubesse trabalhar na linotipo velhíssima que lá havia. O 1º número levou 3 meses para sair. Não fossem os esforços dos diretores da Associação, secundados pelos srs. Cunha Mello e Aldo Magrassi, sendo que este levou até um irmão para auxiliá-lo, e nunca viria para a rua. Os diretores da revista foram para lá, por vezes e, sem paletó, perderam horas e horas a procurar um a ou um y no meio de milhares de tipos empastelados. Uma calamidade!

E a causa dessa calamidade?

Falta de bons mestres? Falta de material? Os mestres eram hábeis. O material não era o desejável, mas já bastaria para se fazer alguma coisa. Qualquer oficina particular faria com ele uma África.

A Escola Álvaro Baptista sofria, antes de tudo, desse mal comum a todas as outras – ser órgão de um aparelho descontinuado, desarticulado, que era a instrução pública do Rio. Particularmente, matava-a a falta de uma direção que, entendendo-se bem com o corpo docente, sobretudo com os mestres, e conseguindo entusiasamá-lo, chegasse a organizá-la.

Veio, enfim, a reforma e articulou todas as escolas, tornando o nosso ensino público um organismo para viver em perfeita harmonia com o meio social. Infelizmente, por razões que não vêm ao caso, foi parar a Alvaro Baptista nas mãos de um homem cheio de qualidades, mas que jamais entrara em uma escola profissional, e que, na qualidade de político, que era, não fez mais que alistar os mestres e professores como eleitores. Ao se anunciar, porém, a primeira eleição para o Conselho Municipal, vagou-se o lugar do diretor da escola em questão, para o qual foi nomeado o dr. Edgar Sussekind de Mendonça.

A nomeação desse professor, que então dirigia a Escola Souza Aguiar, está perfeitamente enquadrada dentro das exigências regulamentares, porque além de professor que se vinha dedicando ao ensino profissional, é o dr. Sussekind um “técnico especialista”, pois já dirigiu uma oficina gráfica, de que foi sócio. É verdade que a oficina não deu “grandes lucros”, mas quem não sabe que o comércio e indústria também dependem um pouco de sorte?

Cremos que a nomeação do dr. Sussekind data apenas de novembro. Foi, pois, uma agradável surpresa para nós encontrarmos a Escola Álvaro

Baptista, tão pouco tempo depois, tão diferente. Desde a entrada, em que deparamos com tudo aberto – antigamente... que medo, que escuridão, quanta teia de aranha. – percebemos que as coisas ali tinham melhorado sensivelmente.

Apesar de estarem em férias, mestres e alunos trabalhavam, ativamente, no meio da maior alegria, ganhando honestamente a sua diária. Já não há teias de aranha, nem máquinas enferrujadas, nem tipos empastelados. Estes foram vendidos aos quilos e adquiridas novas partidas. As máquinas não tem tempo para enferrujar. Tomem óleo e tomem trabalho! E que alegria quando um livro fica pronto, quando um milheiro de cadernos é terminado!

Não julgue o leitor que está tudo bom, absolutamente. Tudo está muito longe ainda da perfeição. Mas, por que não confessar que melhorou notavelmente?

E, no entanto, o prédio ainda é o mesmo, pequeno e impróprio, completamente inadaptável para qualquer escola, os mestres são os mesmos, o material, com o acréscimo de uma linotipo e de uma máquina de impressão AA, também é o mesmo, o mesmíssimo... Que misteriosa força, pois foi essa que transformou, tão rapidamente, uma escola medíocre em um promissor estabelecimento?

Que soube seu atual diretor fazer para alcançar tão animadores resultados? Em 1º lugar, soube inspirar confiança aos seus superiores, dos quais conseguiu meios com que aparelhar melhor a escola. Em segundo, soube inspirar confiança também aos seus subordinados e, principalmente, entusiasmá-los.

Mas, sem dúvida a maior vitória do diretor da Álvaro Baptista foi a conquista de um precioso elemento, o mestre Fabrício César de Souza, que conhecemos, há anos, completamente desanimado e que hoje se dedica inteiramente ao ensino profissional, empenhando-se nessa benéfica batalha pela reabilitação da escola a que pertence. Mestre habilíssimo, conhecedor perfeito de sua profissão, tinha, entretanto, perdido todo o entusiasmo pelo ensino técnico. Bastou, porém, que surgisse à frente da escola um professor ativo e dedicado, sobretudo decidido e cheio de força de vontade, “double” em hábil administrador, sempre de bom humor, como é o dr. Sussekind de Mendonça, para que ele juntamente com Aldo Magrassi, César de Freitas e os outros mestres readquirisse a fé antiga e, com maior ardor, se entregasse ao trabalho, dando vida às oficinas da Álvaro Baptista.

Se todos os diretores de escolas profissionais se convencerem de que é essa a primeira condição de sucesso para as suas administrações, se se convencerem de que é mais importante entusiasmar o corpo docente no progresso, na obra educativa da escola, do que tomar conta do livro de ponto, o nosso ensino profissional estará no bom caminho.

Ao sairmos, nós e o dr. Miguel Calmon fomos presenteados com exemplares de obras impressas na escola durante as férias. Uma delas --veja o leitor

como o destino é caprichoso! – intitulava-se “Sinha Moça”. Realmente era o entusiasmo dos moços a seiva nova e exuberante da mocidade que fazia reviver uma escola, que tivera os seus dias de progresso, mas que decaíra a ponto de ser taxada pelo próprio diretor de Instrução de “esplendida inutilidade”.

É inútil dizer que ao dr. Sussekind de Mendonça (que se achava na escola no momento) e aos mestres que nos acompanharam expressamos a nossa ótima impressão (sem trocadilho).

São os primeiros frutos de uma reforma, que tem defeitos, mas que tem muitas incontestáveis qualidades, e de uma administração entusiasta, hábil e sensata.

Paulo Gustavo - Correio da Manhã ,RJ– 17/03/1929



O ESPAÇO DE ARTE NA FORÇA DA INTERPRETAÇÃO COMUNICATIVA DA LEGENDAGEM FÍLMICA

CLÁUDIA MARIA PINTO FERREIRA - UNIVERSIDADE DE AVEIRO - DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS CULTURAS - CLAUDIA@UA.PT; E ANTÓNIO MANUEL DIAS COSTA VALENTE – UNIVERSIDADE DE AVEIRO, DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE - AVALENTE@UA.PT

RESUMO — Ao longo da história do cinema que tem passado fronteiras linguísticas e usado a legendagem para manter elevados níveis da comunicação e percepção artística iniciais, às limitações da tecnologia tem-se sobreposto o peso dos suportes cinematográficos.

A chegada dos novos suportes (info-videográficos), veio aligeirar o peso das limitações tecnológicas e abrir um novo espaço para uma nova tradução do objecto fílmico.

As novas opções têm surgido ao nível da aplicação gráfica das legendas, seguindo códigos de formatação, de generalização comunicativa, procurando novas soluções de ergonomia e sobretudo abrindo espaço para a criatividade em obras fílmicas onde a legendagem passou a fazer parte do todo da obra e do todo da opção gráfica.

Mas uma outra opção tem surgido ao nível da “performance” do legendador, que intervém como parceiro dos actores e do realizador, procurando não só a sincronia e o rigor das palavras, mas também o dosear dos ímpetus emotivos do filme, o tempo e os silêncios das interpretações.

Os novos meios vieram trazer espaço de arte onde antes só a técnica parecia existir.

ABSTRACT — All along the cinema history which has cross linguistic frontiers and used the subtitling to keep high levels of the initial communication and artistic perception, the weight of the cinematographic formats have been added to the technological limitations.

The arrival of new formats (info and videographic) has reduced the weight of the technological limitations and opened a new space for a new kind of translation for the filmic object.

The new options have been arising as far as graphic applications of subtitling are concerned, following formatting codes of communication generalization. These options are looking for new ergonomic solutions and most of all opening space to creativity in filmic works where subtitling has begun to make part of the whole work as well as the global graphical option.

But another option has arisen at subtitler’s performance level who works as a partner of the actors and the director, looking for the synchrony and the words rigour, but also the balance of the emotions in the movie, the duration and the silence of interpretations.

The new media have allowed space for the art where before only the technique seemed to exist.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS — Filme, comunicação, legendagem, novos meios, performance - Movie, communication, subtitling, new media, performance

A preocupação da preservação da obra artística, apesar da intervenção tecnológica inerente à exportação cinematográfica.

Com a chegada do cinema sonoro, a questão da exportação do cinema para territórios com outras línguas, foi resolvida com uma das duas soluções: dobragem ou legendagem.

Com a exigência da dobragem, a produção dos filmes implicou toda uma nova metodologia de trabalho de modo a construir uma banda sonora dita internacional. Esta banda tem sido constituída por toda a envolvência sonora do filme (música, ruídos, som directo sem vozes, etc.), com excepção dos diálogos, vozes diversas e narrações, de modo que, para cada língua nova se possa substituir de forma sincronizada as vozes originais.

Com este processo, de larga utilização mundial, perde-se a construção original da obra cinematográfica, uma vez que novas vozes alteram a performance dos actores originais e, de alguma forma, condicionam a “pureza” da autoria envolvida na obra.

A solução da legendagem surge como a alternativa que permite manter o pudor de ingerir na obra de arte cinematográfica terminada.

Garantindo a integralidade da banda sonora do filme e logo a performance dos actores escolhidos e dirigidos pelo realizador da obra, a exportação das obras fílmicas passou a ser possível, mesmo em países onde a dobragem é o processo habitual de exibição.

Cinemas de arte e ensaio surgiram um pouco por todo o mundo, num quase circuito paralelo ao da exibição cinematográfica dita comercial, onde um dos factores de distinção passou a ser o uso diverso da legendagem ou dobragem.

Os cinemas ditos de “arte e ensaio” introduziram a sigla “v.o.” (“versão original” na língua portuguesa e conseqüentemente com adaptações da sigla correspondentes a cada especificidade linguística), publicitando-a de forma clara ao seu público.

Este mesmo princípio tem sido usado posteriormente em suportes subsequentes e nos mais recentes, nomeadamente na exibição em televisão e na edição vídeo.

Mas a legendagem tem motivado alguma discussão em torno da introdução de alterações à imagem do filme.

Se a percepção do filme passa pela necessidade de ler legendas enquanto se vê e ouve o filme, isto pode implicar uma maior dispersão da atitude do espectador. Poderá eventualmente perder parte da percepção da obra, sobretudo ao nível da imagem, onde palavras se sobrepõem à imagem original. Poderá também direccionar em demasia o seu olhar para a parte da legendagem, perdendo contextos de outras partes da imagem do filme.

Pode-se também questionar a ingerência na obra original, com o mesmo tipo de argumentação utilizado no caso da dobragem, uma vez que palavras introduzidas transformam a imagem original da obra.

Esta situação será ainda mais flagrante no caso da legendagem para surdos onde novos textos ou a introdução da imagem de um tradutor em linguagem gestual, substituem por inteiro a banda sonora do filme. Mas esta especificidade está também presente no caso da audiodescrição para cegos, onde um novo som substitui a totalidade da componente de imagem da obra cinematográfica.

Nos últimos exemplos, a introdução de tecnologias que alteram, mais ou menos profundamente, a obra fílmica é justificada pela razão da impossibilidade de estes públicos específicos poderem ter contacto de outra forma com a sétima arte.

Também uma razão com raízes próximas justifica o uso da dobragem e legendagem. Como podem outros públicos ter acesso a obras se não percebem a língua utilizada nos filmes?

Parece por isso que a questão seguinte é saber que maior dano poderá causar a dobragem/legendagem à obra original, sabendo-se que se altera num caso o som e no outro a imagem.

Alguns considerandos podem assim ser apontados:

1 - A legendagem, em certos casos, não intervém na imagem original e aparece por norma na parte debaixo do filme (este é o caso da legendagem habitualmente utilizada na exibição de filmes em festivais de cinema, mas também em boa parte dos casos em que são utilizados suportes de exibição mais recentes como a televisão, o vídeo e a Internet);

2 - A legendagem, nos restantes casos, mascára a imagem original com palavras que ocupam uma parte mais ou menos reduzida da imagem original,

3 - A dobragem não intervém na imagem do filme;

4 - A dobragem apaga e substitui uma parte do som do filme original;

5 - A legendagem não apaga e substitui nenhuma parte da obra cinematográfica terminada;

É a substituição inerente à dobragem que, ao apagar uma parte da obra cinematográfica assinada por autores, como o realizador, parece justificar a consensualidade em volta da ideia de que a legendagem preserva melhor a obra de arte original. É este consenso que tem levado à utilização da legendagem por entidades preocupadas com a obra fílmica enquanto peça de arte (nomeadamente cinematecas, cineclubes, cinemas de “arte e ensaio”, festivais de cinema, distribuidores e exibidores de filmes de autor).

AS LIMITAÇÕES TECNOLÓGICAS TRADICIONAIS NA LEGENDAGEM CINEMATOGRÁFICA.

Sendo a exibição colectiva em sala a primeira razão da produção cinematográfica, durante todo o século XX, esta processou-se quase exclusivamente com o recurso ao suporte de película cinematográfica no formato de 35mm e também, de forma mais residual, em 16mm e 70mm.

Tradicionalmente o processo de legendagem tem um processamento industrial executado após a tiragem da cópia síncrona do filme. Este é um momento posterior à intervenção de um tradutor e legendador que têm como função final decidir cada uma das legendas do filme e sua inclusão em espaço e tempo ao longo do filme.

Durante muitos anos, o processo de legendagem baseou-se no uso de um ácido para corroer a camada química de imagem até ao suporte transparente de tracção (acetato). A limitação das letras era estabelecida por uma impressão tipográfica ou linotipográfica sobre um banho prévio de parafina, abrindo assim um rasgo por onde o ácido podia actuar.

Este processo exigia espessura mínima de letras e estava limitado a um número de caracteres e espaços máximo.

Outra das limitações deste processo acontecia com a retirada da camada protectora de parafina que, apesar de todos os cuidados, deixava a cópia filme suja.

A chegada da legendagem a laser veio ultrapassar as questões de limpeza da cópia, uma vez que deixou de haver contacto físico com a mesma.

A legendagem a laser permitiu criar legendas com menor espessura, de contornos mais definidos, para além de ter aumentado o número de letras e espaços máximos possíveis de usar em cada legenda.

Este contexto tecnológico, a par da industrialização dos processos e das exigências da economia de mercado, foi sempre um processamento executado de forma independente da produção do filme. Por norma, a supervisão da tarefa de legendagem, quando acontece, é unicamente assumida pelo distribuidor do país de exibição, que quase sempre delega essa responsabilidade no próprio legendador / tradutor encarregue de a executar.

AS NOVAS POSSIBILIDADES DE LEGENDAGEM COM OS NOVOS SUPORTES FÍLMICOS.

Os últimos anos têm sido marcados por uma multiplicação de novos suportes de filmes e por um galopante desenvolvimento tecnológico que se substitui muito rapidamente.

Os suportes info-videográficos vieram alterar a intervenção do realizador na obra fílmica, permitindo-lhe participar num controlo mais abrangente durante todas as fases da produção de um filme. A pós-produção, onde se inclui a montagem e a finalização de imagem e som, passou a ser possível acontecer num computador pessoal.

Com o fim do peso titânico dos laboratórios cinematográficos, o realizador passou a estar mais livre, ter mais tempo de exploração e experimentação. Este novo posicionamento do principal autor de um filme, tem-se reflectido na forma como as aplicações gráficas e as legendas têm vindo a ser exploradas no cinema contemporâneo.

Grafismos, créditos e legendas de um filme são hoje um espaço de maior exploração criativa, acompanhando o desenvolvimento actual do design em geral.

Entretanto, as novas soluções infográficas aplicadas à legendagem de filmes abrem-se a possibilidades cada vez maiores e complexas, disponibilizando novas soluções e alternativas.

Enquanto o design, a ergonomia e a criatividade procuram novos caminhos, os tradutores/legendadores procuram sistematizar a sua actividade na intenção de transformar códigos e símbolos (nomeadamente o posicionamentos da legenda, cores, formatação, tamanho, etc.), numa disciplina de comunicação, fácil leitura/percepção e rigor do trabalho tradução/legendagem. A investigação nesta área tem sido crescente e as obras de referência significativas.

Esta procura da “verdade” da legenda num contexto de simbiose fílmica, tem contribuído para a grande discussão da intervenção da legendagem na obra do autor.

UM ESPAÇO PARA A PERFORMANCE DA “LEGENDA”

A recente exibição da curta-metragem “Flat Love” do realizador espanhol Andrés Sanz, com a voz da actriz Isabella Rosselini, na competição oficial do “AVANCA’09 – Encontros Internacionais de Cinema, Televisão, Vídeo e Multimédia”, veio alargar e transformar esta discussão actual.

Este filme, narrado em inglês, chegou ao Festival AVANCA’09, já legendado em português.

Revelando uma preocupação da produção pelo rigor da legendagem, esta obra de curta-metragem ficcional é um paradigma da preocupação do autor pelo rigor da sincronização narrativa e acontecimento/emoção temporal.

Alguns dados que suportam esta nossa reflexão:

1 – A voz da narração está presente ao longo de todo o filme, incluindo nos momentos em que os protagonistas falam, substituindo-lhes as palavras num jogo de perfeita sincronização labial. Esta opção de realização é mesmo inédita e inesperadamente eficaz.

2 – Toda a legendagem está cortada em pequenas frases que ao longo do filme têm a preocupação de nunca revelarem, na extensão de cada legenda, algo que irá acontecer de seguida. Ou seja, se alguém ler num primeiro momento a parte final da legenda, nunca terá mais informação do que a disponível no mesmo momento, ouvindo a narração e vendo a imagem.

3 – O rigor da legendagem permite ainda que a leitura de cada legenda aconteça ao ritmo da voz e dos acontecimentos/emoções. Ou seja, o clássico exemplo de uma plateia que se ri em dois tempos diferentes conforme ouve o filme ou lê a legenda, aqui não se aplica.

Convém esclarecer que este filme é uma aposta de autor que se envolveu no projecto desde a escrita do argumento a todas as fases de produção, o que justifica esta especial preocupação pela legendagem, contra os cânones da normal produção cinematográfica.

A maior envolvência do realizador ditou esta opção. O realizador dirigiu a imagem e o som resultantes da rodagem, a montagem do filme, a gravação da narração, a sincronia acção e narração, dirigiu a aplicação das legendas ao filme, dirigindo um câmputo complexo e entrecruzante que das suas partes resulta no filme exibido.

Julgamos poder por isso dizer que a direcção de actores do filme e o trabalho de cada um dos protagonistas resulta da performance do actor, da narração e da legenda.

A legenda intervém assim como parceiro dos actores, procurando não só a sincronia e o rigor das palavras, mas também o dosear dos ímpetos emotivos do filme, o tempo e os silêncios das interpretações.

A preocupação dos realizadores pela legendagem é cada vez mais frequente, sobretudo no campo da produção de curtas-metragens onde o realizador é quase sempre o responsável pela montagem final do filme.

Chamada “final cut”, esta montagem final do filme tem sido um direito do produtor na grande maioria da produção cinematográfica dita comercial, tendo várias vezes protagonizado confrontos de classe entre realizadores e produtores.

A produção de autor tem crescido nos últimos anos por todo o mundo, em grande parte pelo crescimento das ofertas de formação na área e pela intervenção das novas tecnologias que muito simplificaram todos os mecanismos da produção fílmica.

Embora não tenhamos conhecimento de estudos comparativos entre a produção mundial de filmes produzidos com “final cut” do produtor por um lado e do realizador por outro, podemos confirmar que a maioria dos filmes chegados todos os anos ao Festival de Avanca são na sua maioria produzidos pelo realizador ou por empresa de produção controlada pelo realizador. Se considerarmos que a este festival chegam sobretudo filmes classificados de qualidade que percorrem um circuito mundial de festivais de cinema onde o autor é preocupação unificadora, podemos por isso arriscar dizer que a produção do cinema de autor contemporâneo assenta sobretudo num “final cut” da responsabilidade do realizador.

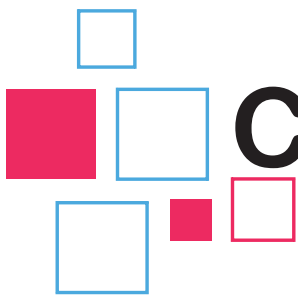
A nova forma de encarar a legendagem aproxima o trabalho de rigor do tradutor/legendador do realizador enquanto autor e criador.

O tradutor/legendador empresta um conhecimento e um profissionalismo que o realizador doseia entre todos os parâmetros da sua criação.

A legendagem passa assim a ser mais uma ferramenta de criação do realizador e a sua obra só se finaliza quando a legendagem participa no todo do filme.

Com esta atitude, ganha-se por ventura uma maior qualidade na legendagem e sobretudo a integridade da obra de arte que a incorpora.





CULTURA ARTÍSTICA E VISUAL

CARMEN ARANHA³, AMAURY C. BRITO E ALEX ROSATO

RESUMO: o presente artigo procura, primeiramente, tecer considerações sobre certas dispersões culturais sofridas pela sociedade atual, como a suspensão do sentido do trabalho marcado pelo homem e a importância dada à linguagem e às imagens na construção do conhecimento de mundo. Nessa reflexão, situaremos conceitos elaborados por pensadores como morin, merleau-ponty, beatriz sarlo, jameson e habermas a respeito da cultura atual. Afim de propor algumas saídas para subsidiar a organização das peças de um conhecimento desagregado, apontaremos para os indícios conceituais de um olhar criador, ou melhor, de um olhar à procura de relações entre os fenômenos culturais.

ABSTRACT: the aim of the present article is to establish some meaning for visual artistic culture based on some concepts discussed by philosophers such as morin, merleau-ponty, sarlo, jameson and habermas. 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 phenomenological relationships in the organization of a cultural knowledge.

PALAVRAS-CHAVES / KEYWORDS — fenômeno cultural; linguagem; visualidade; olhar criador. - cultural phenomenon, language, visibility, creative stare

INTRODUÇÃO

São muitos e muitos recortes da cultura artístico-visual que, por meio dos objetos estéticos, apresentam propostas curatoriais em relações lógicas, históricas, conceituais ou temáticas. Os textos são escritos para complementar as conexões. Entretanto, em grande parte dessas mostras de artes visuais, as diversas concepções construídas não oferecem uma aproximação da cultura visual, ou seja, apesar dos sistemas criados, essa dimensão fica dispersa no conjunto de imagens e nos discursos que a situam.

O saber pensar sobre os objetos estéticos deveria buscar o conhecimento como uma compreensão significativa abarcando a possibilidade de apropriação cultural, em vez de estabelecer subterfúgios intelectuais que tem motivações submersas em seus simulacros.

³ CARMEN S. G. ARANHA – DOCENTE DO MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO E DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO — AMAURCY C. BRITO – MESTRANDO NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO; ALEX ROSATO - MESTRANDO NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO;

O MUNDO É UM CONTEXTO

Edgard Morin, ao citar Bastien, sublinha a idéia do pensador de que “um texto deve oferecer sua contextualização, sendo essa a condição essencial de eficácia para o funcionamento cognitivo do ser” (MORIN, 2000, p.36), idéia que nos remete ao filósofo Merleau-Ponty quando situa o conhecimento como um tecido perceptivo, um panorama construído com sentidos gerados em experiências vividas e contra o qual os atos e atitudes humanas se contrastam. Então, a contextualização do conhecimento faz parte de um mundo como um “campo para desenvolver todos os nossos pensamentos e nossas percepções” (MERLEAU-PONTY, 1967, p.166-9) e não como um mundo de objetos do qual simplesmente nos apropriamos.

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).

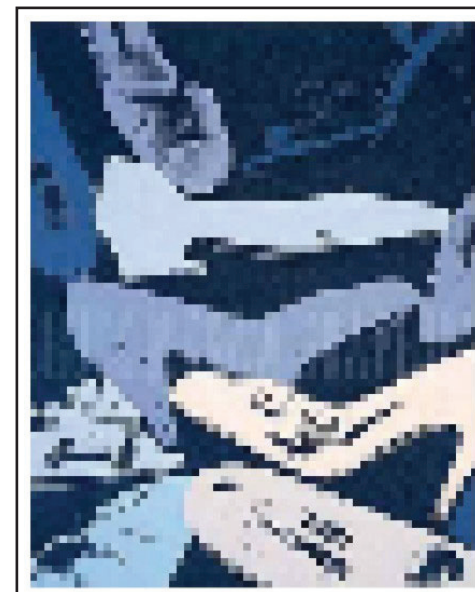
Porém, há dispersões das forças culturais na própria diversidade social e nas motivações que regem os processos de transmissão e de renovação do conhecimento. Sabemos que o que se veicula, atualmente, são conceitos que abarcam competências reconhecidas pelas classes dominantes e por modelos de países desenvolvidos. Desse modo, as situações – encontradas no nosso próprio país – que possibilitam a deflagração de criatividade culturais, pouco são exploradas. Habermas coloca que a criatividade de um grupo social está diretamente relacionada com sua integração, seja pela solidariedade, seja pela coordenação das ações vivenciadas no grupo, ou pelas propostas que situem as identidades (HABERMAS, 2002, p.183-234).

Mas antes de nos apropriarmos dessas definições tão motivadoras, no caso específico da cultura artístico-visual, é necessário reconhecer como a própria imagem, fundamento de nossa visão de mundo, tem sido mostrada na sociedade atual.

Já nos referimos ao pensamento de Jameson em relação ao esvaziamento das referências culturais dispersas em inúmeras informações (ARANHÁ, 2006, p.50). Segundo o autor, a própria noção de trabalho da sociedade atual retirou a marca da cultura dos gestos gerados por essa noção. Para mostrar essa ausência, Jameson tece uma relação entre as obras de Van Gogh e Andy Warhol, quando ambos referem-se ao tema “sapatos”, dizendo que, em Van Gogh, os sapatos dos camponeses da obra *Boots with laces*, de 1886, têm a marca do uso pelo couro gasto e pelas deformações dos objetos. Já Warhol, na obra *Diamond dust shoes*, de 1980-81, nos vários pares de sapatos, elabora uma fatura plana e retira, segundo Jameson, as cicatrizes dos toques humanos deixando-os sem marcas e amontoados em um mapa de um depósito sem identidade (JAMESON, 2004).



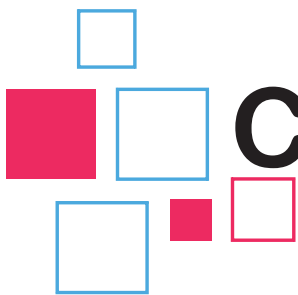
BOOTS WITH LACES, 1886



DIAMOND DUST SHOES, 1980-81

Além da suspensão de certos significados, a partir dos anos oitenta, 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 arqueológica, muito mais do que uma construção gerada em um mundo vivido (MENESES, 2006). Ao mesmo tempo, nessa mesma sociedade, 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 na própria velocidade do seu consumo, provocando, desse modo, uma impressão geral dos significados. Como não há tempo de reflexão sobre essas impressões sofreremos de um imediatismo exasperante e as cifras da vida diagramadas no corpo reflexivo (MERLEAU-PONTY, 2004, p.132) são, apenas, colagens de seus próprios pedaços. Nas sucessões vertiginosas, a compreensão, como diz Sarlo, 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 (SARLO, 2004, p.53-68).

A imagem não provoca espanto nem interesse, não resulta misteriosa nem particularmente transparente (ibidem).



A LINGUAGEM É O CONTEXTO DA CULTURA

Lembremos que nossa reflexão quer focalizar possibilidades de organização do conhecimento artístico-visual em experiências que situem questões mais essenciais da cultura, ou seja, em princípios que regem apropriações significativas deflagradas pelos recortes da arte visual.

Nesse momento, apontaremos para certos indícios conceituais que situam relações de fenômenos estéticos apreendidos no mundo. Uma vez que a obra de arte guarda um amálgama que o próprio ser criador agregou durante a organização da sua concepção de realidade, a aproximação dessa intencionalidade, de fenômenos culturais materializados, é imanente daquilo que Vergara situa como “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 verbal é uma tradução de contextos da cultura. Sem a mesma universalidade, a expressão artística é, também, construção de linguagem e, portanto, atrelada a essa transposição dos contextos culturais, mas, obviamente, num sistema de codificações próprio.

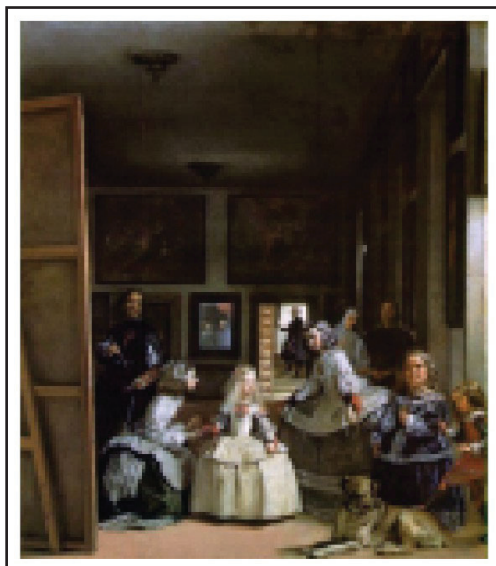
A obra de arte visual é uma expressão da cultura e, portanto, está tecida numa rede de intencionalidades. No sentido de criar um sistema de trocas “dentro de um organismo maior”, sua visualidade deveria dar início às movimentações que liberaria o próprio olhar, gênese de todo conhecimento visual (ARANHA, 2008, p.10) para criar relações entre fenômenos ali apreendidas.

Desse modo, talvez a primeira idéia seja a de encontrar relações visuais no próprio tecido da cultura, ou seja, nas obras de arte e nas relações próprias da expressão visual para construir os recortes (ibidem).

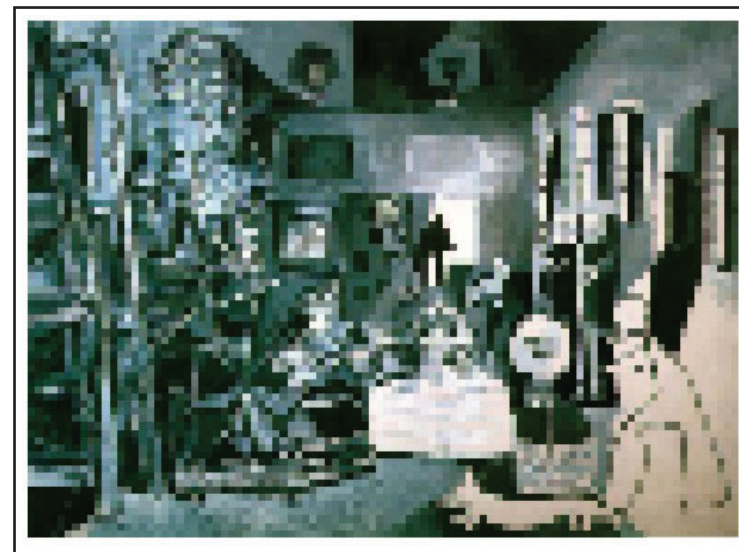
O acesso a um olhar síntese da cultura pede, obviamente, uma aproximação dos códigos da visão, porque eles é que nos instrumentam para tal. Assim, gostaríamos de chamar a atenção para o olhar que tem múltiplas dimensões, que se situa longe dos sistemas e próximo a um pensar (MERLEAU-PONTY, 2004, p.16) 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 dão nascimento às formas criativas da cultura, transubstanciadas na matéria plástico-visual.

Qualquer recorte artístico-visual deveria tornar visíveis indícios da profundidade vivida pelo ser que olha, reflete e codifica-os em expressões sínteses de todo esse processo.

Nesse momento, trazemos aqui um exemplo do passeio que fenômenos artístico-visuais podem criar. O filósofo Merleau-Ponty nos diz que “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).



VELÁZQUEZ, *LAS MENINAS*, 1656-1657



PICASSO, *LAS MENINAS*, 1956

Segundo Merleau-Ponty, “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.

“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” (ibidem, p.18).

Ao propor um passeio com sentidos estéticos, Foucault aponta que, em *Las meninas*, Velázquez 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.

Picasso retoma a visualidade clássica e, como para o artista a arte é um problema que precisa ser abarcado, problematiza Velázquez 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 lugar para desenvolver e relacionar pensamentos, percepções e vivências.

Mesmo com todas as dissoluções, as transmissões dos significados, a construção de recortes das linguagens, escrita ou visual, é uma possibilidade para juntar peças do saber que se originam no contexto do mundo-vida e buscam as ordens dos fenômenos cifrados em visualidades.



EDUCAÇÃO ARTÍSTICA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS: AS ARTES VISUAIS NOS CURSOS DE EDUCAÇÃO E ENSINO

EDUARDA COQUET & PEDRO SOUSA VIEIRA – UM/CESC⁴

Bolonha. A palavra que se transformou num paradigma da contradição. Pode significar tudo ou nada, mudança, inovação, abertura, ou resistência, fingimento, desleixo... um rol imenso de epítetos, todos eles divergentes.

Felicitemos e congratulamo-nos pelos muitos que, felizmente, conseguiram escolher neste novo contexto, os caminhos da inovação, experimentação e autonomia, para o seu trabalho.

A Universidade do Minho, não tem nenhum curso de Artes ou de Educação Artística, mas tem algumas dessas componentes, integradas nos cursos de formação de Educação Básica⁵, uma vez que essa licenciatura é uma das pontes possíveis (a desejável) para ingresso nos mestrados de Ensino Básico (monodocência), considerando, neste caso, no nível Básico, toda a formação para acompanhamento de crianças na faixa dos 3 aos 12 anos de idade (jardim de infância e 1^o e 2^o ciclo do ensino básico). Ao preparar a reformulação desses cursos, vimos, nas propostas estabelecidas e nas recomendadas pelo Ministério, seguindo o modelo de Bolonha⁶, uma oportunidade de reformular a abordagem da Educação Artística que, até essa altura, tinha sido utilizada em todas as Instituições com cursos de formação para o ensino. Foi assim que foram preparadas as unidades curriculares ligadas à educação artística, fundamentalmente, mas não só, da área das Artes Visuais.

As novas unidades curriculares dos primeiros anos destes cursos foram preparadas de forma a aumentar a educação artística aos próprios formandos, numa perspectiva mais abrangente e mais virada para a contemporaneidade⁷. Foi remetido para formação posterior, o encontro com

4 UNIVERSIDADE DO MINHO / CENTRO DE ESTUDOS DA CRIANÇA – LINHA DE INVESTIGAÇÃO DE ESTUDOS ARTÍSTICOS.

5 FOI ATRAVÉS DO DECRETO-LEI 43/2007 DE 22 DE FEVEREIRO, QUE FOI PROPOSTA PELO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E PELO MINISTÉRIO DA TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR, UM FORMATO BASE PARA TODOS OS CURSOS QUE HABILITAM PARA O ENSINO. NESSES CURSOS, QUER LICENCIATURAS QUER MESTRADOS, É REGULAMENTADO O NÚMERO DE CRÉDITOS QUE DEVEM SER ATRIBUÍDOS À ÁREA DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA.

6 NO DOCUMENTO (POSTERIORMENTE VERTIDO EM DECRETO-LEI) EM QUE SE ESTABELECEM AS BASES EM QUE DEVEM PASSAR A FUNCIONAR OS CURSOS DE ENSINO SUPERIOR, É DEFINIDO O TEMPO QUE CADA ALUNO, IDEALMENTE, DEVE DISPENSAR EM TRABALHO PRESENCIAL, ESTUDO E PESQUISA. É TAMBÉM ACONSELHADA A INSERÇÃO DE CADEIRAS DE OPÇÃO NAS LICENCIATURAS E MESTRADOS, PARA QUE CADA ALUNO TENHA A POSSIBILIDADE DE PODER GERIR EM CERTA MEDIDA AS APRENDIZAGENS COMPLEMENTARES QUE PRETENDE FAZER.

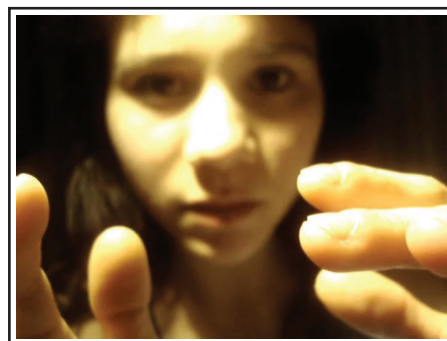
7 NO PRIMEIRO ANO DA LICENCIATURA DE EDUCAÇÃO BÁSICA EXISTE A DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO VISUAL COM 4 HORAS SEMANAIS DURANTE O 1^o SEMESTRE – É TEÓRICO-PRÁTICA E TERMINA COM UMA 1^a EXPERIÊNCIA DE UM PROJECTO ARTÍSTICO.

NO 2^o ANO DA MESMA LICENCIATURA, HÁ 2 DISCIPLINAS, TAMBÉM SEMESTRAIS, DE OPÇÃO (2 HORAS SEMANAIS) DENTRO DESTA ÁREA: A) CULTURA VISUAL – TEM UMA PARTE TEÓRICA SOBRE OS CONCEITOS ACTUAIS DE ARTE E DE CULTURA VISUAL E UMA PARTE PRÁTICA DE APLICAÇÃO EM QUE SE DESENVOLVEM PEQUENOS PROJECTOS ARTÍSTICOS; B) DESENVOLVIMENTO DE PROJECTOS EM ARTE CONTEMPORÂNEA – TEM MAIS TEMPO DE PRÁTICA LABORATORIAL E É DESENVOLVIDO UM ÚNICO PROJECTO, MAIS ELABORADO, DURANTE TODO O PERCURSO DO SEMESTRE.

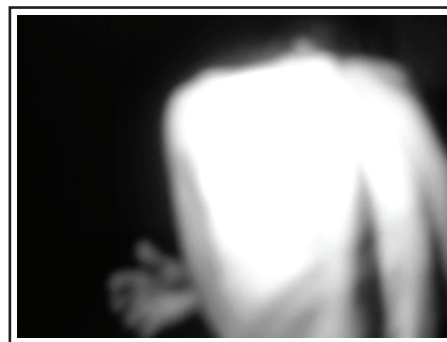
as didácticas, com as “receitas” que até então eram o prato forte do programa destas disciplinas. Acreditamos que, uma boa preparação na educação artística e um contacto próximo e bem orientado com a Arte, coisa que a maioria dos alunos não teve até ao final do ensino secundário, prepara suficientemente bem estes alunos, para que, com facilidade, consigam mais tarde, na sua prática de trabalho, utilizar a sua criatividade e sensibilidade para, por experimentação ou por pesquisa bibliográfica, conseguirem rapidamente entrar no campo da didáctica das artes visuais, construindo por si só as tais “receitas” que tantos anseiam, numa visão redutora do que se procura na educação artística.

Esta comunicação tem por fim apresentar a metodologia que foi seguida para a orientação das sessões lectivas destas disciplinas, tanto nas aulas de contacto, como nos tempos previstos para pesquisa e estudo. Queremos também mostrar alguns pequeníssimos exemplos dos excelentes trabalhos que vimos realizados nessas unidades curriculares, durante este ano lectivo de 2008/09. Os exemplos apresentados foram realizados na disciplina de Desenvolvimento de Projectos em Arte Contemporânea, disciplina de opção do 2º ano, em que os alunos têm mais tempo para as suas pesquisas e para as experimentações necessárias a um produto final adequado. No entanto, a unidade curricular obrigatória leccionada no 1º ano, e uma outra disciplina opcional leccionada no 2º ano, também desenvolveram projectos finais idênticos, mas, como têm dentro do seu programa, mais conteúdos para serem abordados, o tempo para os projectos finais foi reduzido o que, como é natural, ocasionou, na grande maioria dos casos, resultados mais modestos.

Os primeiros exemplos que aqui vamos ver, mesmo antes da apresentação da metodologia de trabalho que é utilizada no desenvolvimento dos projectos, são dois brevíssimos poemas visuais, de um conjunto de quatro apresentados pela mesma aluna.



L'AMOUR! - ANA COSTA 2009



SILENCE E NOIR – ANA COSTA 2009

Ao pretender introduzir no plano de ensino/aprendizagem, o contacto com a Arte Contemporânea, as várias disciplinas, embora em patamares diferentes e de formas diversificadas, conforme o ano que frequentam, ou se é uma disciplina obrigatória ou de opção, convergem sempre para um trabalho final de projecto artístico, individual ou de grupo (pequenos grupos, 2/3 elementos no máximo). Para além de todo o material teórico e de consulta que lhes é fornecida durante as primeiras sessões do semestre, é sempre privilegiada a pesquisa autónoma. As formas de expressão, os materiais e as técnicas a utilizar são da escolha dos alunos e qualquer veículo de comunicação visual ou plástico é admitido. No entanto, verificamos que, fruto da era que atravessamos, os meios digitais são os mais escolhidos.

A preparação do trabalho de projecto final é sempre feita em função, tal como já foi dito, da aproximação à Arte Contemporânea, com a qual os alunos já tiveram alguns contactos, com visitas a exposições e/ou museus, pesquisa em sites da Internet e conversas informais em sessões de aula.

Os alunos começam por tomar consciência do que implica desenvolver um projecto que mereça a denominação de “objecto artístico” e que por sua vez se insere na contemporaneidade. Tomam consciência que na Arte Contemporânea, por um lado, o artista deixou de ser um sujeito criador separado das condições implicadas pela sua vida e pelo seu corpo e, por outro lado, a criação artística deixou de ser um projecto da esfera exclusiva do estético para passar a ser um acontecimento que integra aspectos do domínio do social e do político.

A partir desta base, a temática global do projecto, nesta disciplina específica, foi: o meu corpo e a minha vida.

Ao desenvolver um projecto com este tema, as primeiras ideias que surgem são princípios gerais, opiniões ou mesmo preconceitos. A dificuldade inicial consiste em não deixar que as motivações de cada um, para um trabalho a partir do seu corpo e a partir da sua vida, se fixassem numa pro-

jeção narcisista sobre o seu corpo e sobre a sua vida.

Foi portanto necessário, evitar que os alunos tivessem muitas dificuldades em ultrapassar o impasse inicial do Projecto, quer, ficando agarrados a uma hipótese de trabalho a que se poderá chamar “quente” (resultado confessional ou da esfera subjectiva) quer, a uma outra hipótese de trabalho a que se poderá chamar “fria” (resultado documental ou da esfera objectiva).

A perspectiva para resolver este problema consistiu em fazer os alunos distinguirem as formas de conteúdo das formas de expressão, tomando como forma de conteúdo a imagem passível de re-conhecimento (por exemplo, a fotografia de uma pessoa em que o que é importante é a identificação da pessoa) e como forma de expressão a imagem passível de uma análise mais completa e complexa (por exemplo, a mesma fotografia em que o importante é o enquadramento, luz cor, tamanho, etc.).

O trabalho prosseguiu fazendo ultrapassar o domínio da forma de conteúdo quer fosse confessional ou documental, e passar a uma experimentação abstracta dos materiais da forma de expressão. À primeira impressão, a expressão “experimentação abstracta” pode provocar equívocos. A palavra abstracção pode ser confundida com uma generalidade, com aquilo que é comum a tudo e a todos, tal com o lugar comum. Na verdade, quando falamos em “experimentação abstracta”, neste caso, queremos dizer “experimentação concreta”, ou seja, objectiva. Se a frase do tema da proposta de trabalho incluía, em itálico, os possessivos do corpo e da vida (meu, minha) é porque eles são de facto termos instáveis de uma posse: o meu corpo e a minha vida. Ser capaz de ultrapassar as condições possessivas do corpo e da vida é ser capaz de ultrapassar as condições de identidade e reconhecimento da forma de conteúdo e passar a uma experimentação (abstracta-concreta) das matérias da forma de expressão, isto é, o saber de como as coisas funcionam ou podem funcionar.

Como era de prever, levar a cabo um projecto deste tipo com alunos sem formação específica em Artes Visuais, foi um trabalho com dificuldades, que necessitou de muito esforço, muita pesquisa, muito trabalho individual. Houve avanços e recuos de ideias, muita experimentação de técnicas (uso de máquinas), escolhas estratégicas (negociar a participação de terceiros), tratamento de imagem (o uso de software, a relação entre as imagens recolhidas e as imagens finais), etc.. No entanto, conforme as turmas e os grupos, mais ou menos aplicados, os resultados foram surpreendentes, quer na forma e no entusiasmo com que aderiram ao trabalho proposto, quer nos resultados que se obtiveram.

Simultaneamente, também como forma de aprendizagem, tinham de identificar e referir no final, artistas ou projectos artísticos contemporâneos em que se tinham inspirado ou baseado e possíveis implicações deste projecto na economia pedagógica de um futuro trabalho profissional.

Para finalizar, vamos apresentar, só como exemplo, dois pequenos trabalhos em forma de sequência/filme, que foram desenvolvidos neste contexto. Um, tem como motivação a abordagem da distância, do afastamento, da saudade e o motivo que a origina. O silêncio e as vozes que surgem,

constroem a lógica de um diálogo feito de monólogos. O outro foi motivado por uma certa forma “de um destino aberto a um mundo global em que os indivíduos possam construir a sua própria geografia”, já que foi feito como forma de homenagem à mãe da autora e ao seu professor de música, duas personagens que tiveram a coragem de escolher lugares e formas de vida que em determinado contexto, não seriam espectáveis.



A PIECE OF MONOLOGUE – SARA VIEIRES 2009



DE REPENTE, NUM ESPAÇO DE TEMPO INCRIVELMENTE CURTO, TODO O CENÁRIO DA VIDA MUDOU – LIOBA VERGELY 2009



ARTE E CIÊNCIA: ROMPENDO FRONTEIRAS

ELZA AJZENBERG - TITULAR DA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES - ECA/USP - PROFESSORA DE ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE -
COORDENADORA DO CENTRO MÁRIO SCHENBERG

O mundo é contemplado por Goethe como “uma grande totalidade”, em constante evolução, do qual o homem é parte integrante. Propõe a volta à Natureza com o “espírito evoluído e enriquecido pela época vivida”. Para esse autor, o mundo deve ser observado sob o “olhar iluminado”, sendo que: “Cada olhar envolve uma observação, cada observação uma reflexão, cada reflexão uma síntese”.⁸ Tanto a Arte como o trabalho científico tornam-se intérpretes dos mistérios do mundo. Arte e Ciência originam-se numa mesma fonte. O pesquisador busca na Natureza os conceitos e o artista transforma-a em processos atuantes através da expressividade criativa.

Entretanto, a Modernidade é caracterizada por uma racionalidade que leva as várias esferas do Saber à fragmentação. Elas tornam-se autônomas, auto-reflexivas. Cada qual tem autoridade sobre o seu domínio específico. O que pode ser, em várias esferas do conhecimento, altamente vantajoso, porque aprofunda objetos de pesquisa e aplicações científicas.

Conhecidamente, em períodos clássicos da História, os limites entre Mito-Ciência-Arte, por exemplo, eram indiscerníveis. As revoluções Francesa, Industrial e, de modo mais específico, o final do século XIX e o século XX, com o advento e os desdobramentos das chamadas ciências novas, aceleram processos de especializações. Mas, apesar destes processos, as conexões entre os campos de pesquisa e conhecimento continuam. Existem momentos memoráveis: vanguardas artísticas, literárias e científicas. Surgem grandes invenções. Entre elas, pode-se lembrar a invenção da fotografia - essa “escrita da luz” surge como uma mistura de Arte e Ciência. Surgem os debates. Baudelaire faz advertências sobre a intromissão da fotografia no campo das Artes. Mais tarde, Man Ray e artistas da Bauhaus dão forte impulso artístico à fotografia.

Essas correlações artístico-científicas não param. A Astronomia contemporânea trabalha continuamente com a análise de fotografias obtidas a partir de telescópios e satélites. É pela análise da cor da estrela que é medida a sua distância em relação à Terra. A Geografia é outra área bastante privilegiada pela utilização científica da fotografia. Não se pode esquecer do valor documental da mesma. Ela é inestimável para a Etnografia, assim como para a Antropologia. Preserva um grande patrimônio da humanidade, sua memória cultural. É incontestável a presença da fotografia, tanto no campo artístico, como no campo científico. Todavia, pode-se questionar se se tratam de momentos diferentes ou simultâneos. Articulam-se? Essas esferas interpenetram-se. A beleza da fotografia feita por satélite é inegável, assim como a cientificidade das fotografias dos

8 GOETHE, JOHN WOLFGANG VON. DOCTRINA DAS CORES. SÃO PAULO, NOVA ALEXANDRIA, 1996, p. 37.

corpos celestes. É um grande prazer estético e atual o correr das páginas de atlas e revistas científicas, por exemplo. Desse diálogo participam também o Cinema, a Mídia e agora a Internet.

A Ciência propõe atingir um conhecimento sistemático e seguro. Tradicionalmente, o objetivo da Ciência é o de “preservar os fenômenos”, isto é, leis e teorias gerais que enunciam padrões invariáveis de relações entre os fenômenos. Perseguindo esse objetivo, a Ciência busca tornar inteligível o mundo. E, sempre que o alcança, em alguma área de investigação, satisfaz o anseio do Saber. É, talvez, “o impulso mais poderoso a levar o homem a empenhar-se em estudos metódicos”⁹.

Por outro lado, o físico e crítico de arte Mario Schenberg observa, por exemplo, que a dinâmica do conhecimento científico contemporâneo deve ser proporcionada pela abertura da imaginação artística ou pela “fantasia”. “Numa época em que os processos científicos e tecnológicos levam a uma transformação das condições da vida (...), torna-se impossível captar a realidade em seu movimento rapidíssimo sem uma fantasia poderosa e aberta aos maiores paradoxos”¹⁰. Para Schenberg, é necessário um “pensar criativo” que rompa fronteiras. As articulações entre Arte e Ciência ocorrem nessa dinâmica; no “devir” dos acontecimentos. A Arte está voltada para a expressividade simbólica, para a leitura dos mistérios profundos da existência. Porém, é possível conectar a “imaginação” artística como “guia” para o raciocínio científico e lógico: “A imaginação fantástica pode tornar-se um guia para a ação mais eficaz do que o simples raciocínio lógico, no mundo de hoje e, sobretudo, no de amanhã”¹¹.

Esse “pensar criativo” retoma a visão abrangente de Goethe. Para ele, o processo de conhecer não se completa na natureza e sim “dentro da individualidade humana”. A vivência da experiência sensorial oferece o caminho da Natureza, que só ela pode oferecer, mas a Natureza, através da percepção, não revela ao homem os seus mistérios, restringindo-se a manifestações fenomenológicas. Para alcançar o entendimento de arquétipos; dos valores simbólicos; das leis; da regularidade e, sobretudo, de seu devir em suas evoluções, é necessário um pensar criativo e sem preconceitos.

Segundo, ainda, o pensador e poeta, a imaginação “ilumina” o inatingível. “Na escuridão podemos evocar com esforço da imaginação, as mais claras imagens. No sonho, os objetos aparecem como em pleno dia”¹². E acrescenta, é missão do ser humano completar a obra da Natureza: quando a natureza humana atua como um todo,¹³ quando ele sente o mundo como um todo grande, belo, digno e valioso; quando o bem estar

9 NAGEL, ERNEST. CIÊNCIA, NATUREZA E OBJETIVOS. IN MORGENBESSER SIDNEY (ORG.). FILOSOFIA DE CIÊNCIA. SÃO PAULO, CULTRIX, 1979, p. 15.

10 SCHENBERG, MÁRIO. PENSANDO A FÍSICA. SÃO PAULO, BRASILIENSE, p.51 E SEQUINTE.

11 IDEM

12 GOETHE OP. CIT. P. 45

13 IDEM, P. 35 E SEQUINTE

harmonioso lhe proporciona um encantamento livre, então, “o próprio universo, se pudesse sentir a si mesmo, alegrar-se-ia, como se tivesse cumprido sua missão, admirando o auge de sua evolução e de sua essência”.

O acervo histórico está repleto de ênfases sobre a ação transformadora do conhecimento e do que é possível ser alcançado através do mesmo. Para Aristóteles, o homem tem uma tendência natural ao conhecimento.¹⁴ O termo conhecimento pode ser hoje atribuído a inúmeras perspectivas. Deve-se ter em mente que se trata de um potencial humano e de que tudo o que o homem cria é para ajudá-lo, ampliar seus horizontes de compreensão e facilitar-lhe a vida - a sua “boa qualidade de vida” - e não o contrário. Todas as áreas do Saber, todos os setores (econômico, social, cultural e político), se unidos na organização e aplicação de projetos solidários, incrementariam conhecimentos e melhorias na “qualidade de vida”.

Todavia, é necessário ter cautela; porque uma “homogeneização total” é tão perigosa quanto a “especialização obtusa”. As distinções são sempre necessárias e direcionadas para campos de aplicabilidade. O que se pensa aqui é no diálogo permanente de áreas, unidas e mais fortalecidas para o encontro de saídas para os problemas humanos. Quando se observam muitos dos artefatos e engenhos contemporâneos, é importante ter presente que foram projetados através de criações (artísticas), vislumbradas em utopias e viabilizadas com avanços tecnológicos. A memória é rica de exemplos, tais como: o avião, as viagens submarinas, ou as “interplanetárias”, e mesmo projetos de “cidades inteiras”, nas quais artistas e cientistas trabalharam conjuntamente.

A taxinomia é uma criação do homem que diz respeito a certas necessidades formais do aprendizado e do conhecimento. Deve ajudá-lo e não limitá-lo. A rigidez de certas categorias impede que se tenha uma visão mais abrangente e propostas para soluções mais ousadas e definidoras. A sociedade é continuamente alertada para os perigos de sistemas fechados ou de um conhecimento fragmentado, uma cultura de especialistas (somente de especialistas). É claro que o pretense saber enciclopédico é utópico, podendo caminhar em direção a generalidades. Não deve ser esse o encaminhamento atual; mas, mantidas as especializações e aprofundamentos de conhecimentos, pode-se alcançar aberturas e soluções criativas que acompanhem os recursos emergentes e motivem um desenvolvimento sustentado.

O que se propõe é um “pensar criativo”, prevendo aberturas e benefícios que paralelismos entre ARTE e CIÊNCIA podem desencadear como capazes de romper fronteiras e favorecer diálogos. O conhecimento não é um fim em si mesmo. Povos e artistas, historicamente, têm produzido obras voltadas para o desenvolvimento da humanidade. Hoje, ainda é significativo perguntar: quais são os projetos emergentes que podem nascer dessas conexões? Sondagens espaciais? Imagens deslumbrantes nas infovias? Habitações estéticas e acessíveis para a população? Paisagismos; programas ecológicos e saneamento para as cidades?

¹⁴ARISTÓTELES. METAFÍSICA (LIVRO I). SÃO PAULO, ABRIL CULTURAL, 1979, p. 11 E SEQUINTES.

Na busca dessas conexões há um quadro de interrogações. Pode-se perguntar: o que serão denominadas obras de arte nos próximos séculos? Olhando o passado, obras ligadas às crenças, ou projetos de intenções múltiplas, são hoje, estudados como obras primas (túmulos, templos, artefatos, documentos históricos e científicos inumeráveis). Futuramente, quais manifestações ficarão? Todas as obras de coleções ou galerias? Quais nomes de artistas serão citados?

Ficarão artefatos tais como: o carro; o avião; foguetes; satélites; sondas espaciais; instrumental de avaliação médica? Os monitores de TV? O computador? Serão as “obras de arte” lembradas? Serão denominadas obras primas uma esferográfica, uma cadeira? Uma cidade redesenhada e qualificada como capaz de proporcionar vias transitáveis, despoluidas, respiráveis? Paisagens reconstituídas? A imaginação criadora incentivará saídas científicas? Talvez, quando a ciência sair de interrogações e do campo de ficção “e realizar contatos com seres espaciais”, é possível prever, segundo imagens de Carl Sagan, que o mediador possa ser um poeta além de cientista viajante?

Ao lado desse questionamento, o pensar criativo motiva respostas mais concretas. Existem questões e soluções específicas em cada área de conhecimento e as distinções continuam sendo necessárias na abordagem de especialistas. Porém, as soluções conjugadas entre Arte e Ciência possibilitam aperfeiçoamentos humanos. O dramaturgo, por exemplo, mantém diálogos com a intimidade do homem; a pintura e a música, além de tocarem a sensibilidade, podem pontuar questões significativas ao comportamento humano no dia-a-dia.

Um médico pode contemplar a beleza de uma imagem conseguida através de uma ressonância magnética, apesar de sua atenção estar voltada para a saúde do paciente. Ou, ainda, o astrofísico pode ser arrebatado, ao mesmo tempo, pela precisão de corpos cósmicos e a perfeição de imagens alcançadas pelo telescópio. Um crítico de Arte pode certamente abordar aspectos da crise de um sistema social enquanto interfere na produção ou na leitura da obra de Arte .

Pode haver também simultaneidade de tratamento entre obras que possuem ao mesmo tempo caráter científico e caráter artístico. Em intercâmbios universitários e educacionais, pode-se indagar sobre o alcance de pesquisas que realizam essa capacidade. Que projetos conjugados poderiam realizar? Um “pensar criativo” encontraria saídas melhores para a Sociedade numa passagem de século? Sem dúvida artistas e cientistas, em perspectivas mais abrangentes, em projetos articulados e solidários romperiam barreiras inaceitáveis, conquistariam um acervo e soluções com possibilidades inumeráveis para a promoção humana.



DO OBJECTO AO SUJEITO: UMA ESTÉTICA DO INDIVÍDUO?

INÊS MÉCIA DE ALBUQUERQUE INESALBUQUERQUE@UA.PT — DCA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL; E
ROSA MARIA PINHO DE OLIVEIRA – ROSAOLIV@UA.PT — DCA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL

RESUMO: A evolução na arte conduziu à necessidade de novos pensamentos sobre as abordagens estéticas. Se inicialmente o foco do estudo era o objecto, com Marcel Duchamp e todas as correntes conceptualistas e minimalistas que se seguiram, o conceito tornou-se o elemento fundamental do processo artístico. No século XXI, com a arte contemporânea focada na relação entre arte e tecnologia e no desenvolvimento de obras que visam uma maior interacção entre objecto e sujeito, torna-se necessário desenvolver novos pensamentos que se ajustem a um novo modelo de público: participação, envolvimento, acção. Assim, este artigo explora a possibilidade de uma Estética do Indivíduo, ou Estética do Sujeito, desenvolvida a partir dos conceitos já existentes e que exploram a mesma temática.

ABSTRACT: The developments in art led to the need for new thinking on aesthetic approaches. If initially the focus of the study was the subject, with Marcel Duchamp and all the conceptual and minimalist movements, the concept has become the key element of the artistic process. In the XXI century, with contemporary art focused on the relationship between art and technology and the development of works to achieve greater interaction between subject and object, it is necessary to develop new ideas that fit a new model of public: participation, involvement, action. Therefore, this article explores the possibility of an Aesthetics of the Individual, or Aesthetics of the Subject, developed from existing concepts that explore the same theme.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** estética, sujeito, arte contemporânea / aesthetics, subject, contemporary art

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A evolução no contexto artístico conduziu-nos, na actualidade, ao desenvolvimento de uma multiplicidade de expressões, parte delas radicadas numa relação muito próxima entre Arte e Tecnologia.

A apropriação da tecnologia para a criação artística não é uma novidade do século XXI; já no século XIX os artistas entenderam as possibilidades da aplicação, no “fazer” artístico, de invenções e inovações que começavam a ganhar forma (como é o caso da fotografia). Mas talvez tenha sido o século XX que desbravou o encanto que a técnica e a tecnologia exerceram (e exercem) sobre o artista e sobre o indivíduo.

Neste contexto, também as linguagens estéticas se alteraram e adaptaram, movendo o seu foco do objecto artístico, da obra de arte, para o sujeito, que até ao momento era apenas observador. A Arte Contemporânea expressa a grande ruptura que vem questionar a efectividade da obra num ambiente em que o sujeito se posiciona enquanto elemento activo do processo artístico.

DO OBJECTO AO CONCEITO:

Marcel Duchamp foi um dos artistas responsáveis pela alteração do foco da Arte do objecto para o conceito. A sua relevância, enquanto facilitador da completa ruptura nas fronteiras da Arte é inegável, e talvez por isso, aparentemente, o debate dos críticos e dos historiadores parece continuar focado no fascínio pela grande personalidade que foi este homem. Mas se Duchamp foi o iniciador, seguiram-se outros artistas (como por exemplo Nam June Paik) aos quais deve ser dado o reconhecimento por um contributo estimulante para o desenvolvimento da prática artística na sua relação com as novas tecnologias, despoletando um pensamento crítico que desembocou no questionamento das eternas verdades da Arte.

A PERCEÇÃO EM RELAÇÃO A MARCEL DUCHAMP É, BASICAMENTE, A PERCEÇÃO EM RELAÇÃO À ARTE DO FINAL DO SÉCULO XX, TÃO PROFUNDA FOI A SUA INFLUÊNCIA. ELE EXTRAPOLOU QUALQUER NOÇÃO LIMITANTE DE ARTE E, COM OBJECTOS PRONTOS (RODAS, PÁS, CABIDES QUE ESCOLHEU PARA EXIBIR COMO ARTE), FORÇOU A PERGUNTA: \O QUE É ARTE? ATÉ SEU NÍVEL MAIS PROFUNDO. () A RADICAL MUDANÇA DE ÊNFASE DE DUCHAMP, DO OBJECTO PARA CONCEITO, PERMITIU A INTRODUÇÃO DE VÁRIOS MÉTODOS EM UM EMPREENDIMENTO ARTÍSTICO REDEFINIDO.” (RUSH, 2006:13, 14)

“DUCHAMP’S WORK, IN PARTICULAR, HAS BEEN EXTREMELY INFLUENTIAL IN THE REALM OF DIGITAL ART; THE SHIFT FROM OBJECT TO CONCEPT EMBODIED IN MANY OF HIS WORKS CAN BE SEEN AS A PREDECESSOR OF THE ‘VIRTUAL OBJECT’ AS A STRUCTURE IN PROCESS, AND HIS READY-MADES CONNECT WITH THE APPROPRIATION AND MANIPULATION OF ‘FOUND’ (COPIED) IMAGES THAT PLAY A DOMINANT ROLE IN MANY DIGITAL ARTWORKS.” (PAUL, 2008: 13)

Com Marcel Duchamp, a obra, enquanto objecto físico, revelou-se a partir de objectos comuns do quotidiano. A apresentação desses objectos como obra de arte foi, num sentido completamente novo, possibilitada pela conceito, ou seja, pela ideia subjacente ou pelo significado que pode ser atribuído ao objecto plástico na sua forma aparentemente não artística. A partir deste momento, a liberdade adquirida pelo artista em relação ao objecto, levou a Arte no sentido de novas linguagens como o Minimalismo, o Conceptualismo, e à crescente apropriação das novas tecnologias como forma de expressão, como no caso da Video Arte ou dos vários ramos da Arte Digital.

A grande questão relativa à alteração da preocupação estética do objecto para o sujeito relaciona-se principalmente com a noção de obra, mas pode também permitir uma redefinição dos papéis de artista e observador (sujeito). A obra mudou o seu estado, passando de objecto físico a conceito

imaterial; a dimensão do objecto reduz-se apenas à sua presença, enquanto que a verdadeira aura da obra de arte se espalha além da materialidade.

...A CRÍTICA AMERICANA LUCY LIPPARD DENOMINOU A DESMATERIALIZAÇÃO DO OBJECTO DE ARTE: OBRA NA QUAL A FORMA MATERIAL É SECUN-DÁRIA ÀS NOÇÕES OU IDEIAS QUE ESTÃO POR TRÁS DA ARTE. (RUSH, 2006:111)

No campo do artista e do observador, esta situação foca a questão da criação não no objecto criado, mas em algo subjacente à produção desse objecto, que se manifesta quer no momento da explosão criativa por parte do artista, quer na sua realização. Se a explosão criativa pertence sempre ao artista (é o artista que dá forma à sua imaginação criativa), a realização pode ultrapassar as fronteiras da individualidade do criador e estender-se ao observador, ao indivíduo outrora completamente passivo, que resumia a sua relação com a obra de arte à condição de fruidor. Um dos possíveis exemplos para esta situação é o trabalho do grupo Oda Projesi15, sediado na Turquia. Este grupo abriu as portas do seu estúdio, entre 2000 e 2005, à comunidade residente do bairro onde estava instalado, desenvolvendo alguns projectos com a colaboração dos moradores.

Do CONCEITO AO SUJEITO

A arte moderna e contemporânea desenvolveu-se na senda do conceito. O artista tornou-se livre para desenvolver o seu trabalho em vários campos de experimentação, privilegiando algo imaterial que agora podia ser valorizado. Esta importância dada a uma característica da obra que não existe materialmente, que não se define numa realidade palpável, estabeleceu novas formas de compreensão da Arte, com paralelismo nos muitos acontecimentos culturais, sociais e políticos que forjaram a segunda metade do século passado. Especialmente com o início da aplicação dos meios de comunicação e das novas tecnologias no contexto artístico, tornou-se clara a necessidade de uma nova abordagem em termos de reflexão:

É NECESSÁRIO BUSCAR FORMAS DE PENSAMENTO E EXPERIÊNCIA DIFERENTES, QUE PERMITAM A ASSIMILAÇÃO E A ANÁLISE NUNCA A NEGAÇÃO DOS FENÓMENOS CONTEMPORÂNEOS. (GIANNETTI, 2006: 14)

Com o desenvolvimento da media art e das artes digitais, nas suas variadas expressões, a ênfase no conceito expandiu-se para um novo elemento: o sujeito. No final da década de 60 do século passado encontramos, com a video arte e a video instalação, uma clara preocupação com o público. Já se considerava significativa a visão do sujeito integrado no sistema da obra, tal como é referido acerca da instalação Wipe Cycle, de 1969, realizada por Frank Gillette em parceria com Ira Schneider:

15 "...ONCE REFERRED TO AS 'COMPUTER ART' (SINCE THE 1970s) AND THEN 'MULTIMEDIA ART', DIGITAL ART NOW TAKES ITS PLACE UNDER THE UMBRELLA TERM 'NEW MEDIA ART'." (PAUL, 2008:7)

A FUNÇÃO MAIS IMPORTANTE DE WIPE CYCLE, DISSE SCHNEIDER AO CRÍTICO GENE YOUNGBLOOD, FOI INTEGRAR O PÚBLICO ÀS INFORMAÇÕES. FOI O SISTEMA DE FEEDBACK AO VIVO QUE PERMITIU AO ESPECTADOR FICAR DENTRO DO AMBIENTE PARA VER A SI MESMO. (RUSH, 2006: 119)

A possibilidade de existência de feedback entre obra e observador (sujeito) define uma das principais características da **NEW MEDIA ART** (denominação actual da arte digital, segundo Christiane Paul): a interactividade. Com a interactividade o papel do sujeito ganhou destaque e este tornou-se um elemento importante para o processo criativo. Variadas expressões artísticas ponderam a interacção entre sujeito e obra, seja em instalações de cunho tecnológico, seja no desenvolvimento de linguagens de vida e inteligência artificial, seja ainda através da Internet.

De acordo com a evolução das propostas artísticas de base tecnológica, foram-se desenvolvendo várias abordagens estéticas que pretendiam acompanhar o trabalho artístico com um novo pensamento que denotava uma clara preocupação com o sujeito. Procura-se, desta forma, uma perspectiva que permita abordar o universo artístico dentro e fora do sistema, incorporando o sujeito: esta é a proposta de Cláudia Giannetti, a Endoestética, enraizada nos princípios da Endofísica, por Otto Röessler.

A ENDOESTÉTICA E A ESTÉTICA DO SUJEITO

A ANÁLISE ENDOESTÉTICA É ADEQUADA PARA DISCORRER SOBRE OS MAIS DIVERSOS TIPOS DE ARTE INTERATIVA, EM QUE O PÚBLICO FAZ PARTE DO SISTEMA QUE OBSERVA E COM O QUAL INTERAGE E CUJAS FERRAMENTAS DIGITAIS SÃO ENTENDIDAS COMO ARTEFATOS INERENTES AO ENDOSSISTEMA E AOS PRÓPRIOS PROCESSOS. (GIANNETTI, 2006:192)

A Endoestética está completamente adaptada ao espírito das artes digitais ou tecnológicas, em que a interactividade é uma característica assumidamente fundamental. Coloca o sujeito no centro de uma acção que engloba o mundo exterior e interior da obra, que só podem ser acedidos em simultâneo por um participante com consciência da sua posição, da sua capacidade de entender a sua participação na obra ao mesmo tempo que continua a existir com os seus referenciais sociais e culturais previamente adquiridos:

A ENDOESTÉTICA TRATA DOS MUNDOS ARTIFICIAIS BASEADOS NA INTERFACE, NOS QUAIS PODEMOS PARTICIPAR (ENDO) E OBSERVAR (EXO) AO MESMO TEMPO. COM ESSA DUPLA ATUAÇÃO DO INTERATOR NUM UNIVERSO SIMULADO SE PODEM EXPLORAR AS PROPRIEDADES DO NOSSO MUNDO. (GIANNETTI, 2006:188)

QUALQUER APROXIMAÇÃO À ESTÉTICA DA SIMULAÇÃO OU À ENDOESTÉTICA () DEVE TOMAR EM CONSIDERAÇÃO QUE () NÃO PODEMOS NOS REFERIR A UMA CONSTRUÇÃO QUE SE PRODUZ “FORA” DE NOSSO SISTEMA COGNITIVO E DE NOSSA COMPREENSÃO E RELAÇÃO COM O MEIO (POSSÍVEL OU REAL), POIS OS REFERENTES CONTINUAM SENDO OS NOSSOS REFERENTES SOCIOCULTURAIS E COGNITIVOS. (GIANNETTI, 2006:185)

A partir da ideia defendida pela Endoestética, porque não pensar numa Estética do Sujeito? Esta hipótese, no seguimento do que é proposto no con-

texto das artes digitais e da interactividade, coloca o sujeito/observador como o elemento principal da experiência estética: é a partir da sua percepção (endo e exo na Endoestética) que se pode desenvolver uma nova abordagem à obra, é ele o ponto de partida para o estudo da obra.

A hipótese da Estética do Sujeito não define o observador enquanto objecto, mas como elemento central de um sistema complexo que não se resume apenas à obra no contexto da arte contemporânea. O sujeito, enquanto elemento com uma posição privilegiada, ao poder aceder ao contexto interior e exterior da obra estabelece uma ponte entre duas realidades, e cria igualmente a sua realidade a partir da obra proposta pelo artista e do seu papel interveniente. Cada interacção entre sujeito e obra existe mediada pelas experiências que forjam o observador, pelas suas participações em contextos sociais e culturais não virtuais e virtuais (com a existência das redes sociais na Internet já é possível falar em ambientes sociais e culturais virtuais).

Esta proposta dá sentido à possibilidade que coloca a arte contemporânea como uma forma de conhecimento do nosso mundo interior e exterior. O sujeito assume o papel principal no processo estético, facilitado pela obra criada pelo artista. Esta obra (objecto ou processo) é produzida em e para suportes tecnológicos, desenvolvendo-se no contexto da arte interactiva. A relação entre sujeito e obra estabelece-se a nível pessoal, mas considerando o entorno social e cultural do qual faz parte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

A proposta de uma abordagem estética à arte contemporânea, focada no sujeito, é antes de mais uma hipótese em início de desenvolvimento, e que não pode nesta fase apresentar qualquer conclusão definitiva ou comprovar a sua validade ou não validade.

É uma proposta que leva em consideração os princípios da Endoestética desenvolvida por Cláudia Giannetti, e que se foca completamente nas particularidades da relação entre arte e tecnologia, explícita nas várias expressões artísticas criadas em e para suportes tecnológicos. Na arte contemporânea, e nas propostas que determinam os caminhos da arte para o século XXI, a interactividade é um factor quase determinante, que vem reforçando o papel interveniente, dinâmico e activo do sujeito, outrora confrontado com uma participação em níveis reduzidos.

É através da relevância que, cada vez mais, o público parece ter vindo a adquirir, e que aqui é considerado enquanto elemento singular, que se justifica desenvolver novas perspectivas no campo da estética que ultrapassem o objecto e o conceito e se foquem no indivíduo.



A HOLOGRAFIA DIGITAL - A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DA HOLOGRAFIA

MARIA ISABEL AZEVEDO - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA, ISABEL.COM@NETCABO.PT - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA); E ROSA MARIA OLIVEIRA - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ROSAOLIV@CA.UA.PT ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

RESUMO - A holografia digital é uma parte constituinte da óptica digital e é caracterizada pela integração de computadores digitais e processadores de sinais com sistemas de informação óptica.

A informação da natureza da óptica e da holografia é especialmente distinta na holografia digital. As frentes de onda registadas num holograma na holografia física ou analógica, são representadas na holografia digital pela frente de ondas que contém a informação, sem necessidade de objecto.

A holografia digital é analisada, sintetizada e simulada por campos de ondas, através do computador e de processos digitais. Entretanto, passaram mais de trinta anos desde os primeiros estudos em holografia digital. As ideias que foram formuladas desde então tiveram várias aplicações, algumas dessas ideias foram a televisão holográfica e a realidade virtual.

A utilização da holografia digital, ao permitir o registo de objectos com características tais como dimensão e movimento, que os métodos holográficos directos não permitem, e ao possibilitar o registo de objectos imaginários, constitui uma enorme vantagem do ponto de vista artístico.

ABSTRACT - 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 which 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 first steps in digital holography were made over thirty years ago. The ideas formulated ever since have had various applications; among others are holographic television and virtual reality.

By allowing the register of objects with characteristics like dimension and movement, as well as the register of imaginary objects, unlike the other direct holographic methods, the utilization of digital holography is an enormous advantage from the artistic point of view.

+ **PALAVRAS CHAVE/KEYWORDS:** Óptica, luz laser, imagem holográfica, holografia digital, ambientes lumínicos / Optics, laser light, holographic image, digital holography, light ambiances.

INTRODUÇÃO

A holografia digital¹⁶ é uma parte constituinte da óptica digital e é caracterizada pela integração de métodos digitais e processadores de sinais com sistemas de informação óptica. A holografia digital utiliza o computador para simular o processo físico do registo de uma imagem num holograma. O computador calcula o padrão de interferência equivalente ao que se regista numa placa ou filme em holografia física, ou analógica.

A vantagem mais substancial do uso dos métodos digitais, quando comparada com a electrónica analógica e toda a quantidade de aparelhos e mecanismos necessários ao processamento da informação óptica, é que não é necessária nenhuma modificação no hardware para reprogramar os computadores de maneira a resolverem as diferentes tarefas. Com o mesmo hardware, podemos elaborar um problema arbitrário e resolvê-lo seleccionando simplesmente ou designando um código apropriado para o computador. Esta característica faz com que os computadores sejam também um veículo ideal para o processamento de sinais ópticos podendo adaptar rápida e facilmente vários sinais e tarefas.

HOLOGRAMAS GERADOS POR COMPUTADOR

Os computadores incorporados nos sistemas de processamento da informação óptica digital permitem não só transformações de integrais de sinais tais como as análises espaciais e temporais de Fourier que são características da óptica analógica, mas sem ser preciso fazer nenhuma operação. Isto retira a maior limitação do processamento da informação óptica e torna o processamento da informação óptica, integrado com o processamento de sinais digitais, quase perfeito. Adquirindo e processando dados quantitativos contidos nos sinais ópticos e conectando sistemas ópticos com outros sistemas informáticos e redes torna-se portanto mais fácil quando os dados são representados em forma digital. Devido à sua natureza universal, o sinal digital é um meio ideal para integrar diferentes sistemas informáticos.

Segundo Stephen Benton¹⁷ podem-se distinguir três tipos de hologramas gerados por computador:

1. hologramas cujo padrão de franjas é gerado matematicamente, de maneira a simularem a propagação da luz, e o processo de interferência, registando-se essas franjas como uma imagem fotográfica;
2. hologramas em que a imagem produzida no computador é composta por pontos situados na zona de Fresnel, que são depois

¹⁶ YAROSLAVSKY, L., DIGITAL HOLOGRAPHY: 30 YEARS LATER, DEPT. OF INTERDISCIPLINARY STUDIES, FACULTY OF ENGINEERING, TEL AVIV UNIVERSITY, ISRAEL, IN PRACTICAL HOLOGRAPHY XVI AND HOLOGRAPHIC MATERIALS VIII, STEPHEN A. BENTON, SYLVIA H. STEVENSON, T. JOHN TROUT, EDITORS, PROCEEDINGS OF SPIE Vol. 4659, USA, 2002.

¹⁷ BENTON, STEPHEN A.; BOVE JR., V. MICHAEL, HOLOGRAPHIC IMAGING, WILEY-INTERSCIENCE, USA, APRIL 14, 2008.

- sobrepostos, registando-se numa placa fotográfica todos os pontos possíveis da imagem no espaço;
3. hologramas denominados de “Alcova”, por causa da geometria utilizada, abrangendo um ângulo de visão de 180°. Foram criados por Stephen Benton, são semi-cilíndricos e quando se pretende obter determinados efeitos visuais são os de melhor resolução.

TEM DE SE UTILIZAR UMA SÉRIE DE HOLOGRAMAS FOTOGRÁFICOS, CORRESPONDENTES A PONTOS DE VISTA DIFERENTES, SENDO COMPUTORIZADOS MEDIANTE TÉCNICAS GRÁFICAS. DEPOIS, CADA VISTA EM PERSPECTIVA, É PROJECTADA COM LUZ LASER NUM FILME DE ALTA RESOLUÇÃO, A PARTIR DO ÂNGULO CORRESPONDENTE AO SEU PONTO DE VISTA COMPUTORIZADO. SOBREPÕE-SE, ENTÃO, UM SEGUNDO FEIXE DE LUZ COERENTE, O FEIXE DE REFERÊNCIA, DE UMA DIRECÇÃO UM POUCO DIFERENTE. PROCESSA-SE ASSIM, O REGISTO DE TODOS OS PONTOS DE VISTA DA IMAGEM. O REGISTO DAS DIFERENTES VISTAS FAZ-SE ATRAVÉS DE FENDAS PARALELAS E ESTREITAS. A SEGUIR, O HOLOGRAMA É PROCESSADO, SENDO DEPOIS ILUMINADO NA DIRECÇÃO DO FEIXE DE REFERÊNCIA.

O OBSERVADOR, AO MOVER-SE DE UM LADO PARA O OUTRO, IRÁ VER A PROGRESSÃO DOS DIFERENTES PONTOS DE VISTA. SE AS DIFERENTES VISTAS, FOREM RIGOROSAMENTE COMPUTORIZADAS E REGISTRADAS, RESULTARÁ UMA IMAGEM COMPOSTA QUE PARECE UM OBJECTO SÓLIDO. ESTA COMPOSIÇÃO DE UM HOLOGRAMA SINTÉTICO É UM ESTEREOGRAMA HOLOGRÁFICO, E BASEIA-SE NOS MESMOS PRINCÍPIOS DA FOTOGRAFIA ESTEREOSCÓPICA. TEM COMO VANTAGEM PRINCIPAL NÃO NECESSITAR PARA A SUA LEITURA ESTEREOSCÓPICA, DE QUAISQUER APETRECHOS VISUAIS, COMO POR EXEMPLO, OS HABITUAIS ÓCULOS COLORIDOS OU FILTROS POLARIZADORES.

As imagens são geradas em computador, prevendo já as possíveis distorções. Assim, cada imagem é dividida em estreitas tiras, que são depois reorganizadas, utilizando tiras de cada imagem diferente, para produzir a imagem final.

Os hologramas estereográficos assentam nos mesmos princípios da fotografia estereográfica. Em vez de fotografias são usados hologramas.

Um holograma estereográfico¹⁸ é formado por uma sequência de hologramas de pequenas dimensões, distribuídos espacialmente em tiras verticais paralelas (estereogramas unidimensionais) ou em pequenos rectângulos (estereogramas bidimensionais) que correspondem a vários ângulos de vista do objecto. Para obter um estereograma bidimensional é necessário registar $n \times m$ fotografias e $n \times m$ hologramas elementares correspondentes, operação que é obviamente morosa. Para diminuir o número de operações de registo, os estereogramas são em geral unidimensionais, com a desvantagem relativa de apresentarem apenas paralaxe horizontal. Neste caso as fotografias feitas na primeira etapa de registo são obtidas com uma câmara que se desloca apenas horizontalmente em frente do objecto a registar. As fotografias assim obtidas são iluminadas por um feixe laser para registar hologramas de imagem em tiras verticais de um filme com largura típica de 1 – 3 mm. Neste registo holográfico, podem ser utilizadas técnicas de holografia de arco-íris para poderem ser reconstruídas com luz branca.

As principais vantagens dos hologramas estereográficos são: permitem o registo de objectos com características tais como dimensão e movimen-

¹⁸ PINTO, JOSÉ ALBERTO, A HOLOGRAFIA ESTEREOGRÁFICA COMO MEIO DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA, DISSERTAÇÃO DE Mestrado, FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO, DEPARTAMENTO DE FÍSICA DA FACULDADE DE CIÊNCIAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO, 1999.

to, que os métodos holográficos directos não permitem e possibilitarem o registo de objectos imaginários, constituindo esta, a principal vantagem do ponto de vista artístico. Deixa também de ser necessário fazer uma maquete de um novo produto, para que seja possível vê-lo em três dimensões, abrindo-se um novo campo de criação ao artista plástico, arquitecto ou designer.

A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA DA HOLOGRAFIA

O nosso objectivo é abordar a óptica e luz laser, como media criativos e expressivos que nos podem ajudar a rever as nossas tradições visuais e a tentar expandir conceitos condicionados de plasticidade. Sendo a holografia o estágio mais avançado do tratamento da luz com propósitos artísticos, talvez se possa dar um novo passo no sentido de um melhor entendimento, do ainda não totalmente decifrado enigma que é, do ponto de vista de exploração artística, o fenómeno da luz. O uso da radiação fotónica, quase perfeita, ordenada e coerente, como é a do laser, favorece uma intensificação perceptiva da luz pela participação activa do observador. No entanto, questiona-se qual o papel da holografia na renovação do processo de utensílios criativos, dado pela sua característica peculiar de mudar as sensações e as capacidades perceptivas do homem¹⁹. A experiência estética da holografia é mais complexa do que parece ser a principio; as características próprias das imagens holográficas, claramente diferentes das imagens anteriores, levam-nos a questionar quais são as características específicas do espaço gerado por estas imagens. Segundo Andrew Pepper²⁰, esta questão reveste-se de uma importância especial, sobretudo se tivermos em conta que o observador que contempla um holograma, tem uma experiência visual como as “reais” (tridimensional) o que é algo que não acontece antes da holografia – mas essa nova experiência está condicionada perceptivamente pelo modo como aprendeu a ver as representações bidimensionais anteriores. Desta forma, as qualidades inerentes ao novo espaço holográfico tendem a confundir-se e a diluir-se, por causa da nossa familiaridade com as representações tradicionais, sobre uma superfície plana.

“COMECEI A VER COISAS QUE ERAM ELAS PRÓPRIAS CONTRADIÇÕES DE TODA A LÓGICA DE VER. DESDE QUE NÓS PERCEBEMOS ATRAVÉS DE UM SISTEMA DE PONTOS DE REFERÊNCIA QUE TÍNHAMOS CONDICIONADO PARA ACREDITAR COMO REAL, PERMITIMO-NOS UMA PEQUENA PARTE DO MUNDO, UM PEQUENO QUARTO PARA EXPANSÃO. ALGUMAS COISAS SÃO SIGNIFICATIVAS E OUTRAS SÃO INSIGNIFICANTES PARA NÓS, DE FACTO TEMOS UM CAMINHO ESTRUTURADO DE OLHAR PARA O MUNDO QUE SIGNIFICA QUE CERTAS COISAS PROVAVELMENTE SÃO TOTALMENTE INVISÍVEIS”. (ROBERT IRWIN)²¹

A imagem holográfica não tem vista frontal, nem fixa. Tem visibilidade de vários ângulos, e pode abarcar várias composições ao mesmo tempo. As imagens aparecem diferentemente conforme o observador se move para posições diferentes à volta da placa. Não tem fronteiras nem linha que

19 CARRETON, VICENTE, HOLOGRAFIA Y CÁMBIOS PROCESSUALES, IN PROCESSOS, CULTURAS Y NUEVAS TECNOLOGIAS, MINISTERIO DE CULTURA/NOVATEX, MADRID, 1986, PP. 76-85.

20 PEPPER, ANDREW, HOLOGRAPHIC SPACE: A GENERALISED GRAPHIC DEFINITION, LEONARDO, VOL. 22, Nº 3-4, 1989, PP. 295-298.

21 IRWIN, ROBERT, IN DAVID RUSH, “ROBERT IRWIN”, ARTWEEK, FEBRUARY 15, 1975, P.4.

contorne a imagem. É algo que se introduz no espaço real do observador, estabelecendo com ele uma nova relação, de maneira que a sua experiência fenomenológica da obra se converta em algo de essencial para o seu significado plástico. O resultado é uma interacção visceral e intelectual com a obra, fazendo expandir os seus conceitos condicionados de plasticidade.

CONCLUSÃO

A utilização da holografia digital ao permitir o registo de objectos com características tais como dimensão e movimento, que os métodos holográficos directos, analógicos, não permitem e ao possibilitar o registo de objectos imaginários, constitui uma enorme vantagem do ponto de vista artístico.

A utilização artística da óptica e da luz laser, permite a construção de ambientes que implicam um novo tipo de observador e a oportunidade de compreender que a visão se encontra condicionada pelos limites da percepção e condicionada pelos conhecimentos adquiridos.

O desenvolvimento da holografia digital é um novo tópico de investigação, que nos permite libertar das condicionantes inerentes à necessidade de completa estabilidade de todos os componentes do set-up de registo e simular o uso da radiação fotónica, quase perfeita, ordenada e coerente, como é a do laser, que favorece uma intensificação perceptiva da luz pela participação activa do observador.



CINEMA EM DEFINIÇÃO: 4K E TRANSMISSÃO

JANE DE ALMEIDA

O RETORNO DO CINEMA ORIENTADO PELA INVENÇÃO: NOVAS LUZES

O CINEMA, “A INVENÇÃO SEM FUTURO” DOS IRMÃOS LUMIÈRE, MARCOU O SÉCULO XX DE FORMA PROFUNDA E ENRIQUECEDORA. MUITO DO QUE SE DISSER DO SUJEITO DO SÉCULO XX NO FUTURO SERÁ ATRIBUÍDO AO DISPOSITIVO DE MARAVILHAMENTO DO CINEMA. AGORA, MAIS DE 110 ANOS DEPOIS, ESTE EFEITO NÃO PARECE TER ESVANECIDO, APESAR DO SENTIMENTO DE NATURALIDADE QUE TEMOS DIANTE DA TELA DE CINEMA. DEPOIS DE VÁRIOS ESTÁGIOS, A TECNOLOGIA DE PRODUÇÃO DE IMAGEM EM MOVIMENTO SOFREU PROFUNDAS MUDANÇAS COM O COMPUTADOR E HOJE SE CONSEGUE OBTER E PROJETAR IMAGENS DE QUALIDADE INQUESTIONÁVEL, COM RESULTADOS ESTÉTICOS SURPREENDENTES ATÉ PARA OS AMANTES DA PELÍCULA.

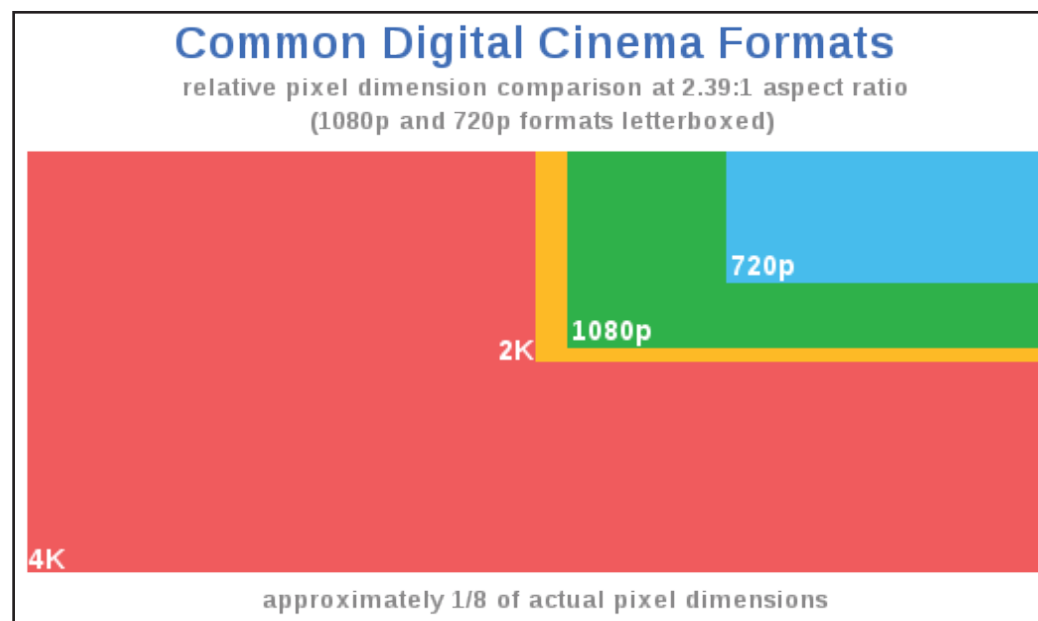
MAS FOI PRECISO QUE AS LUZES DO CINEMA ENCONTRASSEM AS LUZES DOS FÓTONS PARA QUE ESSA IMAGEM POTENTE PUDESSE SER TRANSMITIDA SEM PERDA DE QUALIDADE. ALÉM DA REDE DE CONEXÕES DE SUPORTE FÍSICO, É TAMBÉM NECESSÁRIA UMA REDE DE CIENTISTAS, PESQUISADORES E INVENTORES QUE PROCURA TORNAR REALIDADE ESTE SALTO TECNOLÓGICO DO SONHO DE UBIQUIDADE.

OS PIONEIROS DO CINEMA TAMBÉM SE CONSIDERAVAM INVENTORES E CIENTISTAS, ATÉ PORQUE A PROFISSÃO “CINEASTA” NÃO HAVIA SIDO INVENTADA. “APPORTER LE MONDE AU MONDE” – TRAZER O MUNDO AO MUNDO, ERA O SLOGAN DOS IRMÃOS LUMIÈRE E DA PATHÉ-FILM. CONFORME OBSERVA O CINEASTA ALEXANDER KLUGE, A FRASE PODE TER DOIS SENTIDOS: O NASCIMENTO DE NOVAS IMAGENS, DE UM NOVO MUNDO, MAS TAMBÉM SIGNIFICA QUE O MUNDO FILMADO ESTÁ SENDO EXIBIDO EM PARIS. NAQUELA ÉPOCA, VÁRIAS CÂMERAS FORAM ENVIADAS A VÁRIOS PAÍSES DO MUNDO PARA REGISTRAR OS MOVIMENTOS DAS CULTURAS DISTANTES, À PROCURA DE “IMAGENS JAMAIS VISTAS”. HOJE, O APARATO TECNOLÓGICO DE SUPER ALTA DEFINIÇÃO PODE TORNAR VISÍVEIS IMAGENS EM ESCALA MICRO E MACRO, DE LUGARES DISTANTES, NUNCA VISITADOS. PODE TAMBÉM TRANSMITIR-LAS. DEPOIS DE ANOS DE NARRATIVA FICCIONAL, CIENTISTAS E INVENTORES PROCURAM MAIS UMA VEZ AS IMAGENS JAMAIS VISTAS, AGORA PARA TRAZER O UNIVERSO AO MUNDO.

TEXTO PUBLICADO NO FOLDER DO EVENTO PRIMEIRA TRANSMISSÃO TRANSCONTINENTAL DE SUPER ALTA DEFINIÇÃO EM REDES DE FOTÔNICA / JANE DE ALMEIDA

O cinema digital tem se fortalecido desde o fim dos anos 1990 como uma alternativa ao processo tradicional marcado pela materialidade da película. O filme Star Wars: episódio 1 (1999) foi praticamente desenvolvido por computador e talvez tenha mesmo sido o primeiro filme produzido e exibido digitalmente. Desde esta data, o cinema digital tem adquirido potencial de resolução que impressiona os amantes da tela grande, além de

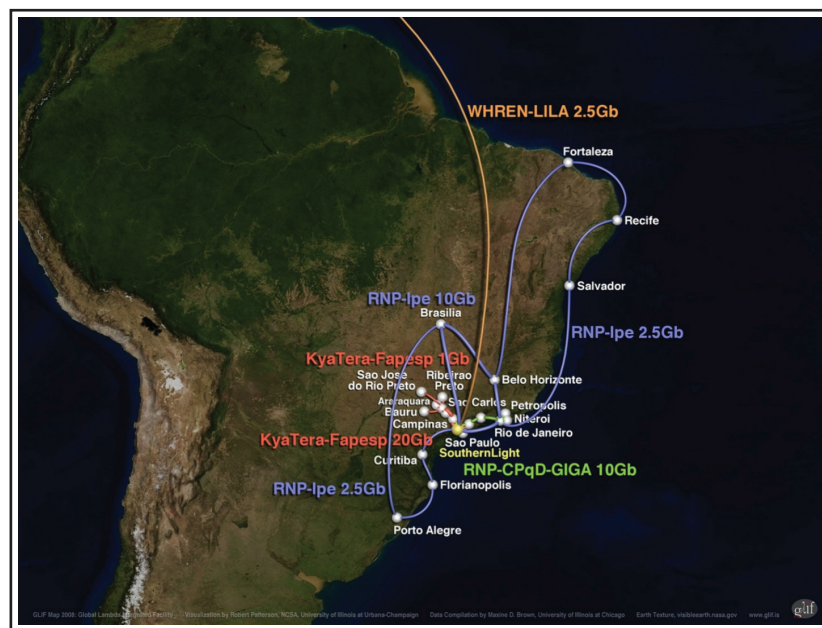
materialidade e capacidade representativa próprias, de acordo com a maleabilidade da tecnologia digital. Em 2005, a resolução 4k (k é uma redução do número 1.000 em inglês) foi estabelecida como a imagem padrão do cinema digital recomendada pela DCI (Digital Cinema Initiatives), uma associação dos sete maiores estúdios de Hollywood. 4k refere-se ao número de pixels horizontais, 4.096 multiplicados por 2.160 pixels verticais gerando os 8.850.000 pixels (8.85 MP) por frame. Há também outras definições que resultam em 4k, como 3.996H x 2.160V ou 4.096H x 2.048V. Em termos comparativos, trata-se de uma imagem 4 vezes mais definida que a imagem HD com 2.048H x 1.080V e 24 vezes mais definida que a televisão tradicional. Encontram-se em desenvolvimento tecnologias que permitem a resolução 5k (a câmera Red Epic, por exemplo) e ainda maiores.



A realidade da nossa produção cinematográfica hoje é de total hibridismo tecnológico entre o material digital e a película, mais por motivos econômicos do que por experimentação. As produções atuais capturam imagens digitalmente em vários formatos (HD, 2k e 4K), capturam em película 35 ou 16 mm, geralmente editam digitalmente e finalizam de acordo com cada proposta fílmica, em película ou digital, ou em ambos os formatos. Os motivos apresentados são geralmente econômicos, já que o digital apresenta vantagens respeitáveis em todo o processo, incluindo a facilidade de edição que permite inúmeras montagens sem a perda do material filmado, como no caso da película. Paradoxalmente, a qualidade 4k é ainda muito cara, tanto em termos de produção de filmes, quanto de projeção. Porém, aos poucos parece ir ganhando público: uma das maiores redes de cinema americana, a AMC Entertainment fechou em março de 2009 um acordo com a Sony para troca de mais de trezentos aparelhos

digitais de projeção em definição 4k até 201222.

Agregando ao processo de potencialização da imagem digital em movimento – o que seria motivo suficiente para uma pesquisa e leitura sobre um novo cinema – desenvolve-se também o processo de transmissão desta imagem em tempo real através de redes de fibras óticas (redes de fotônica). Em termos pouco específicos, uma outra internet com potência de 1 a 20 gigabits por segundo de velocidade, direcionada, não distribuída, permite que experimentos sejam feitos por pesquisadores em universidades, organizações e instituições científicas e de pesquisa. No Brasil há uma rede interna formada por várias redes como a Kyatera, a RNP (Ipê e CPqD-Giga), a Southernlight e a rede ANSP (não representada no mapa) que se conecta ao GLIF (Global Lambda Integrated Facilities)²³ através da AMPATH (International Exchange Point in Miami) operado pela Universidade da Flórida. Esta grande rede internacional, a GLIF, permite múltiplas aplicações como astronomia, medicina, educação, entre outras.



MAPA DO BRASIL COM AS REDES DESENVOLVIDO POR ROBERT PATTERSON EM 2008 E NÃO REPRESENTA TODAS AS REDES DE PESQUISA. A CONEXÃO DE 2,5 GB COM MIAMI FOI ATUALIZADA EM JULHO DE 2009 E AGORA PODE TRANSMITIR ATÉ 10 GB DE DADOS POR SEGUNDO.

<?> DA AGÊNCIA REUTERS: [HTTP://WWW.REUTERS.COM/ARTICLE/PRESSRELEASE/IDUS147015+30-MAR-2009+PRN20090330](http://www.reuters.com/article/pressRelease/idUS147015+30-MAR-2009+PRN20090330)

23 GLIF [HTTP://WWW.GLIF.IS/](http://www.glif.is/) É UMA ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL PARA GERENCIAMENTO E SUPORTE PARA REDES COM CAPACIDADE DE TRANSMISSÃO DE DADOS POTENCIAIS, QUE TÊM INTERESSE CIENTÍFICO E DE PESQUISA.

Alguns experimentos e demonstrações têm ocorrido desde 2005, quando o Cinegrid Workshop se estabeleceu através do Congresso de Computação sobre Grid (ou computação paralela), o I-Grid24. Cinegrid é uma organização que promove pesquisa e desenvolvimento tecnológico para a transmissão de imagens de super alta definição através de redes de fotônica. No workshop são apresentadas as experiências de uma comunidade eclética que inclui empresas de produção de filmes e tecnologia para cinema (câmeras, projetores, processadores, lentes etc.), instituições de pesquisa como universidades e centros de supercomputadores, pesquisadores e instituições interessadas em visualizações como a Nasa, empresas cinematográficas como a Academy of Motion Pictures Arts and Science, pesquisadores de museus interessados em desenvolver visualizadores potentes de imagens para planetários, pesquisadores independentes de imagem e som, além de cientistas e engenheiros ligados às redes de fotônica.

Por causa da possibilidade de transmissão, a produção cinematográfica poderá sofrer transformações substanciais em termos de produção (pré e pós-produção), assim como distribuição. Um cineasta poderá ver locações em excelente definição onde estiver, poderá editar imagens e som de forma colaborativa com pessoas em lugares distintos. Filmes poderão ser distribuídos em altíssima definição para lugares longínquos, filmes poderão ser escaneados, arquivados e transmitidos, festivais poderão acontecer em tempo real em mais de um lugar.

Além do modo de produção, a própria linguagem cinematográfica deverá ser afetada pelo processo de transmissão. Algumas questões, ainda muito prematuras, surgem diante deste novo cenário, como por exemplo: será que o cinema poderá ser tornar “programático” como a televisão, caso salas de cinema resolvam produzir programação contínua? Evidentemente, será bem difícil manter o mesmo ritmo televisivo pelas próprias dificuldades de execução, mas como deverá isto acontecer? Já existe interesse em transmitir óperas ao vivo de grandes casas de ópera, por exemplo. Haverá avanço na direção do cinema interativo? Diante de um contexto de cinema mixado, principalmente entre a ficção e a realidade, será possível projetar filmes com intervenções em tempo real de outro espaço fílmico, sem perda de materialidade?

ANTECEDENTES

No dia 30 de julho de 2009, um grupo coordenado por pesquisadores da Universidade Presbiteriana Mackenzie de São Paulo, Jane de Almeida e Eunézio de Souza (Coordenador do Laboratório de Fotônica da UPM), em conjunto com mais de 60 pesquisadores no Brasil e no mundo conseguiram transmitir através de fibras ópticas (redes fotônicas) um filme digital em super alta definição (4K) para dois países ao mesmo tempo: Estados Unidos e Japão. O Digital Media Center (DMC), da Universidade de Keio e o Calit2 da Universidade da Califórnia em San Diego, puderam assistir em tempo real ao filme “Enquanto a noite não chega”, com direção de Beto Souza e Renato Falcão filmado com a câmera RedOne e editado nos EUA e na Produtora O2. O prof. Ramesh Rao, diretor do CALIT2 de San Diego, considera esta transmissão inédita por dois motivos: a conexão

com três pontos e o tempo de 70 minutos de um filme²⁵.

Esta primeira transmissão de um filme em redes de super alta velocidade contou com uma quantidade significativa de conexões e de roteadores, além de servidores de grande porte, para dar conta de projetar o filme e, além disso, de enviá-lo através de routers e distribuidores de informação para vários locais do mundo até chegar ao seu destino. Os servidores de renderização de imagens podem ler de 10 a 20 terabytes de informação e projetá-las em tempo real. Foram usados dois servidores considerados “econômicos” Zaxel, emprestados do CALIT2. Para se ter uma idéia, um filme de 70 minutos em formato 4K tem uma média de 4 a 8 terabytes de dados não comprimidos.

As câmeras de captura em 4K ainda são raras no mercado e existe uma grande polêmica em torno do padrão de captura e das atribuições de cores, pois cada fabricante defende que o seu sistema é mais acurado e renderiza melhor o formato final²⁶. Pode tratar-se de uma discussão para manutenção e reserva de mercado, ou de uma discussão tecnológica ainda a ser melhor esclarecida.

Em 2008, eu, Jane de Almeida, juntamente com os pesquisadores da USCD (Sheldon Brown, Peter Otto e Todd Margolis), organizamos a primeira mostra pública de filmes 4k no Brasil com extensos debates a respeito da nova definição no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica). Foi publicado um catálogo com textos de pesquisadores da UCSD e um texto de minha autoria, refletindo sobre a nova imagem digital²⁷. Com um público de mais de 3.000 pessoas, foram mostrados 14 pequenos esquetes de filmes gerados por computador, de filmes escaneados de película e de filmes filmados com diferentes câmeras. A partir desta exibição ficou acertado entre as duas universidades um novo desafio com a transmissão de um filme em rede ótica a partir da rede Kyatera coordenada pelo Laboratório de Fotônica no Mackenzie.

O filme de Beto Souza e Renato Falcão deveria ficar pronto em tempo hábil para a transmissão e ficaram previstos dois obstáculos a serem ultrapassados: a atualização da conexão internacional com a Flórida (rede Ampath) de 2,5 para 10 Gb – o que aconteceu apenas a três semanas do evento – e a interligação do Mackenzie com o teatro do Sesi, na Fiesp (Av. Paulista), onde ocorreu a transmissão. Também foi necessária a aquisição de equipamentos de codificação e decodificação de grande porte, para atender às demandas da rede, além de servidores de alta performance para suportar a renderização e transmissão do filme por parte do laboratório do Mackenzie. Como o equipamento requisitado não chegou a tempo, o evento contou com a colaboração do LARC – Laboratório de Arquitetura e Redes de Computadores da USP. O evento contou com apoio não apenas de equipamento, mas também com um grupo de pesquisadores do laboratório que trabalhou na transmissão exaustiva-

25 NA PÁGINA PRINCIPAL DO CRCA – CENTER FOR RESEARCH IN COMPUTING AND THE ARTS DO CALIT2: [HTTP://CRCA.UCSD.EDU/](http://crca.ucsd.edu/)

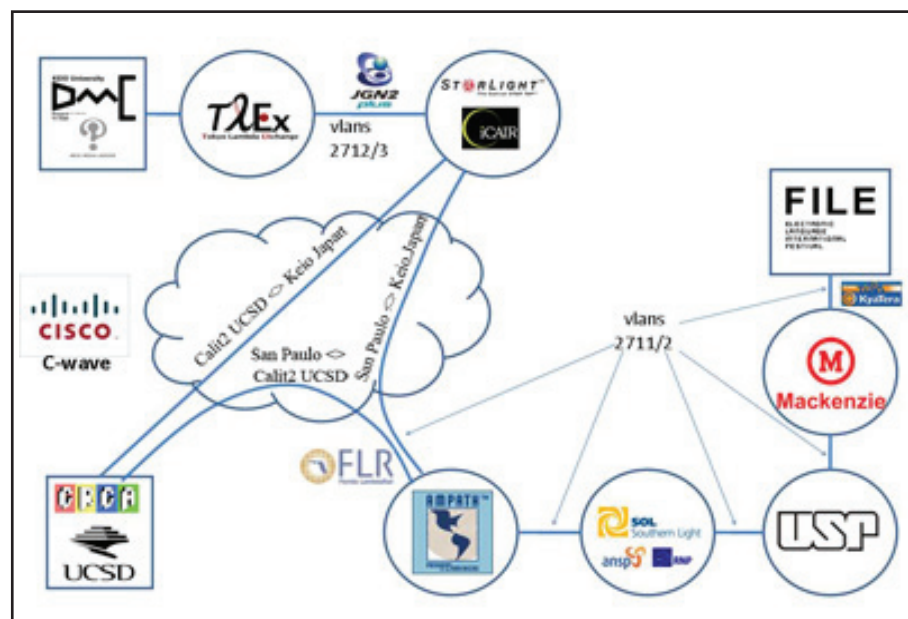
26 ESTE SITE DO FOTÓGRAFO DE CINEMA AFONSO BEATO COMENTA AS PROPRIEDADES DA REDONE: [HTTP://ABCINE.ORG.BR/SITE/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&TASK=VIEW&ID=190&ITEMID=79](http://abcine.org.br/site/index.php?option=com_content&task=view&id=190&Itemid=79) OBSERVANDO QUE O SITE É PATROCINADO PELA KODAK, JUSTAMENTE A COMPANHIA MAIS ACUSADA PELA RED COMO SENDO A QUE FARIA PROPAGANDA CONTRÁRIA À ESTA NOVA CÂMERA – BARATA E EFICIENTE, SEGUNDO ELES, POR RESERVA DE MERCADO.

27 ESTE EVENTO ESTÁ REGISTRADO NO CATÁLOGO DO FILE DE 2008: “4K: IMAGENS DE QUATRO QUILATES” IN PERISSINOTTO, P. & BARRETO, R., FILE 2008 000 000. SÃO PAULO, IMESP, 2008. PP. 18-25

VER TAMBÉM: [HTTP://WWW.FILEFESTIVAL.ORG/SITE_2007/PAGINA_CONTEUDO_LIVRE.ASP?A1=309&A2=535&ID=2](http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?A1=309&A2=535&ID=2)

mente.

Depois de mais de um ano e meio de trabalho, a transmissão ocorreu seguida de um debate com as presenças do Ministro da Cultura, Juca Ferreira, do reitor da UPM, Prof. Manassés Fontelles, do coordenador geral da rede Kyatera, Prof. Hugo Fragnito, o representante da AMPATH no Brasil, Luiz Lopéz, do diretor de inovação da RNP, Michael Stanton, do secretário executivo do MINC, Alfredo Manevy, da diretora do CCE-Larc/USP, Theresa Cristina Carvalho e do diretor do CRCA/UCSD, Sheldon Brown. Em Keio esteve presente o Prof. Naohisa Ohta e na UCSD estavam Michael Touillon, pesquisador do CALIT2 e mais tarde o diretor do Calit2, Ramesh Rao, que fez o seguinte comentário: “O evento como um todo foi memorável”. Abaixo o esquema de rede para a transmissão elaborado pelo diretor de inovação da Rede Nacional de Pesquisa – RNP, Michael Stanton:



Poderá haver interesse de expandir as conexões existentes em centros de pesquisa para centros culturais como cinematecas, filmotecas, centros artísticos. Caso este interesse se concretize, o Brasil poderá ser um potencial emissor de conteúdo cultural para os demais países conectados às redes, além da troca interna dentro de um país de dimensão continental. O Brasil é um país que tem participado ativamente das redes e é o único país da América Latina apontado dentro do mapa do Glib com rede com conexão internacional ligada ao hemisfério norte. Com essas conexões ativas, é possível que dentro de poucos anos o Brasil possa ser um centro de produção de filmes de super-alta definição a serem transmitidos pela

rede em uma troca cultural inusitada.

REFLEXÕES

Este novo contexto pode levar a várias reflexões a respeito da linguagem cinematográfica no contexto da transmissão. Supondo que a produção cinematográfica possa ser afetada pelo processo de transmissão, que elementos cinematográficos podem ser afetados? Ainda que prematuramente, pois uma análise interpretativa deverá ser produzida apenas a partir de um material consistente pesquisado, pode-se pensar em alguns caminhos para a reflexão, referidos abaixo como “a”, “b” e “c”:

O cinema documentário é um gênero que tem provocado crescente interesse do público pelo seu caráter ativo, militante e de princípio transformador da realidade. Não é fácil, no entanto, defini-lo, já que a cada dia seus processos são produzidos de formas distintas. Muitos deles encenam esquetes com atores, alguns misturam ficção e “realidade” – ou seja são documentos filmados, alguns querem mostrar a “super-realidade” da realidade e se assemelham à ficção. Esta é uma discussão muito bem trabalhada, por exemplo, no livro *Mas afinal...o que é mesmo documentário?* de Fernão Ramos. Em um determinado momento, o autor discute sobre a “intensidade do mundo” no modo narrativo do documentário. As cenas gravadas no local do acontecimento (típicas da reportagem de televisão) remetem o espectador não especificamente ao acontecimento. Claro que também, mas o documentário gravado de forma tradicional e os depoimentos de autores de atos e façanhas já eram, eles mesmos, responsáveis por este efeito. Porém, além do acontecimento, remetem-no ao local e ao universo que originou o acontecimento. A mediação da câmera torna-se aliada do espectador neste contexto. Depois de anos de cinema, o espectador desconfia da montagem, desconfia das encenações. Essa “imagem-câmera”, como o autor a denomina, traz a “carne da presença na circunstância do mundo”.

Cabe aqui a pergunta: o efeito de uma transmissão on-line, em tempo real, no cinema e não na televisão, interrompendo uma narrativa documental, sem perda material, poderá acentuar ainda mais este efeito de intensidade de mundo?²⁸ Por exemplo, um documentarista pode exibir um filme que começa com cenas pré-filmadas sobre o mundo do crime. Poderá transmiti-lo on line, em tempo real, para uma sala de cinema. Num determinado momento, o filme poderá ser interrompido com cenas do próprio local, sendo enviadas para a sala de cinema. Uma narrativa como esta poderia ser feita por internet normal, mas poderá ser ampliada para a sala de cinema, com a intensidade do cinema e com espectadores vendo uma cena em comum. Até um diálogo poderá ser feito com a platéia, alterando a sensação de apenas “um lado” presente no cinema.

Em seu livro sobre a televisão, Arlindo Machado lembra que o evento da transmissão ao vivo talvez seja o que mais profundamente marca a televisão como meio. Aliás, a televisão nasce “ao vivo” e Machado lembra que o cinema, a fotografia e o disco são, pelo contrário, marcados pela recor-

28 RAMOS, FERNÃO. *MAS AFINAL...O QUE É MESMO DOCUMENTÁRIO?* SÃO PAULO, SENAC, 2008. PRINCIPALMENTE NAS PÁGINAS 76-81.

dação, pelo registro. A transmissão direta da televisão causou em determinados meios efeitos os mais controversos. O governo brasileiro censurou a transmissão ao vivo durante a ditadura, assim como o governo britânico censurou a transmissão direta durante as guerras da Malvinas. Sadam Hussein chegou a cortar a energia elétrica para que imagens de Bagdá não fossem enviadas ao vivo para o mundo durante a guerra. Hoje com os celulares, a transmissão on-line de imagens, mesmo que pouco definidas, tem causado furor nas grandes cadeias televisivas. Mas Machado também lembra que os intelectuais não são muito simpáticos aos efeitos da transmissão direta, pelos mais diversos motivos como: dificuldade de produzir um pensamento significativo com a velocidade da informação transmitida, já que o pensamento exigiria certo afastamento temporal, de acordo com Pierre Bordieu. Segundo Paul Virilio, a instantaneidade da televisão não permite distância crítica, provocando a chamada “tirania do tempo real”. Assim como para Jean Baudrillard, as coisas podem perder o sentido diante da velocidade da informação. Machado discute tais posições, inclusive evidenciando que os eventos fechados, sem transmissão servem ao controle das instituições, enquanto que a transmissão em tempo presente desafia o pensamento a operar “em condições de atuação e atualidade”, inclusive acarretando a arte do improvisado, da imagem sem retoques, produzida no desafio do tempo.²⁹

Este debate é de extremo interesse desta pesquisa. A transmissão, pensada via cinema, poderá exercer que tipo de intervenção, lembrando o potencial da imagem e o aparato da sala de cinema, onde deverão estar presentes um número expressivo de espectadores. Outro aspecto a ser levantado – e que já é um fenômeno das transmissões – é que as artes performáticas, como ópera, balés, shows, concertos, teatros é que operam ao vivo. E são elas que têm impulsionado as transmissões em 4k: a ópera *Era La notte de Monteverdi*, com a soprano Anna Caterina Antonacci, foi transmitida do Holland Festival em Amsterdã para San Diego no dia 20 de junho de 2007. Nos dias 10 e 11 de novembro de 2007, foi transmitido o evento do Prêmio Kioto – principal prêmio japonês para a ciência e cultura, desta vez de Kioto para San Diego percorrendo uma distância de 21.000 km. Ambos os eventos foram gravados em 4k e parcialmente exibidos no FILE de 2008.

Um outro caminho para reflexão sobre a linguagem desta nova geração de filmes que poderá ser seguido é o da comparação dos efeitos de uma nova tecnologia com o momento especial chamado de pré-cinemas, as imagens anteriores ao cinema diegético de Griffith. Muitas telas, visualizadores, aparelhos de amplificação de imagens acabaram ficando adormecidos diante do aparato cinematográfico tradicional. Os atuais festivais de arte digital, as instituições de arte e tecnologia com exposições de múltiplas telas e sonoridades reconstróem agora o espaço das antigas feiras de tecnologia como a Exposição Universal de Paris de 1900. Em que sentido a transmissão de cinema pode retomar antigos procedimentos a até nos encantar com a interferência da tecnologia ainda em construção – como é o caso do delay das teleconferências em 4k? Poderá haver uma abertura dos espaços públicos com participação um pouco mais ativa dos espectadores? Ou, pelo contrário, as salas de cinema poderão exibir performances, teatros, concertos ao vivo? Há vários autores muito consistentes que trabalham com esta questão como Arlindo Ma-

29 MACHADO, ARLINDO. A TELEVISÃO LEVADA À SÉRIO. SÃO PAULO, SENAC, 2005. PP.125-152. O LIVRO DE BAUDRILLARD CITADO É LA GUERRA DEL GOLFO NO HA TENIDO LUGAR (BARCELONA, ANAGRAMA, 1991), BORDIEU, SUR LA TÉLÉVISION (PARIS, LIBER, 1996) E VIRILIO, L'ÉCRAN DU DÉSERT (PARIS, GALILÉE, 1991).

chado, Tom Gunning, Mirian Hansen, entre outros. Alguns cineastas como Alexander Kluge e Jean-Luc Godard podem ser pensados como exemplos de cineastas que se utilizaram de materiais diversos para comporem seus filmes, para além dos efeitos diegéticos do cinema mais tradicional. Dentro desta perspectiva, pode-se fazer também conexões com as mudanças de percepção e atenção ocorridas no meio e fim do século XIX promovidas pelos novos aparelhos óticos – incluindo o cinema – e, por conseqüência, uma nova visualidade. Jonathan Crary é portanto um autor importante para se pensar em novos comportamentos perceptivos que as tecnologias atuais podem impulsionar.



FAHRENHEIT 451 - A TELA E O PENSAMENTO NA TELA

MÁRCIA TIBURI – UNIVERSIDADE MACKENZIE

RESUMO: As imagens cinematográficas guardam em si mesmas teorias das imagens. Busco a partir da leitura do filme Fahrenheit 451 de François Truffaut (1966) a exposição de uma teoria crítica da imagem. Tal teoria concentra-se em ser “leitura de imagens” verificando o que nestas imagens é conceito, ou seja, em que sentido a imagem deriva daquilo que Vilém Flusser compreendeu como uma teoria que lhe antecede e em que sentido realiza sua própria autocrítica. O processo hermenêutico desta análise propõe-se como abertura ao objeto fílmico permitindo que ele mostre sua própria estrutura interna. O objetivo é avançar na formulação de uma teoria da imagem que contemple a relação entre a própria imagem e a questão biopolítica. O filme de Truffaut nos coloca diante do paradoxo do espectador cujo corpo é transformado em uma espécie de fantasmagoria – sem deixar de ser corpo - que deve representar a si mesmo. Até que ponto a imagem pode, ela mesma, enunciar sua autocrítica e render-se de seu destino autoritário é a questão que se impõe a este mundo – da televisão à Internet - do vídeo absoluto.

ABSTRACT: It is necessary to conceive a critical theory of the images. Cinematographic works in general carries in itself the theoretical comprehension of its proper life. Fahrenheit 451 is a exemplar movie about the form as cinema talk about image, properly, about television. The interest in this movie refers on the complex question of spectator, a body that is obliged to assume a representation of itself as spectator in the moment of its action as spectator. A biopolitical question appears in the domination of a body. Nevertheless, it is possible that a movie enunciates its own self-critic. Therefore, saves itself of its authoritative destination.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: Fahrenheit 451, cinema, televisão, espectador. / Fahrenheit 451, cine, television, spectator.

*UM PROGRAMA DE TV NÃO É UMA CENA DE UMA CIRCUNSTÂNCIA, MAS UM “MODELO”, A SABER, UMA IMAGEM DE UM CONCEITO DE UMA CENA.-
VILÉM FLUSSER, O MUNDO CODIFICADO.*

Fahrenheit 451 François Truffaut, baseado no romance de Ray Bradbury de 1953³⁰, estreou em 1966. O filme não segue literalmente a estrutura do romance. Vale-se de sua questão mais básica sobre a relação entre televisão e leitura para expandi-la no espaço de teorização que é a própria tela de cinema. Enquanto o romance desenvolve-se em uma atmosfera de angústia centrando-se, como é comum no gênero do romance, na subjetividade do herói, o filme aposta muito mais nas possibilidades da imagem trazendo do texto escrito apenas aqueles elementos que possam

amarrar a teoria da imagem que o cinema em geral apresenta, e que Fahrenheit super especializa de modo crítico. Assim, o filme emoldura o roteiro e a fotografia – texto e imagem – em uma atmosfera fascista. A frieza fascista percorre todas as relações, tanto dos indivíduos entre si, bem como entre eles e a instituição de controle policial especializada em controlar a sociedade pela proibição de livros. Este controle policial representa no filme a total ausência da política. Não se pode falar em poder ao interpretar o filme, pois a violência ocupou todo o espaço da vida, ela define a total ausência de ética pela total afirmação do controle. O herói é o mesmo tanto no livro quanto no filme, o bombeiro Montag que desenvolve uma relação apaixonada com os livros enquanto é um especialista em destruí-los. Esta confusão do sujeito que não sabe a que veio, ora agindo em nome do sistema, ora negando-o, até sua libertação da ordem que o persegue até crer em sua morte, define a existência dos indivíduos em uma sociedade onde a expressão singular é tolhida até o fim. Escapar é resistir e resistir é esconder-se.

Em que pesem as diferenças, tanto o livro quanto o filme apresentam uma teoria do poder relacionado ao controle do conhecimento e da sensibilidade simbolizados pelo livro. Se o livro de Bradbury traz em si uma teoria sobre o livro que não perde de vista que o livro é também “mídia” – um mero receptáculo onde eram armazenadas coisas que se receavam esquecer como conta Faber³¹, personagem do livro que não aparece no filme - que apenas com muita distância trata da televisão, o filme de Truffaut aposta todas as fichas na crítica da imagem televisiva em sua forma de apresentação social: invasão na vida privada, sedução afetiva, difusão controladora. O filme expõe a tela da televisão como o lugar onde a verdade é apreendida. Como referência geral da vida, a tela da televisão se apresenta como inescapável “força de lei” que subjuga aquele à qual se dirige.

Truffaut trabalha a questão da imagem como poder de controle. O poder como controle, mostrou Foucault, sempre foi controle dos corpos. Assim, controle do prazer, mas também controle do saber. Não há outro emblema em nossa cultura que sintetize tão bem a reunião do valor e da prática do saber em relação ao poder quanto o livro. Um livro nas mãos é o emblema do poder possível – cultural, espiritual, o poder do conhecimento - para um indivíduo. Tudo o que a ciência, a literatura, a filosofia, o pensamento humano em geral produziu está no livro que na potência de seu acesso generalizado por indivíduos particulares gera a idéia da democracia como partilha do saber. O poder assim partilhado é a chance de romper com o autoritarismo do poder que, tendo a linguagem como meio, conserva-se na mão das elites políticas ou intelectuais. Tal conservação explica desde o analfabetismo dos pobres nas sociedades não democráticas, até o desinteresse pelo saber tanto de jovens, mulheres ou operários reduzidos à sua condição física, seja como trabalhadores, seja como sujeito sexual ou aquilo que Walter Benjamin chamou “Vida Nua” em geral, aquela vida desqualificada pela política que é capturada pelo poder em seu momento de violência. O discurso – e neste sentido os meios de comunicação são transmissores de discursos - é arma biopolítica detida por uns contra outros e que vem determinar a vida nua, aquela vida que não é inscrita na esfera política – da vida pública qualificada - pelo obstáculo criado pelo poder não partilhado. Assim é que

31 BRADBURY, RAY. OP. CIT. P. 120.

falar de poder como partilhado e não partilhado para definir a democracia e sua ausência torna-se mais procedente do que afirmar o poder como dominação. O poder se faz discurso – voz e letra – e assim penetra corpos e define suas ações, ações que em si mesmas se reproduzem em corporeidades que informam corpos. O poder que atua na contramão do poder não partilhado como uma espécie de contra-poder é, na verdade, apenas o desmantelamento da posse sobre o poder que guarda em si a violência como “autoridade para o poder”.

Assim, o filme de Truffaut apresenta-se como modelo exemplar destas considerações porque nasce de um livro e reformula pelo cinema a teoria do livro como crítica da imagem televisiva. O trabalho invertido de Montag é central nesta teoria. Assim como bombeiros em nossa sociedade – um passado desconhecido da sociedade de Fahrenheit 451 - protegem contra o perigo do fogo com a água, na distopia de Bradbury os **FIREMAN** põem fogo no grande perigo social que é o livro. O bombeiro é um funcionário do sistema que realiza com mais ou menos rigor seu trabalho. Aquilo que era perigo antes – o fogo incendiário - se torna proteção depois - na verdade, violência mascarada – que vem afirmar o livro como o que há de mais perigoso. O livro é o que põe medo nas gentes, o fogo é só o que pode contê-lo.

Estamos diante de uma metáfora da cultura digital. Se interpretarmos o fogo como emblema do conhecimento, teremos que é o conhecimento que na evolução da tecnologia chega à cultura digital o que ameaça o livro como guardador da memória humana pela memória do computador. O livro não é mais do que um corpo que se vai na incineração da cultura. A figura do fogo, no entanto, é tão ambígua quanto o conhecimento que representa: por um lado, como arma de destruição, o conhecimento é desmerecido, conhecimento que, como fogo, destrói o conhecimento do livro na delicadeza frágil do papel; por outro, o conhecimento é exaltado: ele dá passagem a outro conhecimento, ele destrói e é destruído num movimento dialético.

Mas o fogo das tochas tecnológicas de Fahrenheit 451, ainda que guarde em seu fundo oculto esta posição dialética, é no filme uma metáfora da autoridade. Que espécie de conhecimento está em jogo no ato de ser usado pela polícia na destruição do conhecimento partilhado – democrático e político - que se acessa pelo livro? Se o saber era poder em tempos de política, que saber é poder em tempos de polícia? Como o saber se engaja no projeto geral de controle que está no cerne da violência? A idéia de uma saber como poder, saber que é discurso capaz de eliminar o pensamento reflexivo, aquele que é criativamente gerado na instância particular de cada existência e que se torna rico na partilha da diferença, aparece em tempos tecnológicos em toda a sua ambigüidade. Saber que se tornou instrumentalizado.

O lugar da televisão se torna mais essencial neste ponto. O livro é, tanto no Fahrenheit de Bradbury quanto no de Truffaut, a mídia do tempo da memória humana. Ambos tratam o livro em termos de passado, enquanto põem a televisão como a mídia do eterno presente. Desligada do antes e do depois, a televisão é o meio de comunicação que produz um mundo presente, de aqui e agora infinitos. A televisão nestes autores é anti-memorial. Quando a memória não importa não é apenas o passado que é abandonado, desimporta também o futuro com ele esquecido. Perder o

futuro é perder a função de projeto que é própria da relação humana com o tempo. O texto de Bradbury recobra o futuro pelo imaginário de um mundo possível em que seres humanos incorporaram o livro pela memória, a tal ponto que sua destruição física pelo fogo não fará diferença na preservação da humanidade no quanto ela mesma foi definida pela relação com o livro. Neste sentido, salva a vida digital futura que não está contemplada no texto, nem no filme, mas pela invocação da consciência humana a ser preservada em qualquer mídia. Não é o papel, mas o conceito do livro – o livro de Bradbury neste sentido é uma meta-teoria do livro - enquanto preservação da memória da humanidade e do ser humano a ela ligado o que está em jogo no livro, do mesmo modo no filme.

No entanto, o filme de Truffaut dá passos mais decisivos na teoria da imagem. O livro de Bradbury criticava com uma distopia sobre o futuro a perspectiva já implantada no presente do século XX que assistia ao avanço da imagem técnica no campo da vida cotidiano, já havia a televisão e o cinema já era um hábito. Entre 1953 e 1966 o avanço da televisão é vertiginoso. O filme de Truffaut dá ênfase ao potencial autoritário da televisão. Como meta-teoria da imagem, Fahrenheit 451 é imagem dentro da imagem e imagem sobre a imagem. Ele é o modelo de uma teoria do cinema que “compra” a teoria da escrita auto-defendida no livro de Bradbury (enquanto livro, toda a história da filosofia e da literatura contemporânea é sempre uma defesa aberta do livro). O filme organiza uma teoria sobre a imagem da televisão ao apresentar-se como imagem de cinema capaz de “criticar” a televisão. O conceito de cinema próprio a esta teoria que incorpora a teoria do livro como memória é a do cinema crítico, a do cinema como imagem/pensamento, ou como imagem que salvaguarda o pensamento. Ao preservar o pensamento, o cinema sustenta uma distância com a imagem televisiva ausente de crítica. No filme de Truffaut a televisão aparece como a inimiga do livro e o cinema surge metateoricamente como a imagem maior – a imagem que agrega a imagem e a crítica da imagem, mais o antagonista da imagem que é o texto - capaz de salvar a vida da imagem.

Fahrenheit 451, o filme, é, portanto, uma exata teoria do olhar próprio da televisão. Vários aspectos do filme comprovam esta tese, a começar pelos personagens. Três deles são fundamentais: o primeiro representa a encarnação do olhar fascista em sua postura de “tudo olhar”. Ele é o rival mudo de Montag que jamais se expressa no filme senão por olhares. O fato cênico de que este personagem jamais fale é índice da mudez própria ao funcionário – aquele que serve ao aparelho no sentido de Flusser - do sistema como estrutura onde a fala é dispensada. Ele é todo olhar como um **PANOPTIKON** virado em corpo que está sempre presente, à espreita, vigiando, observando os gestos clandestinos de Montag. Na verdade, dentre todos os bombeiros, apenas Montag não é mudo, embora não seja exatamente falante como veremos. O rival de Montag é um corpo tornado olhar e incapaz de falar, seu olhar não é outro que o que impõe silêncio.

Além de Montag, o chefe que encarna a figura do desmemoriado líder fascista ofertando aos seus subordinados sempre o mesmo brasão num gesto de sedução automatizada é outra figura da fala no contexto da corporação onde nenhum funcionário fala. Como chefe de homens destituídos de memória, ele mesmo lembra de poucas coisas além dos clichês de seu ódio contra os livros e de frases que ocultam em muito sucesso seu caráter

repetitivo. É desta falta de memória que Montag se vale para escapar do sistema, falta de memória que é substituída pela perseguição a qualquer ameaça de pensamento livre por meio da parte de Montag por meio de perguntas repetitivas cuja função é checar o grau de imbecilização do funcionário. Assim Montag é questionado constantemente pelo capitão a certificar-se de que nada de diferente foi pensado. Ele fala a Montag apenas para sustentar o controle naquele gesto anteriormente identificado como do discurso autoritário que se repete para evitar o pensamento. O capitão pergunta a Montag para checar: tanto sobre o tipo dos livros que foram queimados em uma operação, ao que Montag responde demonstrando um nível de desatenção desejável pelo capitão que não percebeu que livros seriam além da praxe, quanto o que ele faz no fim de semana, ao que ele responde que corta a grama. A qualidade de Montag é assegurada pelas respostas inocentes que dá. E se a lei o proibir, pergunta o capitão na mesma cena. Vejo-a crescer, responde Montag. O capitão – que no livro é bastante mais próximo a Montag, mais sarcástico, menos imbecil e ainda mais opressor – é, no filme, o declarado representante da forma abstrata da lei que em tudo penetra como uma capacidade que o espírito tivesse de invadir a matéria. Ao mesmo tempo, este chefe promete a Montag - como a outros, pois cada um não passa do mesmo submetido ao princípio de identidade - uma promoção que serviria de estímulo e recompensa pelos bons serviços prestados, pela devoção à causa de queimar livros. Como um crente devotado o soldado dedica sua vida àquilo que se faz sem que sentimentos ou mesmo razões próprias estejam envolvidos. Como o processo de educação do burocrata na academia de polícia é totalmente impessoal, o é a queima dos livros. É o aspecto pessoal da vida que está alheio na postura de Montag até que ela seja aberta pelo livro, objeto que revela uma perspectiva totalmente diferente ao abrir para a existência de uma narrativa na contramão do discurso oficial. O discurso oficial é o do ódio a toda singularidade presente nos livros, a toda expressão biográfica, filosófica, ficcional.

Também durante a fala fascista do chefe contra o pensamento e a ficção Montag é mais uma vez capturado pelo olhar vigilante do sistema ao qual está integrado. Enquanto Montag guarda sorratamente um livro em sua bolsa o olhar do rival o surpreende em seu gesto. É como se o discurso fascista do chefe contra os livros tivesse uma retaguarda vigilante no rival que não deixará nada escapar. O olhar fascista condiz com a vigilância geral a que todos estão submetidos no panoptismo geral entrelaçado à vida. No filme, o panoptismo é claro: todos os lugares que podem servir de esconderijos para livros, são submetidos por câmeras e antenas de televisão, ou pelo olhar alheio pronto a denunciar os resistentes. O filme mostra ainda que em um sistema de controle a corrupção apresenta-se como vantagem dos que estão na posição de “capo”, prisioneiros de um campo de concentração com regalias ínfimas, mas ainda melhores do que a de seus subordinados. E ainda que os funcionários do sistema tenham suas regalias, também são fiscalizados por um olhar controlador que, confiando no sistema, pretende zelar por ele. A cena em que Montag bate com violência na mão de seu rival comendo uma maçã na casa de um fugitivo cujos livros estão sendo destruídos mostra este olhar vigilante da própria vigilância. Uma ética que persiste na lama.

O terceiro personagem é um curioso personagem composto. Truffaut usa um recurso perturbador para unir em uma só figura a esposa de Montag

– Mildred no livro, Linda no filme – à figura de Clarisse, a moça que está na origem da mudança de pensamento de Montag. A atriz Julie Christie interpreta as duas personagens. Esta escolha é definitiva na riqueza do filme como teoria da imagem. Surge nesta confusão de rostos algo que importa a uma teoria da imagem televisiva: que uma pessoa é ao mesmo tempo uma imagem e que pode assumir lugares tão opostos como acomodação e revolução. Dois rostos idênticos em duas falas diferentes são o emblema da igualdade da imagem diante das possibilidades do discurso. Uma imagem é outra em função de um outro discurso. A moça que lê livros é a antagonista da moça que vê televisão, mas elas possuem a mesma imagem facial. São a mesma máscara. A primeira fala clandestinamente contra a ordem, a segunda afirma a ordem. Em ambas está em jogo uma relação com o silêncio que define com força a duplicidade deste papel. Na primeira o silêncio é imposto, na segunda ele é de tal modo introjetado que ela se tornou uma guardiã do silêncio da outra. Por desconhecer o silêncio do qual é vítima, por não se saber vítima, ela aparece como a representante da própria ordem, como algoz de um outro, enquanto é algoz de si mesma. A outra, no entanto, livre de si mesma, não entra em contato com esta que diante da televisão tornou-se quase um espantalho. A regra do silêncio que une em tensão dialeticamente negativa as duas personagens no elo teórico que Truffaut não resolve por nenhum artifício de roteiro tem seu corolário no fato de que estes rostos iguais aparecem como um dado simplesmente a ver. Como se o mero visar nos colocasse por si só dentro do silêncio que une as personagens.

A regra geral é a do silêncio. Uma lei, algo sagrado, que garante a harmonia da ordem contra o caos onde reina o descontrole. Ela é visível na ausência de diálogo que está pressuposta na cena no metrô. É ali que Montag se encontra com a professora que se dirige a ele perguntando-lhe se pode conversar e fazer-lhe perguntas. Que Montag, ainda que gentilmente, responda não poder se esforçar para “pensar em algo para respondê-las” é o mero exercício da regra do silêncio na qual ele está mais que confortável, verdadeiramente mimetizado. As perguntas de Clarisse são apresentadas em tom singelo mantendo em seu fundo a dúvida crítica que vem atingir Montag como uma navalha conceitual. Se os bombeiros antigamente apagavam o fogo, em vez de queimar livros é uma das questões propostas por Clarisse na intenção de resgatar uma memória. As palavras tão ingênuas quanto envolventes tocam na questão dos livros. Montag responde-lhe que são apenas lixo e que devem ser queimados porque deixam as pessoas infelizes. A felicidade também é uma regra. Enquanto isso, a esposa de Montag, Linda é a antagonista da moça do metrô. Passa o dia em casa diante da televisão usando drogas legais contra a tristeza enquanto a televisão lhe oferta as notícias que importam numa aura de aconchego e conforto: a quantidade de quilos de livros destruídos, edições convencionais, primeiras edições e até manuscritos, a prisão dos antisociais que esperam por “reeducação”. A sociedade do controle noticia o seu próprio trunfo para afirmar que faz a coisa certa.

Linda vive diante da televisão relacionada ao que ela chama de família. O teatro da “Família” aparece como uma espécie de espírito interno da televisão. São apresentadores e atores que garantem que o sujeito seja “integrado”. Peter Pal Pélbart chamou “espectro do comum”³² a esse desejo

de comunidade que anima as sociedades atuais sem que seja possível realizá-lo. Tais figurações são puro espectro, seqüestros, vampirizações, nos termos de Péllbart. A cena em que Linda “consegue” um papel no programa de televisão contando a Montag que “eles escreveram uma peça em que falta uma parte, que sou eu”, crendo-se ativa ao dizer que “quando as pessoas olham para mim, eu tenho que falar”, certa de que é alguém importante no roteiro, já que “eles fazem uma pergunta e eu tenho que falar o que penso” mostra o quanto ela foi comprada naquela parte de ingenuidade que alimenta o sistema.

A personagem de Truffaut mostra-se infantilizada tanto pelas perguntas cujas respostas estão programadas, quanto pela adulação da suposta Linda com quem os atores falam e que é elogiada ao dar as respostas corretas no teatro interativo como convém fazer com uma criança para que se sinta amada e segura. Do mesmo modo, a mesma recepção aconchegante compra o afeto de Linda um pouco antes do programa, pela insistência sutil com que a anunciante – apresentadora – afirma a coincidência com a verdade ou a vida real. Ao comprar o afeto narcisicamente prejudicado de Linda, afinal ela é resultado do sistema, com a moeda barata da adulação a televisão como “programação” elimina o pensamento de Linda.

INTERAÇÃO X REPRESENTAÇÃO

O que Benjamin chamou culto do “estrelato”, relaciona-se à celebridade atual e ao culto do público que se estabelece como consciência corrupta. Desde este ponto de vista, a personagem de Truffaut representa este espectador corrompido ao acreditar-se único enquanto apenas faz parte da massa que ele representa em seu próprio corpo passivo diante da TV. Neste sentido, podemos pensar que é a subjetividade que se tornou espectral, ela é conservada pela televisão como uma farsa. A personagem Linda crê que é a estrela da noite ao assistir televisão por estar diante dela. A resposta de Linda não é mais do que espectro de resposta, pois ela é insegura mesmo para responder o mais óbvio e assim participar do jogo ou ter a chance de desmascará-lo por meio do erro. Os atores na tela com quem ela partilha espectralmente o comum não lhe dão a chance pela qual ela mesma não espera. Ao seguirem o script que inclui Linda como um fora que está dentro, se afirma a lei de exceção que aprisiona Linda enquanto sustenta que ela é livre e feliz. No extremo a prisão culmina em um elogio fantasmagórico: “Linda, você é fantástica”.

O que surge na figura de Linda não é apenas a posição de um espectador diante da tela, mas a questão da representação daquele que está diante da tela, do modo como é visto, vê a si mesmo e aprende a atuar em função deste olhares que funcionam como vetores a conduzir sua ação. O que está em cena no filme de Truffaut é a posição de um sujeito que, não sendo ator, assiste ao representado enquanto é convidado a representar confirmando o que vê por ser ele quem vê, mas ao ver é, em outra instância, visto. Linda é a mulher que poderia ser atriz como todas as duzentas mil Lindas do país, como afirma Montag em um momento em que a racionalidade dormente dá lugar a uma lucidez até ali inútil. Linda é o emblema do espectador. Mesmo sendo igual a todas as demais, é lembrada em seu caráter individual. Sua individualidade aparece como espectro de si mesma, igual a todas,

no entanto única. Este elemento prometido a ela é a isca que a mantém presa diante da tela. Capturada pela promessa de ser única ela representa a si mesma diante de algo que lhe é ofertado como representação, não simplesmente imita, mas muito mais “mimetiza-se” ao que está dado. Se o ator como corpo vivo de Benjamin agia diante da câmera pondo em xeque a consciência de si diante de massas que estão por trás das câmeras, o espectador de televisão é simplesmente convidado a ser massa no ato em que a televisão promete que ele está sendo contemplado em suas necessidades. Este espectador não representa para a câmera, nem para as massas, mas representa para si mesmo diante do representado pela câmera que é a tela. Ninguém o assiste senão no espelho que reflete o fato de que ele é assistido. É a crença de que é assistido o que retorna a ele. É a única coisa que a televisão pode lhe dar.

Está em questão não apenas do modo como posso supor que serei vista, mas o modo como me represento ao ver-me vendo – vejo que vejo o que me vê mas enquanto não sei que me vê - porque de antemão reconheço em mim que fui vista vendo. Este ver após ser visto – este modo de ver que resulta do fato de ter sido visto - é o que está em jogo no caso de um espectador relacionado a telas. Se sei que fui vista vendo tenho a chance, pelo saber, de me livrar da teia do visual. Se apenas fui vista vendo e me vejo vendo que fui vista, já sou presa da imagem como um apaixonado que é capturado pelo olhas do outro informando-me que sou seu no ato de ver-me vendo-o. É este jogo que a televisão nos faz jogar. Jogo em que o acaso é só o apertar de um botão.



A ARTE CONTEMPORÂNEA E O ESPECTADOR CRIATIVO

PROF. DR. MARCOS RIZOLLI - DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA: ARTES; PROFESSOR-PESQUISADOR NO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO – BRASIL; CRÍTICO DE ARTE E CURADOR INDEPENDENTE.

RESUMO: O presente estudo pretende apresentar alguns valores históricos, conceituais e perceptivos acerca das formas de recepção da arte contemporânea. As relações artista – obra de arte – espectador, mediadas por modos interativos. A substituição de uma percepção contemplativa, própria das mensagens imagéticas para o olhar, por uma percepção ativa, necessária à apreensão dos signos híbridos da arte contemporânea.

ABSTRACT: This study intends to provide some historical values, conceptual and perceptive about ways of receipt of contemporary art. Relations artist - work of art - spectator, mediated by interactive modes. The replacement of a contemplative perception, the message itself images to look for an active perception, needed to seize the signs hybrid of contemporary art.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: Arte Contemporânea; Interatividade; Criatividade. / Contemporary Art; Interativity; Creativity.

No mundo contemporâneo, a arte é, sobretudo, exercício. A Arte Contemporânea move-se por meio de uma meta sempre atualizável: consiste, mais do que tudo, na sua possibilidade. E se a obra de arte é infinitamente aprimorável, deve-se considerar mais interessante a operação, o procedimento. Está em pauta a exigência de uma expressão que não se limite a registrar os dados visuais, mas que os elabore conceitualmente. No signo da nova sensibilidade artística está implícita a analogia entre arte, todas as artes, ciência, conhecimento, criação, vida.

Assim, a experiência artística ficou algo parecido com:

REINTERPRETAÇÕES; ESTILOS DE ANÁLISE RETRO-PROJETIVA; CAMPOS HISTÓRICOS, DA CIÊNCIA E DA FILOSOFIA; DESCRIÇÕES DE CONHECIMENTOS DE FUNDO EMPÍRICO E IRREFLETIDO, ULTERIORES FORMALIZAÇÕES; ENCONTROS COM A EXPERIÊNCIA IMEDIATA DAS IMAGENS; PERSEGUIÇÕES GENÉTICAS SOBRE A VIDA E O SISTEMA DAS OBRAS DE ARTE; DECOMPOSIÇÕES GRADUAIS; DECOMPOSIÇÕES DE NOVA ORDEM; (MONTAGENS); DESCRIÇÕES DAS CONTINUIDADES E DOS RETORNOS; REVIVALS DE FORMAS ELABORADAS; DISCIPLINA; INTERFERÊNCIA (RELLA, 1989:66).

E o espectador diante desta nova fenomênica da obra de arte, ou...dos novos objetos artísticos, ou...ainda - e melhor descrevendo - das mais atuais experiências artísticas?

Se há algo que a Arte Contemporânea exige do público, do visitante cultural e do espectador é capacitação, diante dos novos enfrentamentos expressivos. As experiências artísticas contemporâneas requerem um espectador instruído – nas formas estruturantes da linguagem visual [e suas hibridizações], nos modos de interação com o fenômeno artístico, nas intersemioses [do objeto, do signo e...do próprio conceito de arte].

Precisa-se, então, de um espectador criativo, disposto aos mais diversificados, inusitados e imponderáveis confrontos com o universo artístico. Estamos, aqui, diante de um jogo de interatividade entre o artista (o criador autorizado) e o espectador (disposto à uma criatividade latente e complementar) – necessariamente mediada pela expressão contemporânea que, por sua vez, perpassa todas as etapas de emissão/recepção da arte.

E este novo contexto é quase sempre mediado por uma questão: isso que vemos e que se apresenta como arte é arte? Ou, alargando o problema: a arte, hoje, deve ser reconhecida por suas estranhezas? Mais: estaríamos diante de obras de arte? Ainda, perdendo o controle de espectador: devemos concordar com aquilo que nos afirmam críticos, historiadores e teóricos da arte?

A partir de tantas perguntas, instala-se, aqui, o panorama atual: aquele de estranhamento e distanciamento do público dos fenômenos artísticos, das obras de arte e de seus certames de apresentação. Estamos, então, diante de obstáculos entre o sistema da arte – a cultura artística, devidamente profissionalizada – e a sociedade. Mas, entre estas duas dimensões devem haver pontos de convergências, que nos permitam a comunicação. Devemos nos aplicar em dispositivos de aproximação entre as autoridades (artistas, críticos, curadores, teóricos, acadêmicos, conservadores, marchands, colecionadores) e o grande público – sem que se corra o risco de imaginar que deveriam existir preceitos seguros para distinguir o que é ou não é arte, na busca de modelos classificadores. Advertindo:

PARA SE ESTABELECEER, SEJA COMO FOR, UMA ESCALA CLASSIFICATIVA, É PRECISO ADMITIR QUE EXISTEM NA ARTE VALORES PERMANENTES, INTEMPORAIS, E QUE O VALOR AUTÊNTICO DE UMA OBRA É ALGO ESTÁVEL, INDEPENDENTE DA ÉPOCA E DA CIRCUNSTÂNCIA (JASON: 1979:10).

Sabemos que as obras de arte não concentram qualidades absolutas. E, para novas experiências devemos reajustar constantemente nossa percepção. Justamente para compreender as criações artísticas em seus contextos temporais e em suas conjunturas espaciais.

A criação está na natureza e na natureza humana.

Mas, o que é: criar? Idealizar? Configurar? Formar? Abstrair? Significar?

Seria: o lance de gênio? A associação única? O rasgo imaginativo? O arranque inventivo? A combinação? A disciplina técnica?

Fayga Ostrower, em seu maravilhoso ensaio *Criatividade e Processos de Criação*, afirma que criar é basicamente formar (2006: 12)). Sugere, assim, que devemos considerar a associação entre o ato criativo, a dimensão semiótica e a perícia técnico-material, manual ou maquínica.

Assim, o fazer artístico – por mais modestas quer sejam, atualmente, as tarefas de realização de uma obra de arte – implica numa densa manipulação sógnico-material que deseja ser correspondente ao lance imaginativo. O fazer, então, seria um guia criativo. Mais ou menos assim: a elaboração de formas definidas a partir de matérias em bruto, sem forma definida. O processo criador, então, consistiria numa longa série de rasgos de imaginação e nas tentativas do artista para lhes dar forma correspondente no material. Toda matéria oferece resistência à vontade humana... e a mente do artista está em contínua mudança e por isso são vagas e flutuantes as diretrizes da imaginação. A imagem mental só começa a tornar-se nítida quando o artista executa o primeiro gesto, que logo se torna a primeira parte de uma imagem – a única parte fixa, tensionada com todo o resto que ainda está para nascer.

E, por acréscimos, salta a imaginação, em incessante crescimento – em constante fluxo e refluxo de impulsos. Assim: o artista define, pouco a pouco, a imagem, até que toda ela ganhe forma visível (perceptível).

A criação artística é sempre uma experiência – para o artista e para o seu público. Uma experiência impossível de ser descrita com exatidão – da tão sutil e íntima. O processo criador deveria, assim, ser descrito como um procedimento de transferência ou projeção de imagens da mente do artista para a percepção do espectador. Procedimento, este, pleno de surpresas e de modo algum automático. Afinal, os próprios artistas tender a encarar a sua obra de arte como coisa viva. A obra de arte seria, por finalidade, a mais maravilhosa expressão dos sinais de vida – a previsão da forma.

Jason, novamente, nos orienta:

É EVIDENTE QUE A ELABORAÇÃO DE UMA OBRA DE ARTE POUCO SE ASSEMELHA AO QUE, VULGARMENTE, SE ENTENDE POR FAZER. TRATA-SE DE UMA ATIVIDADE ESTRANHA E AVENTUROSA NA QUAL O EXECUTANTE NUNCA ENTENDE BEM O QUE ESTÁ A REALIZAR ENQUANTO NÃO DER A OBRA POR FINALIZADA.

QUEM NÃO FOR ARTISTA, TERÁ DIFICULDADE EM ACREDITAR QUE TAL INCERTEZA, TAL NECESSIDADE DE ARRISCAR, POSSA CONSTITUIR A VERDADEIRA ESSÊNCIA DO TRABALHO CRIADOR (OP.CIT.: 12).

A atividade artística implica em imprevistos... a concepção e a execução de uma obra de arte andam de mãos dadas e mostram-se tão dependentes uma da outra que é impossível separá-las. O artista é sempre levado a tentar o impossível – ou pelo menos, o improvável ou o inimaginável. O modo de trabalhar do artista é irredutível às regras pré-estabelecidas.

A necessidade do artista em estabelecer novas fronteiras semióticas excede em muito a nossa capacidade de assimilar experiências novas – tantas vezes profundamente perturbadoras. Contudo, o desejo de penetrar universos desconhecidos, de realizar algo inusitado e novo, talvez se manifeste

também em todos os sujeitos – não somente nos artistas. Mas, há um outro obstáculo: somente conseguimos reconhecer o gênio, o talento e o perfil benéfico nos artistas. Estamos, outrossim, instigados ao enfrentamento das obras de arte – que, de alguma maneira, nos instala diante do pensamento imaginativo (ou artístico). Na interação com as obras de arte, podemos nos imaginar artistas potenciais. Mas, precisamos nos munir do mesmo tipo de talento e genialidade dos artistas. Isso quer dizer: precisamos dominar os códigos de linguagem com os quais inventivamente operar os artistas. Precisamos ser espectadores instruídos. E, para isso, é preciso desenvolver aptidões. Por seu turno, o talento criador parece completamente imprevisível – somente passível de detecção quando devidamente compreendido numa obra de arte, de admirável originalidade.

Originalidade, aliás, é termo corrente nas mais diversificadas tentativas de compreensão da obra de arte contemporânea. O que anteriormente era considerado raridade, novidade ou frescor na atualidade expressiva os teores de originalidade diluem-se em soluções aproximadas ou incompletas, rasuradas por cópias, reproduções, imitações ou transposições imagéticas.

As diversas origens da obra de arte contemporânea – que, inadvertidamente, não nasce mais do traço inspirado do desenhista ou da pincelada elegante do pintor – nos acarreta o sentimento de uma percepção fragmentária. Que, muito além do simple efeito de uma imagem duplicada, nos requer o reconhecimento de suas fontes semióticas.

Uma das vanguardas históricas que deve ser considerada matriz das novas concepções de arte, da elaboração material das obras de arte e de suas formas de recepção será o movimento Dadá.

Em lapidar síntese:

NEGAR TUDO COINCIDE INEVITAVELMENTE COM O SEU CONTRÁRIO, OU SEJA, SIGNIFICA QUE SE PERMITE TUDO O QUE ANTERIORMENTE FOI, MAIS OU MENOS EXPLICITAMENTE, NEGADO. ASSIM, O RADICALISMO DADAÍSTA ACABOU POR LEGITIMAR QUALQUER EVENTUAL PROCESSO ARTÍSTICO. SE DUCHAMP EXPUSERA UM URINOL, TAMBÉM PIERO MANZONI PODERIA PÔR À VENDA OS SEUS PRÓPRIOS EXCREMENTOS, SOB A DESIGNAÇÃO DE MERDA DE ARTISTA. SE DUCHAMP ACRESCENTARA UM BIGODE A LA GIOCONDA DE LEONARDO, UM DOS ÍCONES MAIS EMBLEMÁTICOS DO IMAGINÁRIO COLETIVO, TODA ARTE PODERIA SER PARODIADA. O QUE O DADAÍSMO INTRODUZIU NA ARTE FOI SOBRETUDO A LEVEZA E O HUMOR QUE SERIAM DEPOIS REIVINDICADOS POR ALGUNS ARTISTAS POP E CONCEITUAIS, ENQUANTO A SUA VERSÃO MAIS DRAMÁTICA ENCONTRARIA SEGUIDORES EM GRANDE PARTE DA BODY ART...E NOS NOSSOS DIAS, HÁ MUITOS ASPECTOS DE NOVA FIGURAÇÃO E DA ARTE CONCEITUAL QUE REMETEM, DE UMA FORMA DECERTO MAIS LATENTE PARA O DADAÍSMO (FERRARI, 2001:48).

Seguindo a trilha proposta pelos artistas dadaístas, que com suas idéias inovadoras e suas técnicas inventivas – os ready-mades, as fotomontagens – foram protagonistas de uma revolução perceptiva...que vai alterar de modo definitivo as formas de percepção. Sai de cena a tradicional percepção contemplativa – que tem como protagonista o olhar e todas as suas derivações estéticas. Entra em cena uma percepção ativa – que, além do olhar,

solicita todos os outros sentidos humanos. E mais, requer que os sentidos estejam capacitados aos vãos conceituais da arte.

Acerca da potencialização dos sentidos, duas tendências artísticas devem ser mencionadas. A Body Art e a Land Art. Respectivamente, as artes com o corpo e no corpo e as artes com a natureza e na natureza. Homem, natureza e obra de arte integram-se de modo irreversível.

Em novas sínteses:

Sobre a Land Art:

LAND ART SIGNIFICA ARTE DA PAISAGEM; É UMA INTERVENÇÃO SOBRE O AMBIENTE COMPREENDIDO SEJA COMO ESPAÇO NATURAL, SEJA COMO ESPAÇO CONSTRUÍDO E ORGANIZADO PELA AÇÃO HUMANA. É UMA PRODUÇÃO COM ORIGEM NOS ANOS 1965 E SE ESTENDE FORTALECIDA ATÉ OS ANOS 90. – SOBRETUDO ATRAVÉS DA AÇÃO DE ARTISTAS AMERICANOS QUE DISPUSERAM DE GRANDES EXTENSÕES E LUGARES NATURAIS AINDA NÃO HABITADOS – COMO OS DESERTOS, AS PRADARIAS, OS LAGOS E OS GRANDES VALES. COM NOTÁVEIS EMPREGOS DE MEIOS E DE INCENTIVOS FINANCEIROS, OS ARTISTAS-OPERADORES DESTA TIPO DE EXPRESSÃO TRAÇARAM SIGNOS E FORMAS SOBRE VASTAS EXTENSÕES TERRITORIAIS, ESCAVANDO, TRANSPORTANDO TERRA OU ACUMULANDO PEDRAS (DE GIORGIS E PRETTE, 2001: 256).

Sobre a Body Art:

UM DESLOCAMENTO PERCEPTIVO, QUE SE DESPREENDE DA OBRA DE ARTE E VAI INTERESSAR-SE PELO ARTISTA QUE AGE, EM SUA NATUREZA ORGÂNICA, DEU LUGAR, NOS ÚLTIMOS ANOS DA DÉCADA DE 1960, AO COMPORTAMENTISMO OU BODY ART. O CORPO DO ARTISTA SERÁ, ENTÃO, O MEIO COM QUE ARTISTAS SE EXPRESSAM OU COMUNICAM-SE COM O PÚBLICO. A PERFORMANCE (OU COMPORTAMENTO) É UM VERDADEIRO E PRÓPRIO ESPETÁCULO, QUE ALÉM DO CORPO, CONTA COM O AUXÍLIO DE MATERIAIS E OBJETOS (SÍGNICOS). O HAPPENING (OU EVENTO) BASEIA-SE NUMA CONDUTA DE IMPROVISACÃO COLETIVA, ORIENTADA PELOS ARTISTAS E OPERADORES. A BODY ART ALCANÇOU SUA SUPREMACIA ATÉ FINAL DOS ANOS 70. ALGUNS ARTISTAS REALIZARAM REGISTROS FOTOGRÁFICOS DE SUAS PROPOSIÇÕES – UTILIZANDO SUA PRÓPRIA EXPRESSÃO FACIAL OU SEU PRÓPRIO CORPO, EM SUCESSIVA EXPOSIÇÃO DE SÍGNOS AUTO-REFERENTES (OP. CIT.: 257).

Assim, tendências artísticas inseridas num contexto mais bem lapidado pela contemporaneidade permitem que se faça arte a partir de somente um conceito. A arte contemporânea está baseada no princípio de que a idéia em si mesma, mesmo que não realizada visualmente, é uma obra de arte, tanto quanto um produto finalizado. Geralmente, a arte contemporânea se comunica com o espectador a partir de combinações de objetos (sígnicos e materiais) que pretendem transmitir mensagens – e sentimentos de artisticidade.

Nas culturas e artes contemporâneas, precisa-se, então, não somente de artistas inventivos mas, principalmente de espectadores criativos – capazes de decodificar as mensagens artísticas expressas. Estamos num mundo complexo: do fazer artístico simplificado (vejamos a inserção de máquinas em muitos processos realizadores das novas aventuras de linguagem) e, paradoxalmente, das mais variadas e excêntricas formas de per-

cepção da obra de arte contemporânea.

A arte contemporânea apresenta jogos visuais (ou perceptivos) que dependem da intervenção do espectador. Sem uma criatividade biunívoca artista-espectador, talvez, a arte perca seu sentido mais essencial. Comunicar o sensível. Tão emotivo quanto sensorial.

A originalidade artística passa a ser também atribuição do público. A percepção ativa requer doação de conceito, empréstimo de energia... ações metacriativas. Artista – obra de arte – público constituem os elos de uma cadeia de relações. A máxima de que nenhum homem é uma ilha pode-se, na contemporaneidade, aplicar às obras de arte. Ou, às criações artísticas e às experiências que delas são derivadas. O conjunto dessa cadeia forma uma espécie de urdidura a que damos o nome de interatividade, na qual cada ente relacional ocupa um lugar específico. Sem a interatividade nenhuma originalidade será possível, é ela que proporciona ao artista a segura plataforma que lhe serve de alavanca para a imaginação criadora.

A interatividade permite a configuração das estruturas mentais onde se formam os conceitos de arte – em constante revisão.

A manutenção da interação artista – obra de arte – público sugere que deveríamos conhecer todos os elementos de convergência que se manifestam numa determinada obra de arte ou experiência artística. Na origem da atividade artística, ninguém, afinal, pode ser ensinado a criar, quando muito, ficará a saber orientar-se através dos mecanismos da criação. Mas, no mundo contemporâneo, saber perceber (ver – com todos os sentidos) nos permite caminhar para qualquer um destes inúmeros domínios especiais conhecidos pela designação geral de arte. A interação proposta pela experiência artística contemporânea não deve nos iludir: na presença de oportunidades para realizações originais, devemos considerar que o fluxo criador não poderá ficar delimitado à idéia corrente acerca das manifestações artísticas contemporâneas devem cumprir as necessidades cotidianas do homem. Devemos admitir, contudo, que às vezes é muito difícil estabelecer a linha de separação entre a arte e as outras dimensões da experiência humana.

Vejamos esta opinião:

VISTO QUE A ARTE É UM ASSUNTO TÃO DISCUTÍVEL QUE NEM OS PRÓPRIOS ESPECIALISTAS SE ENTENDEM UM COM OS OUTROS, AS MINHAS OPINIÕES SÃO TÃO BOAS COMO AS DELES – É TUDO UMA QUESTÃO DE PREFERÊNCIA SUBJETIVA. E AS MINHAS PODEM ATÉ VALER MAIS, PORQUE SOU UM LEIGO NO ASSUNTO E REAJO PERANTE A ARTE DE UM MODO ESPONTÂNEO, SEM TER OS OLHOS VENDADOS POR DÚZIAS DE TEORIAS COMPLICADAS. COM CERTEZA HÁ QUALQUER COISA DE ERRADO NA OBRA DE ARTE SE FOR NECESSÁRIO UM ESPECIALISTA PARA EXPLICAR (JANSON, OP. CIT.: 17).

A citação acima reflete as limitações perceptivas com as quais a arte contemporânea se depara. Depois destas considerações, talvez se possa admitir que a arte é uma atividade humana tão complexa – por muitos e variados motivos – mas, ao mesmo tempo, possamos reconhecer que não há

ninguém que não tenha qualquer conhecimento sobre arte. Mesmo que baseada em escolhas pessoais, a arte é a única dimensão humana em que a maioria das pessoas tem alguma experiência. E nela se baseiam as idéias correntes sobre os valores artísticos. Ou seja, as obras de arte existem mais para ser apreciadas que discutidas.

No mundo contemporâneo, o processo criador só ficará completo quando a obra de arte encontrar um público para ela. Se a atividade artística – pelo viés do artista – é uma experiência intensamente individual, será também – pelo viés do espectador – uma experiência coletiva, compartilhada com o público, sem o qual não se realizará plenamente.

O artista nos oferece a qualidade de arte e o público sente-se estimulado para prosseguir, dando continuidade ao criar. O espectador pode ser receptivo, entusiasmado, crítico. Pode aceitar ou recusar uma experiência artística. Mas, haverá sempre uma tensão emocional entre o artista e o espectador. É desta tensão, deste sentimento de incerteza, deste desafio, que artista e espectador têm necessidade. O artista precisa sentir que o seu trabalho se impõe, que é capaz de vencer a resistência do público. O espectador precisa sentir que a obra de arte que percebe está disposta ao diálogo expressivo. Artista e espectador, assim, co-autorizam uma criação genuína. Mais do que intenção, um fato perceptivo.

Contudo, o espectador criativo não é o grande público. Lamento informar!

O espectador criativo está algo entre os críticos de arte e o público interessado. São sujeitos que revelam um amor esclarecido pelas obras de arte. São pessoas cuja autoridade assenta mais na experiência que no conhecimento teórico. São, tanto quanto os artistas, protagonistas de novas interpretações. A minoria ativa!

Todavia, não existe uma fronteira absoluta nem uma diferença perceptível entre o espectador criativo e os profissionais do sistema da arte.

Mas, para finalizar, façamos uma advertência útil: o caminho que leva ao entendimento da arte solicita toda a gente de percepção aberta e capaz de assimilar novas experiências. A medida que percorremos o caminho, cresce a nossa compreensão. Encontramo-nos a compreender muito mais! Podemos, sim, nos situar entre a minoria ativa – que participa de maneira criativa no traçado da rota artística de nosso tempo.



O DESENHO COMO FERRAMENTA UNIVERSAL. O CONTRIBUTO DO PROCESSO DO DESENHO NA METODOLOGIA PROJECTUAL.

PAULA TAVARES PTAVARES@IPCA.PT - DEPARTAMENTO DE DESIGN | ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA - INSTITUTO POLITÉCNICO DO CÁVADO E DO AVE, PORTUGAL.

RESUMO: Neste trabalho pretendemos apresentar o exercício do desenho como instrumento fundamental e fundacional na metodologia projectual das artes visuais, do design e também da arquitectura, dissecando-o como processo mental e físico. Da tradição da manualidade ao digital, abordaremos a sua contribuição na concepção de obras e produtos, da ideia ao desenho, da análise ao objecto (solução).

+ **PALAVRAS CHAVE :** desenho, projecto, arte, design, ensino.

“O DESENHO É PROVAVELMENTE A FORMA DE EXPRESSÃO QUE SINTETIZA MELHOR A NOSSA RELAÇÃO COM O MUNDO. ELE PERMITE-NOS, COM A ELABORAÇÃO MENTAL, O DESENVOLVIMENTO DE IDEIAS E A DESCOBERTA DO QUE AINDA DESCONHECEMOS DE NÓS MESMOS.” - ALBERTO CARNEIRO (ESCUULTOR E PROFESSOR)³³

Sendo este um trabalho sobre a área científica do desenho, não pretende ser especificamente destinado aos que, de uma maneira ou de outra, estão relacionados com o desenho, teoria ou prática. Este texto tem como objectivo ser, também, acessível a um público não especializado, uma vez que defendemos o desenho como linguagem universal e forma de comunicação privilegiada.

Apresentamos a seguinte estrutura: 1 – Desenho para todos, onde discorremos sobre a possibilidades de universalidade do desenho, baseando-nos nas seminais propostas de Ramalho Ortigão, que de forma visionária e especulativa enunciava o desenho e a educação visual como principio de todas as formas de comunicação e linguagem na aprendizagem, inclusive precedendo a leitura; 2 – Desenho aplicado, onde reflectimos sobre os desenhos do desenho, passado, presente e futuro, tipos e tipologias, géneros e aplicações, desde a tradição da manualidade às possibilidades do digital, enunciando o desenho (mais uma vez) como fundamental na metodologia projectual das artes visuais e do design entre outras actividades, assim como reflectimos sobre as possibilidades de um desenho autónomo.

- + 1. Desenho para todos.
- + 2. Desenho aplicado.
- + 2.1. Desenho projecto. O lugar do desenho na metodologia projectual.

³³ CARNEIRO, ANTÓNIO, (2001), “O DESENHO, PROJECTO DA PESSOA”, IN OS DESENHOS DO DESENHO, NA NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE ENSINO ARTÍSTICO, EDIÇÃO DA FACULDADE DE PSICOLOGIA E DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – UNIVERSIDADE DO PORTO, P. 34.

- + 2.1.1. O contributo da tecnologia.
- + 2.2. Desenho autónomo. O desenho como lugar.

1. DESENHO PARA TODOS.

Começamos com a utilização de uma frase comum: o desenho está em todo o lado. Todos os objectos e edifícios que nos rodeiam foram desenhados, os utensílios do dia-a-dia, as roupas, os jardins, as estradas, o urbanismo, tudo em suma. E se pensar na arquitectura, no design e nas artes plásticas no geral nos ilumina de imediato a mente, se o universo imagético comum nos faz visualizar o Partenon, Santa Maria del Fiori, o Guggenheim de Bilbao, ou entre nós a Casa da Música, e nos faz “sentir grandes” com as gloriosas capacidades da inteligência humana no desenho arquitectónico, igualmente nos emocionamos perante as formas de Miguel Ângelo, as gravuras de Rembrandt, ou a memória de Walt Disney; assim como vibramos na contemporaneidade com os Sagmeisters gravados na carne, o carvão de William Kentridge e as aguadas de Marlene Dumas³⁴. No entanto, e sem querer entrar em campos que não dominamos, desde o senso comum, também podemos, ainda, afirmar que muitos dos animais que temos por companhia em casa ou que utilizamos na alimentação foram “desenhados”, isto é, foram geneticamente alterados até ao ‘desenho’ pretendido. Desde que existimos como ser humano não conseguimos parar de desenhar, faz parte de nós.

Desenhamos desde a infância, a infância da humanidade, com os desenhos rupestres que “iluminaram” as cavernas e desde a infância propriamente dita. A tentativa de representação, antes da consciência da interpretação ou invenção faz parte da vontade humana. São, aliás, conhecidos os estudos sobre as vastas capacidades expressivas e comunicativas dos desenhos das crianças, que de uma ou outra forma vão sendo “controladas” ao longo do crescimento pelas convenções, nem sempre pedagógicas, dos adultos. Qualquer um de nós que se lembre da infância, ou que na idade adulta lide habitualmente com crianças, sabe que há o impulso de riscar, de ver deslizar pela folha de papel o lápis, a ânsia pela cor, mas sobretudo pela identificação do resultado com “um algo”, ainda que no suporte nada se reconheça.

O desenho de representação do mundo natural teve expressão como actividade tanto na Grécia como em Roma, segundo descrições de autores da antiguidade clássica, como Plínio, por exemplo. No entanto, a relevância do desenho como processo indiscutível para a representação propriamente dita, visível ou não visível, foi, efectivamente, reconhecida a partir do Renascimento, a sua tratadística serve-nos de testemunho. Lorenzo Ghiberti, na esteira da antiguidade clássica, nos seus *Commentari* afirmava: “O desenho é o fundamento e a teoria”³⁵. A teorização e registo dos processos tornou-se instituição; arte e ciência passaram a ter relação directa através do desenho. É com a “invenção” da perspectiva cónica linear e a sua capacidade de representação do real a partir da regra da geometria, que com os seus códigos, o desenho se torna instru-

³⁴ PODERÍAMOS CITAR UMA INFINIDADE DE AUTORES/ARQUITECTOS/ARTISTAS/DESIGNERS, OS NOMES AQUI COLOCADOS SÃO DA NOSSA ESCOLHA POR SEREM FACILMENTE RECONHECIDOS, ISTO É, POR PERTENCEREM AO QUE ENTENDEMOS COMO UNIVERSO IMAGÉTICO COMUM.

³⁵ VENTURI, LIONELLO, S.D., *HISTÓRIA DA CRÍTICA DE ARTE*, EDIÇÕES 70, LISBOA, P. 80

mento essencial na comunicação dos objectos: “Sem a geométrica reconsideração do espaço, que torna mensurável as três dimensões do cubo de perspectiva construído por Filippo Brunelleschi, Paolo Uccello e Piero de la Francesca, não teria sido possível a sucessiva matematização do espaço circunstante que, com Galileu, daria origem ao pensamento científico moderno.”³⁶

Para Leonardo o desenho era *cosa mentale*, processo intelectual que serve todas as disciplinas, que comunica e desenvolve, que é processo e gestão. Sendo conotado numa área com o simbólico e a subjectividade e noutras com a cientificidade inerente à geometria e matemática. Também Francisco da Holanda entendeu o desenho como fonte de conhecimento, assim como dom divino, forma de Deus se manifestar através do executante.

Em Portugal, no século XVIII, o escultor Joaquim Machado de Castro, a pedido de Pina Manique, elabora o “Discurso sobre as utilidades do Desenho”³⁷ onde considera ser da maior utilidade para todos os cidadãos a prática e o conhecimento do desenho, e que ambos devem ser dirigidos com bom gosto e na imitação da natureza. Salientando as suas aplicações nas diversas áreas do saber, como a medicina através da anatomia, a geografia e a história natural, entre outras. Referindo, também, que para o desenvolvimento do Estado eram necessários a instrução e protecção desta actividade. Mas, a conturbada política portuguesa - sucessivos governos que implicaram sucessivas reformas na educação - e apesar da reforma de 1836 decretada por Passos Manuel levar ao estabelecimento em Lisboa e Porto das Academias de Belas Artes, reunindo todas as “aulas de desenho” existentes nas duas cidades, apenas em 1860 foi criada uma disciplina com a designação de desenho nos planos de estudos liceais. Segundo Cidália Henriques “O ensino do desenho no século XIX dividia-se em duas categorias: o artístico e o industrial. Era evidente, contudo, alguma ambiguidade nesta dicotomia uma vez que encontramos nas academias de belas artes, vocacionadas para a formação de artistas, aulas de desenho dirigidas à preparação de operários industriais orientadas na mesma perspectiva da formação de artistas.”³⁸

É perante as novas necessidades da sociedade, com a revolução industrial, que surge, a necessidade de repensar o ensino do desenho,. A partir de 1884, António Augusto Aguiar e o seu sucessor Emídio Navarro, do Ministério das Obras Públicas, Comércio e Indústria, impulsionam a criação de escolas industriais e do desenho industrial, no complexo sistema educativo português que começava a reconhecer a urgência de um ensino do desenho sistematizado e rigoroso, tal como já acontecia noutros países europeus.

Em 1880 Ramalho Ortigão escrevia:

36 LOOS, SÉRGIO, (1982), PREFÁCIO, IN *VER PELO DESENHO, ASPECTOS TÉCNICOS, COGNITIVOS, COMUNICATIVOS*, MANFREDO MASSIRONI, EDIÇÕES 70, LISBOA, P. 7.

37 PINA MANIQUE, INTENDENTE GERAL DA POLÍCIA, EMPREGOU TODOS OS ESFORÇOS PARA DESENVOLVER EM PORTUGAL O GOSTO PELAS ARTES PLÁSTICAS, E PARA ISSO CRIOU NA CASA PIA UMA AULA DE DESENHO (AULA DO NÚ). PROCUROU OS MELHORES ARTISTAS PARA A ACADEMIA, JOAQUIM MACHADO DE CASTRO, JOAQUIM CARNEIRO E PEDRO ALEXANDRINO. EM 24 DE DEZEMBRO DE 1787, NA CASA PIA, NUMA SESSÃO ACADÉMICA, A QUE ASSISTIU TODA A CORTE, MANIQUE QUIS QUE SE MOSTRASSE AO PÚBLICO AS VANTAGENS DO DESENHO. FOI MACHADO DE CASTRO O ENCARREGADO DE APRESENTAR O “DISCURSO SOBRE AS UTILIDADES DO DESENHO”.

38 HENRIQUES, CIDÁLIA, (2001), “CONTRIBUTOS PARA A HISTÓRIA DO ENSINO DO DESENHO EM PORTUGAL NO SÉ. XIX E PRINCÍPIOS DO SÉC. XX”, IN *OS DESENHOS DO DESENHO, NA NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE ENSINO ARTÍSTICO*, EDIÇÃO DA FACULDADE DE PSICOLOGIA E DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – UNIVERSIDADE DO PORTO, P. 44.

“O DESENHO É A BASE DE TODO O ENSINO ESCOLAR E DE TODA A EDUCAÇÃO DO HOMEM. A FONTE DE TODOS OS CONHECIMENTOS HUMANOS É A OBSERVAÇÃO. TODA A NOÇÃO QUE NÃO SE BASEIE NA OBSERVAÇÃO DOS FENÓMENOS TEM O CARÁCTER ANEDÓTICO, NÃO TEM O CARÁCTER CIENTÍFICO. POR ISSO TODOS OS PEDAGOGOS, DESDE FROEBEL, EXIGEM QUE A EDUCAÇÃO DA CRIANÇA PRINCIPIE PELA ADESTRAÇÃO DOS SENTIDOS NO EXAME DIRECTO DE TODAS AS PROPRIEDADES DOS CORPOS, A COR, A FORMA, O VOLUME, O PESO, ETC. ..., É PELO ESTUDO DO DESENHO QUE LOGICAMENTE DEVE COMEÇAR QUALQUER INSTRUÇÃO. O EXAME DA FORMA CONVENCIONAL DAS LETRAS, QUE SERVE DE BASE À LEITURA, DEVE VIR DEPOIS DO EXAME DA FORMA DAS COISAS QUE SERVE DE BASE AO DESENHO.” 39

Passados 130 anos continuamos a advogar pela disseminação do desenho no ensino, pela sua universalidade como elemento estruturador e de comunicação do pensamento dos cidadãos, perdendo o preconceito de ser (apenas) do domínio da arte e tornando-se muito mais operativo aos mais variados níveis.

2. DESENHO APLICADO.

O desenho é uma área do conhecimento transversal a várias actividades – artísticas ou técnicas, simbólicas ou objectivas. A história do desenho acompanha a história da arte, a história da arquitectura e a história do design (se as entendermos separadas), mas também dentro do âmbito normativo, a história das engenharias (que sempre o usaram); no entanto, e pese a sua relevância, o seu reconhecimento como actividade autónoma é relativamente recente. O desenho foi considerado, desde sempre, como veículo e projecto.

Se considerarmos que o início do projecto no design e na arquitectura, assim como nas artes plásticas, são substancialmente dominados por preocupações conceptuais, podemos afirmar o desenho como ‘derivado’, reflexivo ou compulsivo, instrumento organizacional do fluir da ideia, processo de adição e subtracção simultâneas, de função operativa para a construção da forma.

Faremos aqui a exposição, ainda que breve, do que julgamos serem as duas “versões” predominantes da aplicação do desenho tal como o entendemos na representação e/ou apresentação – o desenho do projecto e o desenho autónomo, sendo o primeiro ambivalente e de “serventia” a várias áreas do conhecimento, como as artes visuais (no geral), a arquitectura e o design, e o segundo exclusivo das artes plásticas.

2.1 DESENHO PROJECTO. O LUGAR DO DESENHO NA METODOLOGIA PROJECTUAL.

“NO URBANISMO, NA ARQUITECTURA E NO DESIGN, ONDE A INTERACÇÃO COM O PÚBLICO É IMEDIATA QUANDO INEVITÁVEL, A IMPORTÂNCIA DA CONSCIÊNCIA DE UMA NECESSÁRIA PARTICIPAÇÃO NA TRANSFORMAÇÃO DA SOCIEDADE É EVIDENTEMENTE DETERMINANTE. EM TAIS DISCIPLINAS, A DIFERENÇA DO QUE ACONTECE NA PINTURA OU NA ESCULTURA, O DESENHO NÃO PODE EXPRESSAR A AFIRMAÇÃO INDIVIDUAL DO ARTISTA DEVENDO

ANTES DE MAIS SER UM TESTEMUNHO DA SUA RESPONSABILIDADE SOCIAL E DEVENDO, AO MESMO TEMPO, EXPRESSAR A COEXISTÊNCIA E A CONVERGÊNCIA DE NECESSIDADES INTERIORES E DE NECESSIDADES EXTERIORES (O LUGAR, O CLIENTE,...).” - GUIDO GIANGREGORIO (ARQUITECTO E PROFESSOR)⁴⁰

Desenho, projecto e objecto. Termos, conceitos, inerentes às artes plásticas, ao design e à arquitectura. Intimamente ligados, são também subsequentes. Primeiro a ideia, o primeiro desenho sob a forma de esquisso, quase inteligível, imediato, muitas vezes inquieto, hesitante...; depois, as primeiras certezas, o projecto no papel, a procura até à consolidação; por fim, a realização, o objecto, a concretização. O desenho manual ou computacional é ferramenta essencial na metodologia projectual das artes visuais e da concepção de objectos de maior ou menor escala (arquitectónicos ou pequenos utilitários ao nível do design industrial).

Segundo Alan Pipes⁴¹, pertence ao desenho o momento Eureka, Pipes considera o impulso do registo como inevitável, intenso e imediato. São os registos e acções que não se mostram, são os ‘desenhos pensamento’, de elevado grau de intimidade, pois são monólogo para quem inventa. Do domínio conceptual, são os primeiros desenhos projectuais, inscritos numa metodologia que se quer aberta, onde o desenho é ferramenta essencial.

A chamada metodologia projectual, o projecto com método, é sobretudo utilizada no design e na arquitectura; quanto às artes plásticas, e apesar de alguma regra auto-imposta por parte dos artistas, podemos afirmar a utilização de um ‘não método’ ao longo da história da arte. Sendo que entendemos este ‘não método’, a recusa de regra, como referente à procura implicada na função poética da arte, o não compromisso com a resposta social, ao colectivo, ao cliente do produto. A arte não tem de racionalizar o processo, responde a si própria. A excepção verificou-se a partir de Duchamp e das vanguardas que o rodeavam na tendência conceptualista. Utilizamos as palavras de Joaquim Vieira, num texto sobre desenho e projecto (da arquitectura): “O projecto ocupa espaço nas artes plásticas através do exacerbamento da vertente intelectualista, pela ilusória racionalização do acto artístico e dos fenómenos de comunicação da obra.”⁴²

A metodologia projectual, no design e na arquitectura, é garante de regra no desenvolvimento do projecto. É a abordagem científica que estrutura e direcciona, objectivando a ideia na resposta à proposta, na procura da solução.

Por oposição ao desenvolvimento do projecto baseado na intuição, o designer e professor alemão Gui Bonsiepi, por exemplo, tal como Christopher Alexander, entende que se esperam duas coisas da metodologia: “...oferecer uma série de directivas e clarificar a estrutura do processo pro-

⁴⁰ GIANGREGORIO, GUIDO, (2001), “DESENHO, HISTÓRIA E PROCESSO”, IN OS DESENHOS DO DESENHO, NA NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE ENSINO ARTÍSTICO, EDIÇÃO DA FACULDADE DE PSICOLOGIA E DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – UNIVERSIDADE DO PORTO, P. 152

⁴¹ PIPES, ALAN, (2007), DRAWING FOR DESIGNERS, LAURENCE KING PUBLISHING LTD, LONDON, P. 12.

⁴² VIEIRA, JOAQUIM, (1995), O DESENHO E O PROJECTO SÃO O MESMO?, FACULDADE DE ARQUITECTURA DA UNIVERSIDADE DO PORTO, P. 27

jectual. Tem portanto, em si uma componente praxiológica e uma componente hermenêutica. A metodologia do design baseia-se na hipótese de que, subjacente ao processo projectual, mesmo na variedade de situações problemáticas, existe uma estrutura comum, isto é, constantes que formam, por assim dizer, a armação, fazendo uma abstracção do conteúdo particular de cada um dos problemas projectuais.⁴³ No entanto, os mesmos autores censuram essa mesma noção de metodologia perante a ideia de uma metodologia fechada, grelha impositiva, motivo apenas de estudo e não de desenho: "...Na realidade, aqueles que estudam a metodologia projectual sem praticar o design, são, em geral, designers frustrados, enfraquecidos, que perderam, ou jamais tiveram, a exigência de dar forma às coisas."⁴⁴

Muitos são os autores que trabalharam sobre a metodologia projectual, destacamos aqui, o anteriormente citado, Bonsiepi e o artista e designer italiano Bruno Munari (1907-1998) na clarificação do processo e do seu faseamento, o primeiro pelo enfoque sistémico com ênfase na problematização e pesquisa e o segundo pela sua visão mais voltada para o processo criativo com o seu eficaz 'arroz verde'⁴⁵.

Independentemente do método proposto, é na divisão por etapas, que os teóricos da metodologia projectual, neste caso do design, concordam, são elas: 1ª - estruturação do problema projectual; 2ª - projecto; 3ª - realização do projecto. Sendo que a primeira contempla toda a recolha de dados relativos ao "problema existente" e sua avaliação; já a segunda contempla a procura da solução, o desenvolvimento do projecto propriamente dito. É aqui que o desenho dá a sua contribuição, como elemento de especulação que é; assim como no domínio do rigor computacional, propondo o protótipo para construção, a terceira etapa.

Relevante é a clarificação, neste momento, do tipo de desenho que estamos a enunciar quando o relacionamos com projecto - o desenho projectual, ideacional e operativo. Para o Professor Joaquim Vieira o desenho é uma arte, o projecto é uma técnica. No entanto, um "cabe" no outro, complementando-se. Apesar da sua relevância artística ser secundária, enquanto instrumento, não podemos deixar de referir que entendemos a intervenção do desenho manual no desenvolvimento do projecto como o momento criativo por excelência, a componente gráfica explorada pelo individuo que usa o lápis (caneta, marcador, ou outro) confere 'poesia' ao projecto, uma vez que quem desenha, quem regista e investe contra o papel dando forma às coisas, imprime o seu cunho. Transporta consigo as suas experiências, as suas hesitações e certezas. O desenho dá ao projecto a oportunidade de transgressão e crescimento.

Em 1975, Bonsiepi afirmava que: "Pode ser oportuno recordar que o designer industrial é essencialmente alguém que "faz objectos" e, bem ou mal, por vezes tem de utilizar o lápis e desenhar – uma actividade que não pode ser substituída fantasiando programas para as calculadoras

43 BONSIPI, GUI, (1975), TEORIA E PRÁTICA DO DESIGN INDUSTRIAL, ED. CENTRO POTUGUÊS DO DESIGN, 1ª ED. PORTUGUESA 1992, LISBOA, P. 205

44 CHRISTOPHER ALEXANDER CITADO POR BONSIPI, IN IBIDEM, P. 204

45 APESAR DE APENAS DESTACARMOS DOIS AUTORES/DESIGNERS, NÃO PODEMOS DEIXAR AQUI DE REFERIR NOMES COMO BAXTER, PUGH, MORAES E MONT'ALVÃO, PAHL E BEITZ E MEISTER NA CONTRIBUIÇÃO DE PROPOSTAS DE METODOLOGIA DO DESIGN.

electrónicas.” Hoje, em 2009, sabemos que a realidade é “ligeiramente” diferente, também Bonsiepi, em várias oportunidades a posteriori, já afirmou a contribuição dos meios digitais no desenvolvimento do projecto, principalmente ao nível da comunicação. Mas é com o trabalho de Steve Garner que prosseguimos, neste caso ao nível do design industrial / produto: “Para as profissões do design de produto houve uma diminuição no uso de modelos físicos tais como equipamentos de teste e modelos de argila ou espuma em favor de modelos digitais permitindo um maior controle do desenvolvimento do produto e suporte de técnicas de avaliação, tais como a avaliação visual, a simulação de condições e a análise final do produto.”⁴⁶

2.1.1 O CONTRIBUTO DA TECNOLOGIA.

Ingénuo parece-nos o pensamento ou mesmo a afirmação da obsolescência do desenho perante o desenvolvimento técnico e computacional, não se trata aqui de fazer prevalecer uma forma de fazer sobre a outra, mas de compreender a sua complementaridade.

Com a introdução da tecnologia, primeiro com a fotografia e depois com o computador e o software de desenvolvimento e apoio à concepção de imagens e objectos, o ensino do desenho e do seu uso no projecto, aparentou perder algum terreno nas escolas de arte e design e arquitectura. As soluções gráficas pareciam mais eficazes quando produzidas mecanicamente. No entanto, todas as questões colocadas em redor das novas abordagens do desenho (provenientes da era digital), e das suas possibilidades, vieram consolidar a importância de uma base rigorosa e tradicional no ensino / aprendizagem do desenho como forma de consolidar a ‘manipulação’ e apresentação da ‘primeira ideia’ no projecto. Comprovando a plena convivência nos planos de estudos actuais do avanço tecnológico e da tradição, revelando o desenho mais uma vez como processo não só manual, mas também intelectual.

Desde a década de oitenta (do século XX) até hoje que a chamada democratização da tecnologia (computadores mais acessíveis, laptops,...) possibilitou que o trabalho de projecto tivesse uma componente computacional muito mais elevada. Surgiram e evoluíram programas de apoio que se tornaram essenciais para o design, a arquitectura e a engenharia. Assim como para outras variantes e cúmplices do desenho como o são a ilustração e a animação, ou o desenho de jogos.

Contemporaneamente, as tecnologias como o CAD/CAE/CAM tornaram possível para o design e engenharia do produto, por exemplo, um maior controlo das últimas fases do projecto, o modelo computacional do objecto proporciona a representação computacional quase total do objecto, apresentando um número infinito de visualizações / representações.

É essencial o desenvolvimento de competências ao nível do uso das tecnologias nas áreas aqui tratadas que se relacionam directamente com o desenho, no entanto, terminamos este breve apontamento com as palavras do Professor Vasco Branco: “Mas bastará substituir o lápis por um “mou-

se”, na litografia “Desenhar” de Escher, para se escrever um pensamento sobre a relação entre design e as tecnologias da informação/comunicação? Quem desenha, desenha-se a si próprio; quem não tem de si desenha nada, e se tiver um computador exponencia/disfarça a sua incompetência.”⁴⁷

2.2. DESENHO AUTÓNOMO. O DESENHO COMO LUGAR.

Nunca como nos últimos anos se fizeram tantas exposições de desenho. Se no ponto anterior analisamos a função mais comum do desenho, ou melhor, o desenho função - o desenho ao serviço do projecto, aqui vamos derivar sobre o desenho como lugar. O desenho como fim em si mesmo. O desenho como obra.

Os desenhos não se expõem - dirão os mais conservadores, ou modernos, se preferirem. Não se expõe o registo do pensamento, não se expõe o processo. O desenho é processo, tanto em definição, como pela natureza dos materiais em que se desenvolve e apresenta.

Quem desenha desenha-se, isto é “dá o corpo ao desenho”, introduz no desenho as suas experiências, gestos, vida. Nas palavras de Le Corbusier⁴⁸, é necessário desenhar para levar ao nosso interior aquilo que foi visto e que ficará então inscrito na nossa memória para toda a vida. Temos com o desenho uma relação de simbiose: damos e ele dá-nos.

Ao desenho pertence também a subjectividade e a especulação, não só a especulação do processo inerente ao projecto, mas a especulação artística exponível, domínio do gesto “solto” ou “contido”, intencional ou do acaso (bem vindo quando reconhecido e controlado).

A conquista da autonomia do desenho, como disciplina / forma de expressão não subordinada, deu-se no século XX, especialmente desde os anos sessenta. Como as reflexões do artista plástico Bruce Nauman sugerem, esta valorização, reconhecimento e legitimação, deveu-se principalmente ao vínculo do desenho com o processo mental e energia criativa que são a génese da obra de arte. Para Nauman o desenho é pensamento: “O primeiro tipo de desenhos poderia chamar-se conceptual: fixam uma ideia. Chega-se então a um certo ponto em que já não pertencem a este tipo, e ao fazê-los o objectivo já não reside na representação de peças mas em ‘agarrar a energia’ das ideias. Deve considerar-se que o desenho está terminado quando se atinge o ponto em que a ideia se define como necessária. Os desenhos podem descrever-se como modelos para uma concepção mental à qual se ‘dá corpo’ através do desenho.”⁴⁹ Apesar do paralelo que aqui podemos estabelecer com o desenho projectual de outras áreas, nas artes plásticas (onde Nauman nos serve de exemplo) este momento da criação passou a ser exposto,

47 BRANCO VASCO, (2001), (RESUMO DA COMUNICAÇÃO) “DESENHO, DESIGN E REPRESENTAÇÕES COMPUTACIONAIS, IN OS DESENHOS DO DESENHO, NA NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE ENSINO ARTÍSTICO, EDIÇÃO DA FACULDADE DE PSICOLOGIA E DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – UNIVERSIDADE DO PORTO P. 123

48 BRANCO VASCO, (2001), (RESUMO DA COMUNICAÇÃO) “DESENHO, DESIGN E REPRESENTAÇÕES COMPUTACIONAIS, IN OS DESENHOS DO DESENHO, NA NOVAS PERSPECTIVAS SOBRE ENSINO ARTÍSTICO – UNIVERSIDADE DO PORTO P. 123

49 BRUCE NAUMAN CITADO POR JUAN JOSÉ GÓMEZ MOLINA (1995), “EL CONCEPTO DE DIBUJO”, IN JUAN JOSÉ GÓMEZ MOLINA (ORG.), LAS LECCIONES DEL DIBUJO, ED. CÁTEDRA, MADRID, P. 33. [TRADUÇÃO LIVRE]

apresentado ao público, publicado e comercializado. Havendo uma inversão da tradicional função do desenho, sendo valorizado o processo criativo, da experimentação e da espontaneidade. Os surrealistas, nos anos vinte, já haviam “acreditado” estas características do desenho, considerando-o “eco” das pulsões e sonhos, como verificamos nos desenhos automáticos ou nos cadavre exquis.

No entanto, segundo o Professor Juan José Gomez Molina, qualquer intenção de isolar o desenho na obra de um artista, caracterizando-o como autônomo, é uma situação enganosa, para o autor: “o desenho, a necessidade de desenhar, atende sempre a uma intenção específica (...) A valorização do desenho não vai depender tanto do seu valor autônomo como obra de arte, mas da sua vinculação ao processo pelo qual o artista o transforma numa parte significativa de si mesmo.”⁵⁰

Aqui, relatamos a contradição, assumindo o desenho nas suas inúmeras possibilidades, ficando com uma definição de 1992 do escultor Richard Serra que nos parece sintetizar e harmonizar a discussão: “O desenho é sempre indicativo do modo como os artistas pensam. Não consigo referir imediatamente nenhuma obra digna desse nome, na qual o desenho não seja um elemento chave. Quando falo em desenhar, não me refiro ao desenho como uma disciplina diferente da pintura ou da escultura. Há o desenho do desenho e há o desenho na pintura, assim como há desenho na escultura.”⁵¹



50 JUAN JOSÉ GOMEZ MOLINA IN IBIDEM, P. 34. [TRADUÇÃO LIVRE]

51 RICHARD SERRA, (1992), ENTREVISTADO POR NICHOLAS SEROTA E DAVID SILVESTER, IN RICHARD SERRA: WEIGHT AND MEASURE, LONDON, TATE GALERY, PP.21-22

APROPRIAÇÕES HUMANAS DOS DOMÍNIOS DIGITAIS

PAULO CEZAR BARBOSA MELLO - PCMELLO@CIAANTEC.NET - MESTRE EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE E ESPECIALISTA EM DESIGN DE HIPERMÍDIA - PESQUISADOR EM ARTE E CULTURA DIGITAL - PROFESSOR NA UPM - COORDENADOR E CO-FUNDADOR DO CIAANTEC.

RESUMO: A influência dos meios digitais no cotidiano, são facilmente comparadas aos vírus que molestam ao ser humano fisicamente, desta forma o ser humano adquire uma nova forma de pensar, agir e reagir na forma dos novos hábitos adquiridos – imputados na verdade – por todas as rotinas destes meios. Rotinas sociais digitais que pululam todos os aspectos da vida. Este material reflete apenas o início de uma pesquisa que demonstra como a arte digital é inserida no dia-a-dia, nas ações mais simples do usuário digital fazendo parte inclusive de mídias sociais, como o Facebook, Youtube, Twitter e diversos outros.

ABSTRACT: The digital influence in the daily matters, are easily compared to all the virus that affect the humanity physically, for humans acquire a new way of thinking, acting and reacting alongside to the these new habits – which were imputed actually – gathered by the routines of these media. This material reflects only the first results of a larger survey that demonstrates how digital art is inserted daily in the most simple actions of the digital user specially in social media like Facebook, Youtube, Twitter and some others.

+ PALAVRAS CHAVE / KEY-WORDS: arte digital, novas tecnologias, mídias sociais, sociedade, cultura / digital art, new technology, social media, society, culture

É a partir de uma realidade altamente questionável e ao mesmo tempo fluída que se tem a certeza de que as realizações artísticas e comunicacionais no momento contemporâneo são transitórias, por que não efêmeras? É ainda através do advento das facilidades oriundas do meio digital que se percebe como o ser humano está mais digitalizado ou ao menos mais dependente dos recursos midiáticos. Esta dependência estende-se para todas as vertentes humanas, desde a forma mais simples de expressão, até às mais complexas. Mas é na apropriação, e mesmo nas transgressões das formas dos meios que fica explícito a maleabilidade do ser humano em suas expressividades.

Toda a facilidade deste cotidiano instaurou uma nova forma de criar e de pensar a comunicação, principalmente em função dos aspectos cognitivos que o homem contemporâneo faz uso, como já previsto por MacLuhan, que em sua extensa análise do homem e suas mídias infere que o meio demanda uma reorganização do pensamento. O homem hoje, lida com a percepção de uma forma sinestésica, indo além da informação recebida, trabalhando com o ambiente como um todo e a informação nele contida, uma informação que independe de tempo pois ela é impregnada, ela é percebida. Em um espaço onde tudo é linguagem, tudo é informação. O usuário contemporâneo talvez seja a tradução literal da cibercepção

de Roy Ascott, a qual amplia e enriquece-se através desta mediação tecnológica, devido a dinamicidade do meio que se adapta a cada nova experiência, criando novos padrões e novas percepções ditando novas características. O dinamismo das experiências aproximam-se cada vez mais à velocidade do pensamento, tornando efetivamente uma extensão do corpo humano, todo e qualquer dispositivo de acesso ou que simplesmente facilite a interação com o meio.

Explica-se então desta forma porque a portabilidade seja tão comum entre os dispositivos digitais. A informação sobre o meio, já faz parte do usuário e não mais do dispositivo. O usuário torna-se uno com o meio. Kerckhove compreende o meio digital (eletrônico) também como um órgão de controle e análise do corpo social, visto que também está sujeito às mudanças sociais, pois, as redes de computadores disseminam informações e hábitos não só via meios tracionais, mas também em vários objetos-prótese ligados em rede, instaurando comunidades sociais.

As comunidades atualmente, muito menos localizadas e muito mais globalizadas, são compostas por mídias sociais que estimulam uma troca de idéias constantemente reforçando toda e qualquer ideologia ou mesmo disseminando uma nova. Essas redes sociais retratam a susceptibilidades às quais o ser humano está exposto frente às digitalidades. Como uma extensão do ser humano todo este furor digital é facilmente percebido na forma dos apêndices tecnológicos da moda.

O dia-a-dia que cerca e comunga com o ser humano está repleto de situações digitais que pululam o hábito humano. Dispositivos e mecanismos completamente artificiais fazem parte do cotidiano mais comezinho como acordar, banhar-se e vestir-se. A digitalidade contemporânea, o intenso uso e até certo ponto a dependência do computador quebraram e ao mesmo tempo criaram novos paradigmas. A idéia da rede mundial criou novas possibilidades, inclusive pessoais e particulares. O conhecimento e experiência nesse novo ambiente revelam o mimetismo do homem às suas criações. A ampliação das potencialidades da atuação humana, principalmente por meio dos novos dispositivos de meios de comunicação, resultou em novas formas de conceber o pensamento.

Isto com certeza é a resultante de uma ideologia pós-moderna. A busca do novo e de novos recursos, não apenas físicos, mas principalmente simbólicos, abrem precedentes para a mais ampla utilização dos recursos midiáticos. Por meio do “fazer” pós-moderno, que se apropria do passado, a tecnologia migra de recurso a linguagem, reafirmando que o meio é sim a mensagem. Essa confirmação denota a relevância comunicacional atribuída ao ambiente midiático surgido.

A cena contemporânea é essencialmente tecnológica. A tendência das releituras por meio do tecnológico permite a migração do real para o virtual, criando uma nova realidade sobre a obra de arte, sobre o cotidiano, sobre as rotinas e principalmente sobre a percepção.

De entretenimento às mídias formais toda esta conectividade equaciona as necessidades frente às possibilidades de ofertas através das comunica-

ções. Na década de 90, por exemplo, o que se entendia por consumo digital era simplesmente a possibilidade de se adquirir produtos físicos pela internet, aliando uma logística estratégica que encantava em qualidade e assertividade, fato que ampliou-se em função das facilidades e exclusividades do meio digital. Porém é também a partir da década de 1990 que o homem passou a se envolver cada vez mais com os recursos tecnológicos, fazendo dele uma extensão do seu pensamento.

Conectar-se com distanciamento é não se conectar, não aceitar. Não há mais espaço para recusas ou mesmo receios em um ambiente em que tudo gira em torno da velocidade. A contemporaneidade resgatou o desejo latente da união global. Um espaço único desconstruindo barreiras.

Os hábitos adquiridos deste cotidiano digital, apresenta-se nas formas mais simples do cotidiano. A simples troca de CD por MP3 incrementa esta situação. Um exemplo muito simplório e pouco ortodoxo é a facilidade em se definir a idade de uma pessoa pela quantidade de discos digitais que ela possui. Quanto maior a quantidade, maior é a idade. O uso contínuo do MP3 player é uma característica de um público muito mais jovem, com menos de 20 anos. A simplicidade desta comparação apresenta um desvio padrão incerto, mas caracteriza em muito o pensamento contemporâneo.

Como em um ciclo vicioso surgem a cada dia novos recursos digitais suprimindo desejos ou mesmo criando novas necessidades, brindando o usuário – sem limite de idade – com um novo diálogo, desenvolvendo além das novidades digitais uma nova forma de comunicação, por vezes até mesmo nova linguagem.

PROLIFERAÇÃO E COMUNICAÇÃO PELOS MEIOS DIGITAIS.

Ao refletir sobre as redes sociais compreende-se que a internet — no mais amplo aspecto da definição — amplia-se tornando-se um verdadeiro universo digital, composto por pessoas com o incrível poder de comunicar e difundir informações e formas de expressão. Tudo isso pode ser traduzido através dos blogs, flogs e sites de relacionamentos.

Dentro deste processo apropriativo de meios, formas e expressão há que se atrelar a arte do processo de comunicação. A arte contemporânea vem se construindo a partir dos novos referenciais tecnológicos da contemporaneidade em um processo de bricolagem. É possível observar em diversas obras, a utilização das novas tecnologias em suas configurações. Longe do divórcio arte-ciência previsto – ou agourado pelo pensamento ortodoxo – a técnica se transformou (novamente) em arte e outras possibilidades de percepção estética, conforme argumenta Moles (1978, p.74).

Analisando o processo atual, pode-se encontrar as formas tradicionais de arte já presentes no ciberespaço de diversas formas, utilizando este espaço midiático, não só como lugar de publicação e exposição, mas também aproveitando-se de suas características específicas para compor suas

obras. Enfatizando uma das muitas idéias sobre a arte provocar reação no observador, a arte digital também permite a ação, reação, nova ação, assim por diante.

ASSIM COMO NAS CONSTRUÇÕES EM EXAMINEI (...) ONDE É O PRÓPRIO CAMPONÊS QUE TALHA A MADEIRA, DEIXANDO NA HABITAÇÃO OS RESQUÍCIOS DE SEU TRABALHO, O MUNDO DIGITAL COM SUA ESTRUTURA INTERATIVA PRATICAMENTE OBRIGA SEU INTERLOCUTOR A DEIXAR ALI SUAS MARCAS. (BAIRON, 1995, P. 207)

Independentemente das formas artísticas, rótulos, ou de definições acadêmicas, fato é que muito vem se produzindo por leigos, interessados e artistas e ampliando cada vez mais um conceito estético que estigmatiza todo um período. A produção de conteúdos digitais, cria novas formas de ver e apreciar novas formas de arte, novos conceitos artísticos que beiram a expressividade pura.

Na verdade é na forma de pedidos de socorros digitais que pode-se perceber que a influência do meio no ser humano e não mais o oposto. O criador contemporâneo desenvolve uma personalidade digital, como uma extensão de seu próprio pensamento expondo e liberando-se criativamente nos mais diversos meios, formatos e veículos.

Percebe-se atualmente, e na verdade diagnostica-se, principalmente entre os mais jovens, muito facilmente os problemas de déficit de atenção, no entanto é preciso observar que o mundo digital demanda uma velocidade de respostas múltiplas que difere dos padrões cartesianos impostos até hoje. Não se deve mais pensar na estrutura de aprendizado como um sistema composto por partes completas entre si, por isso como exigir que as personalidades digitais que são desenvolvidas atualmente sejam tão sistematizadas. A criação oriunda destas novas cabeças demonstra o quanto a hiperatividade impúbere, é um reflexo do que os Teóricos teimam em deixar apenas nos textos sobre a hipermídia.

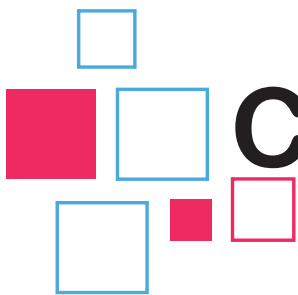
A arte contemporânea digital produzida – intencionalmente ou não - através das redes sociais, é ao mesmo tempo diversas bandeiras ideológicas sendo hasteadas.

A crítica à novidade que prenuncia o choque de gerações é também a renúncia à ignorância e ao medo do porvir.

É a conscientização do desenvolvimento, pensado e planejado da personalidade digital de cada um, a aceitação de um pensamento dinâmico que não fica estático aos diferentes estímulos.

O que hoje vê-se sendo produzido esteticamente é a arte que o meio possibilita, não mais como suporte ou imposição, mas principalmente por dialogar com o criador.





INDÚSTRIAS CRIATIVAS: UM REGRESSO ANUNCIADO?

PEDRO BESSA - PBESSA@UA.PT - DeCA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO

ABSTRACT: Partindo de um ponto de vista que é o das artes e do design, o presente artigo visa reflectir sobre os conceitos de criatividade e de “indústrias criativas”, e determinar da sua validade e pertinência no mundo actual. Estuda-se a origem e evolução semântica dos novos termos, e faz-se referência aos conceitos de indústria cultural e cidades criativas, bem como ao papel determinante das novas tecnologias na definição de um novo paradigma nas artes.

1. UMA DERIVA SEMÂNTICA

O que é um criativo? O vocábulo deu entrada recente nos nossos dicionários – ou melhor, substantivou-se, passando de qualificativo a nome⁵², e designa actualmente uma actividade profissional de contornos vagos abrangendo o publicitário, o webdesigner, o designer gráfico, algumas vezes o arquitecto – mais frequentemente essa criatura híbrida, mistura de “faz-tudo” com técnico de informática, que tão característica é das nossas PME.

Depois de projectista, termo que nunca ganhou raízes entre nós, o designer de comunicação recorre hoje ao epíteto criativo como mais-valia identitária. Tratar-se-á de uma moda passageira, semelhante àquela que, nos anos 70, levou os artistas plásticos a renomearem-se “operadores estéticos”? Desta vez, o novo termo vem acompanhado por um proliferar de expressões afins: indústrias criativas, cidades criativas - até mesmo o insuspeitado pleonasma “artes criativas”. E eis que 2009 foi o Ano Europeu da Criatividade.⁵³

No nosso país, a maioria destas expressões, e em especial a de “indústrias criativas”, parecem ser posteriores a 2005.⁵⁴ Trata-se obviamente de

52 A EDIÇÃO DE 2008 DO DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA (PORTO: PORTO EDITORA), DEFINE O N. M. CRIATIVO, COMO “PESSOA CUJA PROFISSÃO É CRIAR CONCEITOS, OBJECTOS, MODAS, ETC.; CRIADOR”. A ED. DE 2006 DIZIA APENAS: “PESSOA QUE CRIA CONCEITOS, OBJECTOS, MODAS, ETC.; CRIADOR” - UMA PEQUENA DIFERENÇA, MAS QUE SIGNIFICATIVA NA MEDIDA EM QUE RECONHECE ESTATUTO PROFISSIONAL A UMA ACTIVIDADE AINDA POUCO DEFINIDA. TAMBÉM O DICIONÁRIO PRIBERAM DA LÍNGUA PORTUGUESA

ATRIBUI ALGUM GRAU DE ESPECIFICIDADE AO S. M. CRIATIVO: “EM PUBLICIDADE, PESSOA ENCARREGADA DE TER IDEIAS ORIGINAIS PARA CRIAR OU LANÇAR UM PRODUTO.” ([HTTP://WWW.PRIBERAM.PT/DLPO/DLPO.ASPX](http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx) [ACEDIDO EM 5/08/2009])

53 A CAMPANHA DO ANO EUROPEU DA CRIATIVIDADE E DA INOVAÇÃO FOI LANÇADA PELO COMISSÁRIO PARA A EDUCAÇÃO, CULTURA, FORMAÇÃO E JUVENTUDE, JÁN FIGEL, A 5 DE DEZEMBRO DE 2008, EM BRUXELAS; O LANÇAMENTO OFICIAL TEVE LUGAR A 7 DE JANEIRO, EM PRAGA.

54 Cf., POR EXEMPLO, A SÉRIE DE CRÓNICAS PUBLICADAS POR LEONEL MOURA, NO JORNAL DE NEGÓCIOS, AO LONGO DE 2007: “CIDADES CRIATIVAS” (7/02/07), “PORTUGAL CRIATIVO” (28/03/07), “A CRIATIVIDADE COMO OPORTUNIDADE” (21/11/07); JÁ “A SURPRESA DA CULTURA”, DATADA DO ANO ANTERIOR (22/11/06), UTILIZA AINDA A EXPRESSÃO “INDÚSTRIA CULTURAL” EM VEZ DE “INDÚSTRIAS CRIATIVAS”. PARA UMA DESCRIÇÃO NÃO EXAUSTIVA DA UTILIZAÇÃO DESTA ÚLTIMA DESIGNAÇÃO, CF. O APÊNDICE NO FINAL DESTES ARTIGOS.

termos importados do inglês, mais concretamente das áreas da gestão e do marketing, e das novas tecnologias. Verifica-se aliás alguma confusão a este respeito, com algumas pessoas identificando tout court indústrias criativas com novas tecnologias.⁵⁵

E contudo, esta criação de novas palavras (ou deriva semântica das já existentes), corresponde à necessidade de descrever uma realidade nova: sectores profissionais emergentes, uma nova visão da economia, mas também pessoas de formação ecléctica e espírito aberto, caracterizadas pela sua grande mobilidade e capacidade de adaptativa. Um culminar de mudanças que remontam talvez a três décadas atrás, e que incorporam muito daquilo que costumamos designar por pós-modernidade. Partindo de um ponto de vista que é o das artes e do design, o presente artigo visa reflectir sobre esta nova realidade, discutir o conceito de “indústrias criativas”, e determinar da sua validade e pertinência no mundo actual.

2. CRIATIVIDADE: UM CONCEITO AMBÍGUO

Em 2008 realizou-se no Mercado Ferreira Borges, no Porto, o primeiro “Salão Internacional das Artes Criativas”, abrangendo áreas tão diversas como o design de interiores, iluminação, design de moda, fotografia, vídeo digital, artesanato urbano e artes de rua.⁵⁶ A locução “artes criativas” surge aqui como supérflua e tautológica. Afinal, não são todas as artes criativas?

De facto, o conceito de criatividade, que a linguagem corrente identifica com “arte”, parece nem sempre ter gozado de especial simpatia na área das práticas artísticas. A Antiguidade clássica excluía da produção artística, sujeita a cânones e rígidas regras de composição, qualquer ideia de novidade. E a própria Idade Média, apesar da mudança introduzida pela concepção bíblica de Criação (que as cosmogonias greco-romanas desconheciam)⁵⁷, não altera, como se sabe, este estado de coisas. Só Deus é criador; o ser humano, criatura criada, não passa de um humilde e anónimo artífice, desprovido de qualquer direito à originalidade e à novidade.

Apenas com o Renascimento, que valoriza a imagem do artista inspirado e melancólico,⁵⁸ se inicia uma lenta ascensão das ideias de liberdade criativa e licença poética que, contudo, só no séc. XVIII, com o Romantismo alemão, atingem o pleno. Mas já Nietzsche, reagindo à banalização progressiva da ideia de criatividade... registará na sua teoria do ‘eterno retorno’ a desilusão perante um mundo em que a novidade absoluta

55 AINDA RECENTEMENTE, COMENTANDO A LISTA DOS DEZ PROJECTOS FINALISTAS DO I PRÉMIO NACIONAL DE INDÚSTRIAS CRIATIVAS, UM DOS MEMBROS DO JÚRI LAMENTAVA A PRESENÇA MAIORITÁRIA DO DESIGN, “UM SINAL DO DÉFICE QUE PORTUGAL AINDA APRESENTA NESTE SECTOR”, ONDE HÁ GENTE ‘COM MUITAS IDEIAS’, MAS DEFICIENTE FORMAÇÃO... NAS NOVAS TECNOLOGIAS E NO MULTIMÉDIA, QUE FAZEM A FORÇA, POR EXEMPLO, DA INGLATERRA, O PAÍS ONDE MAIS SE TEM AVANÇADO NAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS” (PÚBLICO, 19/02/09).

56 PÚBLICO, 18/04/2008.

57 NO TIMEU DE PLATÃO, O DEMIURGO NÃO É UM CRIADOR QUE PRODUZ A PARTIR DO NADA MAS UM ARTÍFICE, I.E. UM TÉCNICO HABILITADO QUE TRABALHA MATÉRIA PREEXISTENTE, A PARTIR DOS EIDE.

58 Cf. R. KLIBANSKY, E. PANOFKY, E F. SAXL, SATURN AND MELANCHOLY. STUDIES IN THE HISTORY OF NATURAL PHILOSOPHY, RELIGION, AND ART, NOVA IORQUE: BASIC BOOKS, 1964; R. WITTKOWER E M. WITTKOWER: BORN UNDER SATURN, LONDRES: WEIDENFELD AND NICOLSON, 1963.

prometida pela arte criativa, se converte no 'sempre igual' dos produtos da técnica.⁵⁹

Também as poéticas modernas, com poucas excepções (Expressionismo, Surrealismo), não valorizaram especialmente a ideia de criatividade, tendo Walter Benjamin elaborado mesmo uma teoria explícita da 'não criatividade' da arte.⁶⁰

Acresce que o termo criatividade surge por vezes, na própria linguagem corrente, imbuído de alguma carga negativa, denotando superficialidade, improvisação e “desenrascanço”⁶¹, como por exemplo na frase: “a inexistência de directivas, demonstra que o preenchimento dos conteúdos programáticos da disciplina é deixado à criatividade do docente”.

3. DO FIM DA CRIATIVIDADE À MORTE DA ARTE

Como refere Argan,⁶² existem dois erros, duas crenças equivocadas e persistentes que assombram a história das relações entre a arte e o seu tempo. Um deles é a visão marxista, que encara a arte como uma mera superestrutura que se desenvolve na dependência da infra-estrutura económica, de que constitui aliás simples reflexo.⁶³ Diametralmente oposta – e igualmente errada - a “tese do pragmatismo americano” vê na arte um puro acto criativo, independente de qualquer estrutura económica e social. Segundo Argan, as próprias práticas artísticas da década de 1960, em especial o minimalismo e a corrente dita das “estruturas primárias”, ter-se-iam encarregaram-se de desmentir esta última hipótese. Mas ela é ainda contrariada,

pelo facto de a noção de progresso tecnológico ter posto em crise o próprio conceito de criatividade; de a noção de invenção, já própria e exclusiva da arte, ter sido assumida e monopolizada pela tecnologia industrial...⁶⁴

De exigência inelutável do espírito humano, a arte reduzir-se-ia, afinal, a uma actividade “historicamente situada”, que entra em crise quando o sistema tecnológico da indústria e tecnociência substitui o do artesanato. De facto, a Arte tal como a entendemos modernamente, i.e. enquanto actividade destinada a criar obras às quais se reconhece um valor estético, é muito recente: data apenas do séc. XVIII⁶⁵ e, da mesma forma que

59 GIANNI CRACHIA E PAOLO D'ANGELO (DIRECÇÃO DE), DICIONÁRIO DE ESTÉTICA, LISBOA: Eds 70, 2003, ENTRADA “CRIATIVIDADE”.

60 “ZUR AESTHETIK”, IN GESAMMELTE SCHRIFTEN, 1986, VI, CIT. POR G. CRACHIA E P. D'ANGELO, IBID.

61 A FAMOSA PÁGINA “DESENRASCANÇO” FOI APAGADA DA WIKIPÉDIA EM NOVEMBRO DE 2008, MAS PARTE DELA AINDA PODE SER LIDA NO WIKTIONARY: “...A PORTUGUESE WORD USED, IN COMMON LANGUAGE, TO EXPRESS AN ABILITY TO SOLVE A PROBLEM WITHOUT HAVING THE KNOWLEDGE OR THE ADEQUATE TOOLS TO DO SO, BY USE OF IMAGINATIVE RESOURCES OR BY APPLYING KNOWLEDGE TO NEW SITUATIONS...IT IS TAUGHT, MORE OR LESS, INFORMALLY IN SOME PORTUGUESE INSTITUTIONS, SUCH AS UNIVERSITIES...” [HTTP://EN.WIKTIONARY.ORG/WIKI/DESENRASCAN%C3%A7O](http://en.wiktionary.org/wiki/DESENRASCAN%C3%A7O) (ACEDIDO EM 10/ AGOSTO/ 2009).

62 GIULIO CARLO ARGAN, ARTE E CRÍTICA DE ARTE, LISBOA: ESTAMPA, 1988, PP.72-88.

63 SIMPLIFICANDO GROSSEIRAMENTE, PODEMOS CONSIDERAR SER ESTA A POSIÇÃO DE ARNOLD HAUSER, EM HISTÓRIA SOCIAL DA ARTE E DA LITERATURA (SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 1998 [1953]).

64 ARGAN, OP.CIT., P.102; SUBLINHADO NOSSO.

65 ATÉ AÍ EXISTIAM APENAS “ARTES”. NA VERDADE, SÓ EM INÍCIOS DO SÉC. XIX SE CONSIDERARÁ SUPÉRFLUO USAR A LOCUÇÃO “BELAS-ARTES” - QUE FORA CRIADA PELA NECESSIDADE DE DISTINGUIR ESTAS ÚLTIMAS DO SIMPLES OFÍCIO DO

teve um início, podemos admitir que terá um fim. Para Argan,

o tipo de actividade que foi chamada artística encerrou... o seu próprio ciclo histórico, embora não se possa excluir a hipótese de que o tipo de experiência mediatizado pela arte possa ser, num outro sistema cultural, mediatizado por outras actividades.⁶⁶

Poderiam essas “outras actividades” incluir aquilo que, à falta de melhor termo, designamos hoje por Indústrias criativas?

4. “INDÚSTRIA CULTURAL” OU HIBRIDAÇÃO?

Se o conceito de criatividade se afigura esquivo, um outro existe que tem vantagem de ser muito mais fácil de situar, dado que o seu aparecimento se deve a um único indivíduo. Trata-se do conceito de “indústrias culturais”, desenvolvido por Adorno na *Dialéctica do Iluminismo*⁶⁷, e que até há muito pouco tempo se revestia de uma forte carga negativa. As indústrias culturais opunham-se à arte, de que constituíam um sucedâneo de má qualidade: produtos de entretenimento, produzidos artificialmente pelo mercado (cinema, rádio, televisão) e destinados ao entorpecimento das massas.

Na verdade, o conceito de indústrias criativas foi, desde o início, considerado como bastante próximo do de indústrias culturais - havendo mesmo quem considerasse serem idênticos.⁶⁸

A ser assim, a mudança de nome resultará de uma mera estratégia de marketing (consciente ou não) ou configura antes uma nova realidade, que não é já a descrita por Adorno? A conhecida oposição de Adorno ao jazz⁶⁹ e a outras formas de cultura popular foram criticadas pelo filósofo alemão J. Habermas já em 1972:

Adorno segue uma estratégia de hibernação, cuja fraqueza reside visivelmente no seu carácter defensivo. É interessante que as teses de Adorno possam demonstrar-se através de exemplos da literatura e da música enquanto estes permanecem dependentes de técnicas de reprodução que

SAPATEIRO. SOBRE ESTE ASSUNTO, CF. LARRY SHINER, *THE INVENTION OF ART*, CHICAGO: UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 2003.

66 *IBID.*, p.102; CF. TAMBÉM ARTHUR DANTO, *AFTER THE END OF ART*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, 1998. A MORTE DA ARTE CONSTITUI UM VELHO TEMA DE HEGEL, PARA QUEM A ARTE, HISTORICAMENTE, DEVERIA DAR LUGAR À FILOSOFIA COMO EXPRESSÃO MÁXIMA DA IDEIA. NA DÉCADA DE 1960, A ARTE CONCEPTUAL, MAIS AINDA DO QUE O MINIMALISMO, IRÁ ATINGIR A DEPURAÇÃO FINAL: CONSIDERAR QUE A PRÓPRIA OBRA, NA SUA FINITUDE, É UM LIMITE AO CARÁCTER ARTÍSTICO.

67 MAX HORKHEIMER e TH. W. ADORNO, *DIALÉCTICA DO ILUMINISMO*, AMSTERDÃO, 1947. TRATANDO-SE EMBORA DE UMA OBRA CONJUNTA, ADORNO TERÁ SIDO O RESPONSÁVEL PELO 4.º CAPÍTULO, DEPOIS PUBLICADO EM SEPARADO; CF. A ED. PORTUGUESA, TH. W. ADORNO, *SOBRE A INDÚSTRIA DA CULTURA*, COIMBRA, ANGELUS NOVUS, 2003.

68 CF. INFRA, EM ESPECIAL NOTA 29.

69 O TIPO DE JAZZ CONHECIDO DE ADORNO ERA SOBRETUDO O SWING COMERCIAL DOS ANOS 1930-40.

prescrevem a leitura solitária e a audição contemplativa, isto é, a estrada real da individuação burguesa.⁷⁰

Adorno ter-se-ia mostrado incapaz de lidar com as artes de recepção colectiva, nomeadamente as dependentes dos novos media electrónicos, que estariam a sofrer uma evolução que ia muito além da simples indústria da cultura.

No contexto actual, caracterizado por um forte eclectismo e uma alucinante velocidade informativa conjugam-se dois factores: domínio das novas tecnologias (arte digital, webdesign) e predomínio quase absoluto das artes da imagem (cinema, vídeo, fotografia – mas veja-se também o caso da moda, uma outra área que trabalha essencialmente com o look, i.e. a imagem)⁷¹. Note-se que se trata de artes da imagem, mais do que da forma como sucedia nas antigas artes plásticas: pintura, escultura, gravura e outras práticas semi-artesaniais.

Como referia Leonel Moura, num texto publicado em 2005,

*SOU ARTISTA. DESSES QUE A LÍNGUA PORTUGUESA RESOLVEU APELIDAR DE PLÁSTICO NUM EPÍTETO QUE SOA E FICA MAL. A DESIGNAÇÃO É TANTO MAIS EQUÍVOCA QUANTO O TIPO DE ARTE EM QUESTÃO SE RELACIONA SOBRETUDO COM A VISÃO HUMANA, TAL COMO A MÚSICA COM A AUDIÇÃO OU A POESIA COM A LINGUAGEM. UMA ARTE PLÁSTICA SERIA POIS MAIS APROPRIADAMENTE A DO TACTO, UMA ESPÉCIE DE ESCULTURA PARA CEGOS...*⁷²

Deste modo assiste-se, por um lado, a uma aceleração das trocas culturais, que toma como referência as novas tecnologias da comunicação. Mas assiste-se também a uma desvalorização da “plasticidade”, de que o protesto do Leonel Moura é exemplar enquanto sintoma, bem como a progressiva queda em desuso da expressão de “artes plásticas” e sua substituição por “artes visuais”. Ou seja, assistimos no limite a uma desvalorização da realidade palpável, a três dimensões, com a conseqüente valorização do imaterial⁷³ e do virtual – tema que tem sido desenvolvido à saciedade pelos filósofos pós-modernistas, e.g. o recentemente falecido Jean Baudrillard.⁷⁴

Entre arte e novas tecnologias, as intersecções são frequentes; ocorrem “contaminações”, produzem-se híbridos. Numa sociedade dirigida pela imagem, passou a falar-se de artes visuais, locução que descreve melhor uma realidade em que a moda e a publicidade, as instalações artísticas e a televisão convivem lado a lado. Haverá ainda espaço para as “artes criativas”?

6. DEFININDO “INDÚSTRIAS CRIATIVAS”

70 CITADO POR ANTÓNIO SOUSA RIBEIRO, “MODERNISMO E PÓS-MODERNISMO – O PONTO DA SITUAÇÃO”, REVISTA CRÍTICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS, N.º 24, MARÇO 1988, P.25.

71 SOBRE A RELAÇÃO ENTRE MODA E PÓS-MODERNISMO, CF. G. LIPOVETSKY, O IMPÉRIO DO EFÊMERO, LISBOA: D. QUIXOTE, 1992.

72 “PARA QUE SERVE A ARTE?”, JORNAL DE NEGÓCIOS, 20/04/05.

73 CF. JEAN-FRANCOIS LYOTARD, LES IMMATÉRIELLES, PARIS 1985 (A PARTIR DE UMA EXPOSIÇÃO NO CENTRO GEORGES POMPIDOU, COMISSARIADA PELO PRÓPRIO).

74 SIMULACROS E SIMULAÇÕES, LISBOA: RELÓGIO D'ÁGUA, 1991.

Segundo o guru da gestão criativa, Richard Florida⁷⁵, a riqueza das nações, a sua aptidão para competir e prosperar nos mercados globais, depende hoje mais das ideias do que da simples troca de mercadorias. Ou seja, depende da sua capacidade em desenvolver e/ou atrair pessoas criativas, capazes de gerar inovação e estimular o desenvolvimento económico a longo prazo.

Constituindo a criatividade um elemento importante no processo produtivo de todo o tipo de bens e serviços, há contudo um sector de actividades cuja especificidade leva a que sejam hoje designadas por Indústrias Criativas. Este conceito surgiu em meados da década de 1990 nos países anglo-saxónicos, nomeadamente no Reino Unido, onde aparece ligado à criação, em 1997, da Creative Industries Taskforce, do Department for Culture, Media and Sport (DCMS) do governo inglês.

O mesmo DCMS reconheceu como indústrias criativas, 14 sectores-chave, que iam da arquitectura às artes performativas, passando pelo design de comunicação, design de moda, publicidade, cine-vídeo, televisão e jogos interactivos de computador⁷⁶. Definiam-se como criativas aquelas indústrias que têm a sua origem na criatividade, talento e competência individuais, e com potencial para a criação de trabalho e riqueza através da geração e exploração da propriedade intelectual.⁷⁷

A lista apresentada deixava espaço à inclusão das tradicionais artes plásticas (significativamente agrupadas no mesmo sector que o “mercado de antiguidades”), mas não do património cultural, turismo e museus, que todavia têm vindo a ser frequentemente associados a esta área. Na verdade, um conceito muito próximo, se bem que distinto, é o de cidades criativas:

[O] conceito de cidades criativas tem... origem no impacto que o aumento de uma população cuja actividade profissional é dedicada à criatividade não pode deixar de provocar na própria cidade. Só as cidades com capacidade de atrair esta nova classe poderão também beneficiar do dinamismo, cultural e económico, que a mesma imprime.

Considera-se portanto que a própria cidade, enquanto ambiente propício à criatividade, se pode tornar num elemento activo...⁷⁸

Aponta-se geralmente o caso de cidades cosmopolitas como Barcelona ou Amesterdão, onde o ambiente criativo proporcionado pelo “talento,

75 R. FLORIDA THE RISE OF THE CREATIVE CLASS, NOVA IORQUE: BASIC BOOKS, 2002; R. FLORIDA E IRENE TINAGLI “EUROPE IN THE CREATIVE AGE” [RELATÓRIO DISTRIBUÍDO ONLINE], 2004. FLORIDA É AUTOR DE VÁRIOS BEST-SELLERS, MAS A UTILIZAÇÃO DAS SUAS IDEIAS EM CAMPANHAS PUBLICITÁRIAS DA BMW E CNN TEM GERADO CONTROVÉRSIA.

76 ADVERTISING, ARCHITECTURE, ARTS AND ANTIQUE MARKETS, CRAFTS, [COMMUNICATION] DESIGN, FASHION DESIGN, FILM AND VIDEO, INTERACTIVE LEISURE SOFTWARE, MUSIC, PERFORMING ARTS, PUBLISHING, SOFTWARE AND COMPUTER SERVICES, TELEVISION AND RADIO; CF. DCMS CREATIVE INDUSTRIES MAPPING DOCUMENT [VERSÃO DE 2001], DISPONÍVEL ONLINE EM [HTTP://WWW.CULTURE.GOV.UK/REFERENCE_LIBRARY/PUBLICATIONS/4632.ASPX](http://www.culture.gov.uk/reference_library/publications/4632.aspx). ESTE ROL VARIA DE PAÍS PARA PAÍS E O PRÓPRIO DCMS FORNECEU, NOUTRAS OCASIÕES, UMA LISTA DIFERENTE.

77 IBID. CF. AINDA, DO ENTÃO SECRETÁRIO DE ESTADO CHRIS SMITH, CREATIVE BRITAIN, LONDRES: FABER AND FABER, 1998.

78 LEONEL MOURA, “CIDADES CRIATIVAS”, JORNAL DE NEGÓCIOS, 7/02/07; CF. TAMBÉM R. FLORIDA, CITIES AND THE CREATIVE CLASS, NOVA IORQUE: ROUTLEDGE, 2005.

tecnologia e tolerância” produziu resultados de sucesso e geração de emprego – num processo espontâneo mas quiçá passível de ser reproduzido e exportado para outros países através de políticas públicas adequadas.

7. CONCLUSÃO

Segundo Adorno, há muito que o lugar da arte, nas sociedades contemporâneas, se tornou problemático:

tudo o que diz respeito à arte deixou de ser evidente, tanto em si mesma como na sua relação ao todo, e até mesmo o seu direito à existência.⁷⁹

Diagnóstico lúcido ou pessimismo extremo – as opiniões dividem-se. O conceito de indústrias criativas, porém, nada de novo parece vir acrescentar ao debate. Na pior das hipóteses tratar-se-ia de um mero eufemismo para designar as “velhas” indústrias culturais⁸⁰; na melhor, de uma categoria equívoca baseada “num conjunto de mitos que é oportuno desconstruir”.⁸¹

O primeiro desses mitos, reside no facto de se pretender que a nova economia das cidades deriva das indústrias criativas, quando parte substancial provém das telecomunicações, do audiovisual e das televisões que, como refere António Pinto Ribeiro, “nem são indústrias recentes, nem se pode dizer que traduzem sempre a melhor criatividade.” De facto, as indústrias criativas

fundamentam-se não na criatividade nem nas artes mas sim na ideia de consumo. Para os defensores mais fundamentalistas das indústrias criativas, o importante é que estas vendam e gerem receitas. O envelope da criatividade com que as vendem, vão buscá-lo ao domínio das artes e à aura de que estas são proprietárias, mas com um espírito de que já não existem [públicos]... apenas uma massa anónima de consumidores globais passivos.⁸²

Acresce que a tentativa de transpor para Portugal modelos de (relativo) sucesso noutros países, não pode ser feita de forma superficial e apresada, nem com base em meras modas políticas. O exercício da criatividade exige certamente condições mínimas de trabalho e de produção para que possa materializar-se em algo de palpável; mas exige também, e sobretudo, massa crítica, debate e investimento de retaguarda na formação artística, tecnológica e científica de base.

Por outro lado, o processo criativo é lento, e a maioria dos seus impactos dificilmente são previsíveis. A criatividade não acontece por mera vontade

79 TH. W. ADORNO, *TEORIA ESTÉTICA*, LISBOA: EDIÇÕES 70, 1982, p.11.

80 ÓSCAR FARIA, *PÚBLICO*, 22/05/09.

81 ANTÓNIO PINTO RIBEIRO, “OS MITOS DAS INDÚSTRIAS CRIATIVAS”, *PÚBLICO*, 19/03/07.

82 *IBID*; *CF.*, A ESTE PROPÓSITO, AS DECLARAÇÕES DE JORGE PINTO DE SOUSA (JÚRI DO I PRÉMIO NACIONAL DE INDÚSTRIAS CRIATIVAS) AO *JORNAL PÚBLICO*, EM 19/02/09.

política, nem basta enunciá-la para que ocorra.⁸³ As indústrias criativas definem-se, como dissemos, por uma ligação privilegiada às novas tecnologias. Contudo, o nosso país parece manter com a tecnologia uma “relação de deslumbramento improdutivo”.⁸⁴ Do que necessitamos neste momento, não é de consumo de modas nem de mais tecnologia, mas de um melhor uso e de uma maior reflexão sobre as consequências epistemológicas da utilização da mesma.

APÊNDICE

Uma relação não exaustiva dos principais eventos ligados ao aparecimento da locução “indústrias criativas” em Portugal:

Março de 2007 - A Conferência das Cidades Criativas, promovida pela Associação Nacional de Municípios, reúne mais de duzentos autarcas de todo o país (organização de António Câmara, presidente da YDreams e director nacional do programa de parceria com Austin, e Leonel Moura, futuro Embaixador Europeu para a Criatividade e Inovação).

13 Dezembro de 2007 - É anunciada a reabilitação do Edifício Douro, no centro histórico do Porto com vista à criação de uma Fábrica de Talentos para jovens criadores; projecto promovido pela Fundação da Juventude (após vários atrasos, a abertura é esperada para 2009)

Janeiro de 2008 - É criado o Mestrado em Criatividade e Inovação, na Universidade Fernando Pessoa, no Porto. Despacho nº 2224/2008 de 23 de Janeiro

1 de Fevereiro de 2008 - Seminário sobre “Economia Criativa” no Auditório de Serralves, tendo como orador principal Tom Flemming, director da Tom Fleming Creative Consultancy e coordenador do Estudo Macroeconómico sobre as Indústrias Criativas **2008. O ESTUDO SERÁ** complementado com a criação de uma incubadora de indústrias criativas designada por IN Serralves (projecto em parceria com a Casa da Música, a Junta Metropolitana do Porto e a Sociedade de Reabilitação Urbana da Baixa Portuense).

18 de Abril de 2008 - Realiza-se no Mercado Ferreira Borges, no Porto, o “Salão Internacional das Artes Criativas”, pretendendo abranger as áreas do design de interiores, iluminação, design de moda, fotografia, vídeo digital, artesanato urbano e artes de rua.

4 de Junho de 2008 - Festa das Cidades Criativas, com o resultado do concurso “Cidades Criativas” lançado pela Secção Autónoma de Ciências Sociais, Jurídicas e Políticas da Universidade Aveiro aos estudantes do 12.º ano, da Área de Projecto, de todo o país.

83 ANTÓNIO PINTO RIBEIRO, LOC. CIT.

84 IBID.; CF. TAMBÉM A CRÍTICA AO PROGRAMA PARA A CULTURA ANUNCIADO PELO PS, PARA A PRÓXIMA LEGISLATURA – PÚBLICO, 31/07/09.

14 Outubro de 2008 - Na Casa de Serralves, constituição da ADDICT/Agência para o Desenvolvimento das Indústrias Criativas, cerimónia em que esteve presente o então Ministro da Economia e Inovação, Manuel Pinho.

4 de Novembro de 2008 - As câmaras municipais de Óbidos, Guimarães, Montemor-o-Velho, Montemor-o-Novo e Portalegre anunciam que apresentaram uma candidatura conjunta a fundos comunitários para criarem a primeira rede nacional de cidades criativas.

13 de Novembro de 2008 - A Unicer e a Fundação de Serralves apresentam o Prémio Nacional de Indústrias Criativas, com o objectivo de estimular, apoiar e acompanhar a concretização de projectos na área

3 de Fevereiro de 2009 - Conferência de abertura do Ano Europeu da Criatividade e Inovação em Portugal, no Centro Cultural de Belém (A campanha do Ano Europeu foi lançada pelo comissário para a Educação, Cultura, Formação e Juventude, Ján Figel, a 5 de Dezembro de 2008, em Bruxelas; o lançamento oficial lugar em Praga, a 7 de Janeiro de 2009.)

18 de Junho de 2009 - São anunciados os resultados do I Prémio Nacional de Indústrias Criativas (o projecto de transformação do centenário Mercado Ferreira Borges num centro de animação cultural polivalente, e uma linha de mobiliário que dispensa o uso de ferragens foram os vencedores ex aequo)

7 de Julho 2009 - Conferência “Rede de Cidades Criativas Lisboa 2009”, no Parque das Nações, em Lisboa. O evento é promovido pela CCDR-LVT, o programa Austin-Portugal e a Câmara Municipal de Lisboa.



NEW MEDIA E INTELLECTUAL COMUM

PEDRO ANDRADE - PJOANDRADE@GMAIL.COM - CENTRO DE ADMINISTRAÇÃO E POLÍTICAS PÚBLICAS - INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E POLÍTICAS (UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA),

INTRODUÇÃO.

Na actual conjuntura de globalização da informação, os media apresentam uma natureza não apenas convergente, mas também indefinidamente fluida, infinitamente híbrida, e surpreendentemente camaleónica. Arjun Appadurai fala de 'paisagens dos media' ou mediascapes, para significar o papel que os media electrónicos ocupam na produção e difusão de fluxos de cultura e de imagens globais.

Neste contexto planetário da informação e do conhecimento, onde toda a gente não só lê, mas também escreve, por ex., em blogues ou noutros dispositivos da Web 2.0, os intelectuais perderam um pouco a aura que gozavam no século XX. Mas será que desapareceram completamente? Dizia-se que o papel desapareceria com o advento dos suportes digitais. Mas nunca como hoje se imprimiu tanto em papel, a partir de ficheiros digitais. A tal ponto que verificaram-se protestos de ecologistas contra o exagero de abate das árvores que essa nova prática provocou.

Igualmente, nunca se reflectiu tanto como na actualidade. Mas onde se encontram os intelectuais, neste processo? Hoje em dia, eles definem-se, como primeira característica, enquanto 'intelectuais mediáticos' ou 'intelectuais públicos', na medida em que, quase obsessivamente, procuram intervir nos media ou são por eles, cada vez mais, convocados. Entretanto, ao fazê-lo, confrontam-se com modos de acção e de reflexão inéditos e algo perturbadores.

O segundo traço distintivo dos novos pensadores é este: de especialista, o 'clerc' transmuta-se hoje no 'intelectual comum', que não se diferencia claramente do cidadão ordinário, como se verá adiante.

CAMPO DOS MEDIA E PODER INTELLECTUAL

Mas como é que este processo emerge? Vejamos: na contemporaneidade, o espaço e o tempo públicos, ou as suas versões digitais (o ciberespaço e o cibertempo), influem poderosamente no campo dos media, que por sua vez condiciona os agentes sócio-culturais nele operantes. O campo social é um conceito desenvolvido por Pierre Bourdieu (1996), que o entende como um espaço reticular (em rede) de poder, onde os agentes sociais

utilizam diversos tipos de capital (social, cultural, intelectual), em vista à manutenção ou obtenção desse mesmo poder, ao longo do tempo das suas vidas. Ora, o campo social dos media alargou-se extraordinariamente nas últimas décadas. Daí que as prioridades tradicionais dos media studies também se tenham metamorfoseado inexoravelmente.

Por exemplo, as relações de poder tecidas pelos agentes que subjazem ao campo dos media, em particular o poder intelectual mantido ou disputado pelos intelectuais mediáticos, apresentam hoje traços inéditos. Nesta perspectiva, a variante Francesa do poder intelectual foi analisada extensivamente por Régis Débray (1986).

Nas sociedades contemporâneas, o poder intelectual funda-se em redes nunca dantes vistas. Emmanuel Lemieux (2003) refere a necessidade de evolução do intelectual em vista à sua própria sobrevivência. Ou seja, este agente cultural deve intervir nos media, investindo mais na postura do que nas ideias, preferindo a palavra ao pensamento, e preocupando-se mais intensamente com a opinião pública do que com a ideologia. O autor estabelece uma tipologia dos novos intelectuais que polulam nas redes de influência mediáticas: os 'mediacratas', os 'especialistas', os 'oráculos', os 'universitários', os 'seminaristas', os 'comunistas ófãos', os 'bourdieusien', os 'intelectuais ministeriais', os 'novos predicadores islamistas', os 'néo-reacionários', etc.

CULTURA MEDIÁTICA: A REPRESENTAÇÃO DOS INTELECTUAIS E SUA UTILIZAÇÃO DOS MEDIA.

Edward Said (1996) escreveu uma obra de referência sobre as representações do intelectual, embora discutível em alguns aspectos. Para ele, isso significa duas coisas: a representação de uma ideia para um público, bem como a representação da imagem do próprio intelectual. O autor defende o acto de falar em si próprio, ao sugerir que o intelectual deverá manter um cepticismo vigilante sobre qualquer saber consolidado. Nesta óptica, Said exprime algumas reservas em relação ao perito, que veicula um saber objectivo ou de aconselhamento para um governo, empresa, organização mediática ou política, etc. Prefere antes uma perspectiva do intelectual enquanto marginal, mesmo amador, autor de uma linguagem que pretende falar a verdade ao poder. No fundo, visa reconciliar a independência do intelectual ao seu compromisso necessário.

Nesta intervenção o mais possivelmente autónoma, os media constituem um lugar privilegiado para a intervenção dos intelectuais na esfera pública e, em particular, na esfera política, como se sabe desde o célebre Affaire Dreyfus. Numa tal participação, de acordo com Antoine Spire e Judith Wolf (1996), mostra-se central avaliar qual a 'justa distância' que o intelectual e o artista mantêm ou deverão traçar com a política. Os percursos dos intelectuais interpelados no medium específico que constitui este livro dos 2 autores, exibem diferentes mas estimulantes perspectivas acerca dessa interrogação, através dos testemunhos de Edgar Morin, Roland Castro, Jean-Pierre Vernant, entre outros.

Em diversos assuntos para além da política, nos nossos dias, o 'intelectual de media' (Buxton et al, 2006), ocupa uma posição central, por ex. nas in-

carnações de comentador, editorialista, ensaísta ou filósofo. Note-se que, nesta reflexão, Buxton e os seus colaboradores ocupam-se mais dos media 'clássicos' (não-digitais), ao referirem que os julgamentos de valor são monopolizados por uma minoria de especialistas.

Entretanto, muitos mediadores que desenvolvem a sua acção em instituições não propriamente mediáticas à partida, como as universidades ou o mundo da arte, só o serão plenamente se souberem utilizar os mass media mais legitimados, como os jornais ou a televisão. Por exemplo, Claude Jaeglé (2007) procura instruir diversos tipos de intelectuais e artistas na difícil arte de comunicar com os jornalistas, no âmbito da construção da sua imagem pública, através dos referidos mass media 'clássicos'.

Por seu lado, o intelectual público constitui um outro modo de representação dos intelectuais nos campos dos media e da cultura, não necessariamente coincidente com a anterior. John Michael (2000) defende que a democracia não se afigura viável sem a participação dos intelectuais, na sua tripla valência de crítico da sociedade e da cultura, de cientista e de profissional do saber. O autor alega que a intelectualidade originada no Iluminismo encerra uma complexidade onde sobressaem a ambivalência, a ansiedade, a projecção, a identificação e a hibridade. O discurso público da modernidade é assim composto não só de razão, justiça e igualdade, mas igualmente inclui o multiculturalismo, o relativismo e um saber multidisciplinar.

Este conceito de 'intelectual público' é retomado por Richard Posner (2003), que o define como um comentador crítico, que se dirige a audiências não especializadas, sobre assuntos de interesse público geral. O autor distingue os indicadores sociais da notoriedade do intelectual, por ex. as menções em media impressos, os livros vendidos, o nº de visitas em páginas da Internet. Estabelece ainda uma tipologia dos intelectuais, como o crítico literário politicamente inclinado, entre outros. Após várias análises teóricas e estatísticas dos seus dados, Posner conclui que o intelectual público actual se encontra em declínio, na medida em que poucos dos seus representantes conseguem uma pontuação elevada nos indicadores seleccionados ou em categorias tomadas como referência, como o temperamento, a perspectiva, o carácter ou o conhecimento. Para além disso, a proliferação de novos media suscita a necessidade de mais cabeças pensantes. Mas a combinação entre esta urgência mediática e as insuficiências do intelectual provocou, nas últimas décadas, um discurso público inadequado. Por exemplo, na televisão por cabo, o volume da informação substitui a razão, nos debates públicos. Outro motivo desta decadência, segundo o autor, é o hábito de os intelectuais falarem em assuntos fora do seu domínio.

MEDIA ELECTRÓNICOS E DIGITAIS: REABILITAÇÃO OU SUPERAÇÃO DO INTELLECTUAL ESPECIALISTA?

Quanto à relação entre saber e informação, tem existido, há muito, um mixto de cumplicidade e de tensão entre universitários e jornalistas. Geoffroy de Lagasnerie (2007) reporta que, por um lado, autores como Foucault, Deleuze e Derrida apoiaram-se em instituições fora da Academia, e nos mass-

media impressos em particular, para difundirem as suas ideias contra o academismo universitário. Mas, por outro lado, muitos intelectuais insurgiram-se com as novas condições de circulação do saber, que muitos media subscreviam. Por exemplo, o livro de Bourdieu *Sur la Télévision*, em 1996, causou um vivo debate sobre este assunto, ao recusar, para o jornalismo, o direito de avaliar a produção intelectual. Por outras palavras, defender o pensamento implicaria defender a autonomia universitária. Contudo, uma solução possível seria, para Lagasnerie, apoiando-se em Bourdieu, a aliança entre o pensamento crítico e as palavras 'heréticas'. É quase como se o intelectual ficasse reabilitado por meio de alguma adesão (ou por vezes promiscuidade) aos media.

Uma alternativa a esta reconversão do intelectual, em termos da sua superação em algo nunca antes vislumbrado, poderá passar-se no ciberespaço e no cibertempo. O debate sobre as actividades intelectuais nos media digitais toma direcções diversas, que se torna urgente decodificar. Uma delas é a questão da propriedade intelectual na sociedade da informação (Janssens, 1999). No mundo das TIC, a discussão sobre a propriedade intelectual torna-se ainda mais premente, devido à facilidade de cópia dos conteúdos. Nesta perspectiva, pareceria que a ausência de propriedade em relação ao código de escrita dos softwares, como sucede na proposta do software open source, seria a solução ideal. Contudo, mesmo neste contexto, ocorre ainda perguntar qual a articulação possível e desejável entre a propriedade intelectual e o open source. Mais concretamente: quando começa o trabalho de um participante nesse código comum e quando termina ou se sustém? E como guardar um segredo comercial nestas condições? Estas são algumas das interrogações avançadas por Van Lindberg num livro recente (2008).

Outra dúvida, ainda mais problemática e inexplorada, incide na natureza do intelectual na idade da Web 2.0. Neste contexto digital recente, a referida proliferação das figuras sociais da intelectualidade surge contemporaneamente a uma mudança no sentido da relação entre o intelectual e o cidadão comum. Ou seja, entre uma parte do conhecimento de peritagem exercido pelo intelectual e o saber não-especialista, representado pelo cidadão ordinário e leigo. De um momento para o outro, a partir do acesso expedito aos instrumentos 'sociais' da Web 2.0 (por exemplo, a escrita e a leitura de lugares da Internet como os blogues, wikis, serviços RSS, etc.), qualquer cidadão se pode converter num jornalista, num intelectual, ou mesmo num 'cientista comum' (o lay scientist preconizado por Harold Garfinkel), ou ainda em qualquer outro membro da intelligentsia interventora no espaço público. Deparamo-nos então, neste caso, com um novo actor social, i.e., a figura do intelectual comum (lay intellectual)?

Uma consequência das considerações anteriores é a seguinte: em termos da reflexão sobre os media, entre outras classificações dos programas de pesquisa, já não faz muito sentido utilizar, por ex., a divisão tripartida entre: comunicação interpessoal em co-presença; mass media clássicos; e media digitais. Hoje, os espaços sociais de mediação, e os media digitais em especial, apresentam-se essencialmente enquanto media híbridos. Por exemplo, a co-presença virtual, herdeira problemática da co-presença física, constitui um traço central da experiência no ciberespaço, como nos chats ou noutras comunicações síncronas. No plano da reflexão sobre a realidade, as próprias taxonomias científicas, um dos traços distintivos do pensamento da modernidade, transmutam-se em 'folksnomias'. As folksnomias são organizações conceptuais dos conteúdos informativos, em

grande parte produzidas pelo utilizador comum, por exemplo através do social bookmarking em sitios como o Del-Ício-Us.

Articulemos as folksonomias à figura social do intelectual comum, proposto atrás. O utilizador ordinário dos blogues, wikis e de outros instrumentis da Web 2.0 encontrará e construirá, no próprio momento de visita àqueles sítios da Internet, inéditas configurações do saber, distintas das organizações de significado mais frequentemente usadas hoje em dia, como as descrições, as narrações, as classificações, as explicações, as interpretações, entre outras? Em particular, a estruturação das ideias e dos conceitos utilizará instrumentos do pensamento para além das dicotomias, estrutura onde se baseia grande parte da reflexão moderna, herdeira directa da lógica formal de Aristóteles ou de Descartes. Por exemplo, as transcotomias operam uma articulação de diversificadas lógicas do pensamento, podendo investir simultaneamente nas lógicas booleanas, nas lógicas fuzzy da Inteligência Artificial, etc. Repare-se nas seguintes formas de transcotomias (Andrade, 2007b):

a. as pluricotomias sociais: são estruturas sócio-conceptuais que utilizam não só 2 pólos conceptuais opostos, como as dicotomias, mas 3 ou mais. A tríade, definida por Georg Simmel, ou seja, o grupo social subjacente à família triangular moderna, é um exemplo disso mesmo. Mas existem outras tricotomias no ciberespaço e no cibertempo actuais. No caso da Web 2.0 e no plano das práticas, o software social esbate a oposição dicotómica, antes muito manifesta, entre o produtor e o utilizador de conteúdos, no seio das redes de informação e do conhecimento. Por seu lado, no plano do discurso, o social bookmarking usa termos, nas tags (i.e., palavras-chaves definidas pelo utilizador comum), que não são necessariamente opostos entre si, mas encontram-se organizados em redes sócio-conceptuais mediadoras, que manifestam relações hierárquicas, sinonímicas, associativas, ou outras.

b. as híbricotomias sociais: trata-se de configurações sócio-conceptuais que misturam duas formas da natureza, como o animado e o inanimado. Na Web 2.0, estas maneiras de agir, de pensar e de imagem-nar revelam-se muito nítidas em mundos virtuais como o Second Life. Aí, o corpo real, físico, não se entende nem funciona sem o seu avatar, ou agente social virtual em rede, ambos edificando uma personalidade híbrida do utilizador da Web 2.0. Com efeito, qualquer um de nós pode ter não só um duplo, um sósia, ou um alter-ego, mas vários, o que permite actuar e pensar o mundo para além do reducionismo dicotómico. Afinal, neste contexto de 3-D colaborativo, já não se sabe quem é o sujeito de quê, nem o que é o objecto de quem.

Assim sendo, e em suma, a cena da comunicação e a natureza do intelectual transformam-se profundamente com o advento dos paradigmas de comunicação difundidos pela Web 2.0. Neste novo ambiente mediático, um dos tipos de intelectual possível é o intelectual comum, que se define como sendo aquele que esbate a diferença entre o amador e o especialista da informação, a partir da construção de utensílios ordinários de utilização quotidiana do saber, como as folksonomias ou as transcotomias.

Em jeito de conclusão: as relações entre o intelectual e os new media, em especial a Web 2.0, mostram-se ainda problemáticas. As vias abertas pelos

intelectuais mediático e público e, em particular, pelo intelectual comum, necessitam de ser exploradas, tanto pela cooperação mais intensa entre os cidadãos no seio dos instrumentos colaborativos da social web, quanto através da construção de novas metodologias de reflexão e pesquisa, que dissolvam o actual hiato entre o saber especialista e o conhecimento ordinário.

A GeoNOVELA.

Um exemplo de uso prático das transcotomias, atrás definidas, é a GeoNovela (cf. Fig. 1). A GeoNovela é uma novela experimental, que hibridiza o tempo e o espaço das pessoas comuns com as personagens de uma novela. Aqui, apenas terei tempo para a caracterizar, sumariamente, em termos da nova organização do saber narrativo que a GeoNovela permite, através das tranacotomias.

TRANSCOTOMIAS NA VIDA QUOTIDIANA E NA FICÇÃO

Vimos atrás que as transcotomias são configurações de conceitos para além das hierarquias, das oposições ou de outras relações conceptuais dominantes na modernidade. Mas onde se inserem tais figuras de redes do saber na GeoNovela, este enredo literário fundado nas redes sócio-culturais do mundo real, e com elas dialogando a todo o momento? Retomemos algumas das suas figuras mais recentes:

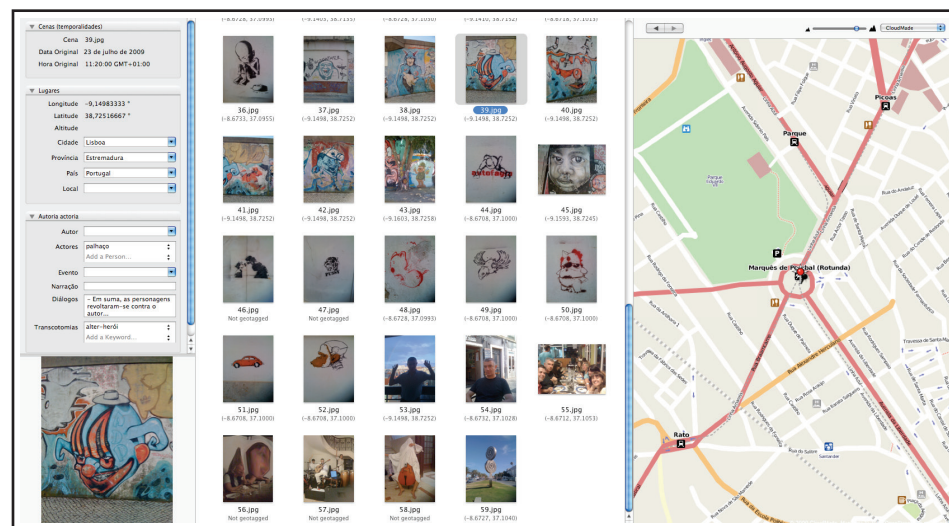


FIGURA 1

1. Pluricotomias, ou redes de conhecimento formadas por mais de 2 conceitos: por exemplo, várias cenas da GeoNovela mostram grupos de 3 actores, ou seja, tricotomias, cuja forma ternária é importante para entender o seu papel sócio-cultural, como uma família triangular formada de pai, mãe e filhos, figura histórica legitimada pelo Direito Romano e um dos pilares da modernidade.
2. Hibricotomias, ou redes conceptuais que misturam a natureza de 2 dos seus membros: na GeoNovela, cada actor social pode ser um autor. Isto é, estes dois sujeitos miscenizam-se no decorer da acção. Outro exemplo: a GeoNovela mostra partes escritas em Portuglish, uma língua híbrida entre o Português e o Inglês. A GeoNovela pertence assim à estirpe das literaturas híbridas.
3. Cibricotomias, ou hibricotomias que creolizam o mundo real com o mundo virtual: o espaço real das personagens, cidadãos comuns fotografados, funde-se com o ciberespaço, quando a GeoNovela é apresentada num computador em ligação com a Internet.
4. Fuzzycotomias, ou redes de saber que organizam conceitos de maneira aleatória: situamo-nos aqui no mais profundo sentido da GeoNovela, a dimensão colaborativa e participativa. Depois de o primeiro autor criar as suas cenas iniciais, sugere-se a qualquer pessoa leitora desta narrativa, que colabore nela, a partir de fotografias recolhidas por si, que me as envie, eventualmente com um comentário narrativo ou um diálogo, para o e-mail pjoandrade@gmail.com. Oportunamente, acrescentarei essas contribuições à GeoNovela. Fundadas nessas cumplicidades aleatórias, ao sabor da rede, um novo saber se poderá construir, edificando infinitas fuzzycotomias.

Afinal, assistimos à tecelagem da rede social e cultural dessas personagens não tanto em busca de um autor, mas personagens que parece terem sobrevivido ao autor.

Por outras palavras, todos somos autores, leitores e actores, na medida em que, enquanto actores ou agentes sócio-culturais, 'lemos' as inscrições urbanas e virtuais dos outros habitantes e 'escrevemos' histórias diárias na nossas interações com os outros. A GeoNovela apenas torna mais explícito este processo bastante real, mas por vezes tão implícito nas nossas rotinas que se torna pouco visível no nosso quotidiano.

Em suma, qualquer habitante ou cidadão da urbe, pode tornar-se uma espécie de actor-autor comum, e um híbrido ou cíbrido literários. Desta feita, através da Geo-Novela, desvela-se, de alguma maneira, a autoria da actoria, e vice-versa, a actoria da autoria.



TEMAS CONVERGENTES NOS PROCESSOS CRIATIVOS EM ARTE: ACASO, SERENDIPIDADE E INSIGHT.

REGINA LARA - REGINALARA@TERRA.COM.BR - PROFESSORA PESQUISADORA NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, DOUTORA EM PSICOLOGIA.

RESUMO: O presente artigo discute sutis diferenças entre três conceitos significativos, percebidos nos processos criativos em Arte: acaso, serendipidade e insight. São idéias que aproximam Arte e Ciência, mas que se diferenciam em suas aplicações. Apresentamos resultados obtidos na pesquisa realizada como tese de doutorado que investiga o processo de criação a partir do auto-relato de oito artistas visuais brasileiros renomados e atuantes, de ambos os sexos, com experiência mínima de 20 anos de carreira consolidada no sistema da arte. Foram realizadas entrevistas livres filmadas no ateliê do artista, em exposições de arte, galerias ou museus, onde estivessem juntos o artista e sua obra. O estudo revelou que acontecimentos inesperados, incidentes ou obstáculos, quando assimilados tornam-se parte da obra em processo de criação. São como chaves que estabelecem ligações com o inusitado, abrindo possibilidades de compreensão daquilo que é novo, impulso essencial aos processos criativos. O acaso, um evento totalmente inesperado como a tinta que escorre de repente e mancha a tela do pintor, pode gerar um efeito surpreendente, levando o artista a decidir se incorpora este fato positivamente ou se corrige sua obra. A serendipidade, termo utilizado na ciência para descrever o processo de uma descoberta científica, é a feliz coincidência, algo que podemos também entender como um acaso que se espera, que o cientista busca e persegue. E o insight incorpora as duas possibilidades anteriores, definindo-se como um vislumbre, uma súbita visão interna que combina intuição, imaginação, percepção e elaborações do conhecimento simbólico.

ABSTRACT: This article discusses subtle differences between three major concepts, realized in the creative processes in art: randomness, serendipity and insights. These ideas link art and science, but which differ in their applications. We present results obtained in the research for a PhD thesis that investigates the process of creation from the self-report of eight renowned and acting visual artists, of both sexes, with minimum experience of 20 years career in the consolidated system of art. Interviews were conducted free shot in the studio of the artist, art exhibitions, galleries or museums, where they were together the artist and his work. The study revealed that sometimes unexpected events, incidents or obstacles when assimilated become part of the work in the creation process. They are like keys that establish links with the unusual, opening up possibilities for understanding what is new, vital impulse to creative processes. Randomness, a complete surprise as the paint drips and suddenly spot the screen painter can produce a striking effect, prompting the artist to decide whether to incorporate this fact positively or correct your work. Serendipity, science term used to describe the process of scientific discovery, is a happy coincidence, something that we can also understand how an accident

is expected, that the scientist seeks and chases. And the insight incorporates the previous two possibilities, defining itself as a glimpse, a sudden inference about something, that combines intuition, imagination, perception and elaboration of symbolic knowledge.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: criatividade, artes visuais, acaso, serendipidade e insight. / creative, visual arts, randomness, serendipity and insight.

O estudo da criatividade nas artistas visuais aprofundou-se nas pesquisas de Fayga Ostrower, aquarelista e escritora que observou processos criativos de maneira abrangente, mostrando etapas, tensões internas do artista no momento da criação e produção da obra. Um dos aspectos mais interessantes de suas reflexões analisa o acaso na criação artística:

Meras coincidências? Incidentes fortuitos? Mas é assim que surgem os acasos significativos e de modo tão puramente circunstancial incendeiaram nossa imaginação? Talvez. E talvez seja mais do que apenas isto. Pensando bem, até parecem uma espécie de catalizadores potencializando a criatividade, questionando o sentido de nosso fazer e imediatamente redimensionando-o. Talvez contenham mensagens, propostas nossas endereçadas a nós mesmos. Não captaríamos, nesses estranhos acasos, ecos do nosso próprio ser sensível? (1998,p.1).

Acontecem constantemente em qualquer etapa da criação, como se no processo criativo ocorressem pequenos ciclos que se repetem a cada corporificação, ainda que parcial, de uma obra de arte. Talvez seja uma singularidade do artista visual sentir tão intensamente as ocorrências do acaso, cujas necessidades operacionais de transformar ideia em matéria obrigam-no a rever frequentemente seu projeto, sempre recomeçando o processo criativo ao mesmo tempo em que a obra vai sendo construída. Segundo Gardner, na criação artística o problema a ser resolvido vai sendo reformulado ao longo do processo de criação: “O artista geralmente define seu problema conforme avança, descobrindo novas possibilidades e acrescentando novas limitações ditadas pelos materiais e por suas manobras” (1997, p.277).

A experiência do artista visual com o inesperado sugere aos mais maduros a possibilidade de inverter dialeticamente a eventualidade do encontro com o acaso, que se transforma em busca, em espera, em pesquisa. Outra frase famosa atribuída a Picasso, mas que diversos artistas concordam: “Eu não procuro, encontro” (apud KUH,1965), revela uma abertura ao inesperado, semelhante a uma antena pronta a captar imagens para utilizar em seu trabalho.

O acaso também é uma referencia importante e valorizada nos processos criativos analisados pela critica de processos. Salles analisa:

OBSERVA-SE, AO MESMO TEMPO, AO LONGO DO PROCESSO CRIADOR, A CONFLUÊNCIA DAS AÇÕES DO VAGO PROPÓSITO DA TENDÊNCIA E DO IMPREVISTO TRAZIDO PELO ACASO. SÃO FLAGRADOS MOMENTOS DE EVOLUÇÃO FORTUITA DO PENSAMENTO DO ARTISTA. A ROTA É TEMPORARIAMENTE MUDADA, O ARTISTA ACOLHE O ACASO E A OBRA EM PROGRESSO INCORPORA OS DESVIOS. DEPOIS DESTE ACOLHIMENTO, NÃO HÁ MAIS RETORNO

AO ESTADO DO PROCESSO NO INSTANTE EM QUE FOI INTERROMPIDO (2004, p.48).

Em seu livro mais recente, “Redes de Criação” (2006), Salles dedica um capítulo especial ao que considera um diálogo que acontece entre a rua e o ateliê, como maneira de trazer acasos para dentro da obra de arte. A rua é vista como uma possibilidade de vivência de área, de território, onde “aquilo que surge e o artista vê” o impressiona, ampliando seu repertório de imagens. Um caminhar relaxado pelas ruas onde o artista de repente vê alguma coisa que o desperta, o motiva à criação.

O aproveitamento de situações não previstas durante o processo criativo do artista se assemelha à ideia de serendipidade, um conceito de descoberta científica conhecido entre cientistas como coincidência feliz. O termo Serendipidade foi criado por um escritor inglês do século XVIII, Sir Horace Walpole, que narrou em uma carta a um amigo a viagem de três príncipes ao reino de Serendip (hoje Sri-Lanka, na Ásia) em busca de um tesouro valiosíssimo. Não encontraram o tesouro, mas no lugar dele conquistaram coisas valiosas que nunca teriam sido descobertas se não fosse a tal viagem. De qualquer forma, os príncipes saíram à procura de um tesouro, solucionaram charadas e foram capazes de reconhecer coisas valiosas quando as encontraram, mesmo não sendo aquelas idealizadas a princípio (ROBERTS, 1989).

O mais famoso caso de descoberta científica analisada como serendipidade refere-se ao cientista Alexander Fleming, que ao sair em viagem armazenou de maneira desastrada suas laminas de cultivo de bactérias em laboratório, contaminando o meio, o que resultou na criação de fungos. Ao retornar e analisar seu erro, Fleming descobriu a penicilina. Outros cientistas antes dele viveram esta mesma situação, observaram contaminações semelhantes, porém somente ele pensou que a morte das bactérias cultivadas nas lâminas estava associada às substâncias químicas liberadas pelos fungos; onde havia fungos, as bactérias morriam. Ele deduziu que as substâncias eram antibióticas (ROBERTS, 1989). Este fato, que hoje nos parece óbvio e corriqueiro revolucionou a medicina e foi o princípio gerador de uma gama enorme de remédios, proporcionando a cura para muitas doenças. De qualquer forma, voltamos a um ponto fundamental: ele percebeu seu erro e o aproveitou, porque tinha olhos para ver, ou seja, “a sorte favorece as mentes preparadas”, conforme Pasteur afirmaria (WECHSLER, 2002).

Em conversas com Picasso, Brassã lhe pergunta como nascem as ideias para seus desenhos, se são fortuitas ou premeditadas, e o artista responde:

□ NÃO SEI DIZER... AS IDEIAS SÃO APENAS PONTOS DE PARTIDA... É RARO CONSEGUIR FIXÁ-LAS TAIS COMO SURGEM EM MEU ESPÍRITO. ASSIM QUE COMEÇO A TRABALHAR, APARECEM OUTRAS SOB MINHA PENA... PARA SABER O QUE SE QUER DESENHAR É PRECISO COMEÇAR FAZENDO... SE SURGE UM HOMEM, FAÇO UM HOMEM... SE SURGE UMA MULHER, FAÇO UMA MULHER... EXISTE UM DITADO ESPANHOL: SE TEM BARBA É HOMEM; SE NÃO TEM É MULHER... OU, NUMA OUTRA VERSÃO: SE TEM BARBA É SÃO JOSÉ, SE NÃO TEM É VIRGEM MARIA... ESTE DITADO É FORMIDÁVEL, NÃO É MESMO? QUANDO ESTOU DIANTE DE UMA FOLHA EM BRANCO, ELE PASSA O TEMPO TODO POR MINHA CABEÇA... O QUE PERCEBO, A DESPEITO DE MINHA VONTADE, ME INTERESSA MAIS QUE MINHAS IDEIAS...(2000, PG.84).

Picasso explorava a virtualidade contida numa folha de papel em branco como um lugar onde o traço pudesse vir a ser uma forma interessante, um plano virtual de experimentação, de exercício de sua percepção, que segundo afirma lhe interessava mais do que o pensar, o refletir sobre idéias. E começava a rabiscar livremente à procura de alguma forma. Conforme os traços iam aparecendo, lhe indicavam se estava surgindo a figura de um homem ou de uma mulher, que eram completados, formando desenhos. Segundo a psicologia Gestáltica, o observador se aproxima do problema como um todo, busca tensões internas que apresentem partes incompletas e tenta restaurar a harmonia do todo (ARNHEIM, 1980). A folha de papel em branco não apresenta tensões evidentes, que estão ainda na mente do artista que a toma para desenhar. Mas ao surgirem os primeiros rabiscos, o traço revela tensões que sugerem agrupamentos, novas direções da linha ou possibilidades de ocupação do espaço compositivo. O desenho que se completa restaura a harmonia do todo, apresenta-se como resultado desta procura pela forma, como solução consolidada (ENGELMANN, 2002).

A palavra insight, como vem sendo utilizada no Brasil, é uma tradução inglesa para o conceito expresso em alemão como Einsicht ou Einblick, que seria traduzido literalmente para o português como visão interna ou introvisão (CABRAL, A. & NICK, E., p.159, 2003). O seu significado uniria visão e intuição, o sentido da visão somado a uma apreensão direta da realidade, como ver e sentir pela apreensão dos sentidos sem passar pelo raciocínio, pelo intelecto. Observa-se que o conceito de insight tem sido continuamente associado a momentos internos de síntese, quando o indivíduo tem uma visão interior e a solução para um problema lhe aparece de repente.

As informações que conduziram as mãos de Picasso apoiam-se no seu guia interno (CSIKZENTMIHALYI, 1998), no seu amplo repertório de imagens que neste caso fazem uma referência explícita a figuras masculinas e femininas que passavam pela sua mente enquanto desenhava, e parece não depender de um tema racionalmente escolhido com antecedência para o trabalho. Neste caso, o insight se deu quando Picasso vislumbrou indícios de que aquela forma poderia vir a ser a figura de um homem, pelos rabiscos da barba, ou de uma mulher pela ausência destes. Ele viu, entendeu a mensagem dirigida a ele mesmo (OSTROWER, 1989) e desenhou as figuras.

Uma das definições mais interessantes de insight é proposta por Lacan:

O INSIGHT É A EXPERIÊNCIA PSICOLÓGICA DE UMA OPERAÇÃO INTELCTUAL QUE DEFINE BASTANTE CORRETAMENTE O INSTANTE DE VER, SEGUIDO PELO TEMPO DE COMPREENDER E PELO MOMENTO DE CONCLUIR, OS TRÊS TEMPOS QUE CONSTITUEM O TEMPO LÓGICO. O INSTANTE DE VER OCORRE QUANDO HÁ UMA SUTURA, UMA JUNÇÃO DO IMAGINÁRIO E DO SIMBÓLICO (APUD ABEL, 2003).

A sequencia ver, compreender e concluir como constituintes do tempo lógico é um conceito que se aproxima e é bastante compatível com as definições apresentadas acima; mas o insight apresentado como uma sutura, uma costura unindo imaginário e o simbólico é propriamente o que ocorre na arte. O Real, o Imaginário e o Simbólico constituem os três registros mediante os quais Lacan explicita o campo da Psicanálise e a antropogênese

da espécie humana (VALLEJO & MAGALHÃES, 1991).

Resultados e discussão – artistas visuais consideram as intervenções do acaso em seus processos criativos.

Artistas entrevistados consideram importante a absorção do acaso em seu trabalho, mas apontam diversas maneiras de enfrentar sua intervenção, como se fosse possível observar diferentes graus de aproveitamento da casualidade na obra de arte. Luise Weiss comenta:

-- QUER DIZER, QUANDO ACONTECE DE CAIR UMA IMAGEM NOVA NA SUA MÃO, OU UM ACASO DIRETO NO TRABALHO, COMO UMA MANCHA QUE ESCORRE E VOCÊ NÃO ESTAVA PREVENDO... DEPENDE MUITO DESTE UNIVERSO INTERIOR, QUE PODE ABSORVER ISSO E INCORPORAR. VOCÊ PERCEBE QUE EXISTE UM MUNDO INTERIOR QUE ESTÁ ATENTO A ISSO, SENÃO ESTE MESMO OBJETO QUE CHAMOU TANTA ATENÇÃO, PARA OUTRA PESSOA NÃO QUER DIZER NADA. ENTÃO O ACASO É MUITO IMPORTANTE, ELE TEM QUE SER TRABALHADO, PARA SER INCORPORADO (ENTREVISTA A AUTORA).

O universo interior a que artista se refere são os “critérios interiorizados para saber o que é bom ou mau, o que funciona ou não funciona” (CSI-KZENTMIHALYI,1998), o guia interno sem o qual é impossível experimentar o fluir da criação artística. Os artistas absorvem o acaso em doses controladas, de maneira seletiva, demonstrando grande clareza mental ao lidar com a situação e criando momentos específicos, verdadeiros rituais de espera que favoreçam o seu surgimento. E o encontro com o acaso se transforma numa busca, numa espera, aproximando-se mais do conceito da serendipidade, uma pesquisa no mundo das formas, das linhas, das cores, dos rabiscos que geram sensações diversas à procura daquilo que não sabem exatamente o que é. Encontramos na fala de artistas esta procura, esta espera, revelando uma disposição para o novo, para o inusitado.

O pintor Sérgio Fingermann considera que a sua arte necessita do inusitado, do acaso: “Tenho minha prática em tentar trabalhar a pintura de forma que eu fique menos armado, favorecendo o surgimento do acaso...”. O afastamento consciente do problema (aqui uma questão estética) pode proporcionar a renovação de ideias (o encontro de novas formas) e até mesmo sua solução, neste caso, um novo insight sobre a obra. O artista descreve sua prática de trabalho, seu ritual de entrar pela manhã no ateliê e examinar suas obras inacabadas com o olhar esfriado porque, segundo ele mesmo afirma, isto favorece o surgimento de novas formas. Esta sensação de esfriamento do olhar é descrita como uma limpeza no campo visual, de se distanciar para poder ver melhor aquilo que já parecia confuso, esquecer a informação saturada, impregnada na visão (ARNHEIM, 1980).

A compreensão deste movimento do olhar levou o artista a estabelecer parâmetros ao seu trabalho criativo no ateliê: ver e rever, “conviver com as obras para que elas adquiram espessura, densidade”, até ficarem prontas e encerradas. Sérgio Fingermann comenta:

-- É SABER LEVAR O ACASO, PORQUE A FORMA É SEMPRE UMA ESPÉCIE DE BORDA, DE LIMITE DO CAOS, A GENTE VAGUEIA NO CAOS, NO SOFRIMENTO...EU ACHO QUE A CONDIÇÃO HUMANA ESTÁ NAS TAIS ESTRUTURAS QUE A GENTE INVENTA, MAS SÃO APENAS MANEIRAS DE A GENTE OLHAR O

CAOS. A ESTRUTURA É UMA FALSA QUESTÃO, É UMA MANEIRA DA GENTE VER, MAS SÓ POR UM INSTANTE. A SITUAÇÃO DA CASUALIDADE FAVORECE ISSO. É CLARO, SE EU NÃO TOMAR CUIDADO, ELA TOMA CONTA, MAS A GENTE NÃO PODE EXCLUIR A CASUALIDADE. EU ACHO QUE A ARTE E TODO O TRABALHO CRIATIVO É ISSO, NÃO É?

Esta visão da criatividade, da arte e do trabalho criativo como borda do caos, uma fronteira que limita a expansão desordenada do acaso, semelhante à fala de outros artistas, confirma o fluir como um estado que facilita esta organização do processo criativo e também como possibilidade de resgate do sofrimento inerente à condição humana.

O acaso não escolhe um momento específico, pode acontecer em qualquer etapa do trabalho criativo (SALLES, 2004). Pode acontecer iniciando um processo, ou repentinamente durante a criação, ou ainda pode ser procurado: o artista abre um espaço, criando um ritual de espera como Fingermann descreveu. Ou também pode ir atrás, buscando fora do ateliê, como o fez outro artista entrevistado, Arnaldo Battaglini, para satisfazer uma necessidade surgida durante o processo criativo. O artista pesquisava o material ideal para confeccionar a pequena maquete de uma enorme escultura, encomendada para ser instalada numa Praça no Memorial Rezende Barbosa, na cidade de Assis.

A grande escultura seria confeccionada em metal, ferro curvado e soldado numa serralheria. Foi uma decisão que envolveu não apenas questões técnicas, relativas ao tamanho e possibilidades de confecção da escultura, mas principalmente estéticas e simbólicas: "... Acho que tem que ser de metal, como uma verdadeira jóia, como são as esculturas do renascimento...". Mas a maquete, não precisaria necessariamente ser feita do mesmo material da escultura, pois se trata de uma representação da obra original, é ainda um projeto feito em escala reduzida (ARNHEIM, 2004).

O artista vai para uma movimentada rua de comércio em São Paulo famosa por oferecer os mais diversos materiais para fantasias de carnaval, confecção de bijuterias, tecidos e plásticos vendidos a metro com estampas e texturas completamente inusitadas, um verdadeiro paraíso para quem trabalha com produção de cenografia e arte. Para o artista, naquele momento, ali estava o verdadeiro Reino de Serendip. Ele descreve:

...-- E AÍ EU FIQUEI PENSANDO NUMA SUPERFÍCIE, COMO EU POSSO OBTER? É PRECISO ACHAR UMA SUPERFÍCIE, PARA FAZER A MAQUETE, PARA PODER TER ESTE CAMPO DE EXPERIMENTAÇÃO MAIS ÁGIL. O QUE TERIA ISSO? EU FUI PARAR NA 25 DE MARÇO, PROCURANDO UMAS TIGELAS DE PLÁSTICO COLORIDAS, SEMI FLEXÍVEIS... ACHEI UMAS ALTAMENTE LISAS, QUE EU FIZ RECORTES, EU FUI PROCURANDO AS CURVAS QUE MAIS ME INTERESSAVAM.

O artista levou as tigelinhas para o ateliê e começou a trabalhar. Ele foi procurar seu tesouro sem saber exatamente o que ia achar e encontrou o que desejava. Ao ver estas tigelinhas verdes ninguém jamais poderia imaginar que havia uma escultura enorme escondida naquela forma, como um tesouro enterrado:

... (OS VENDEDORES) DIZIAM: OLHA AÍ, VÊ SE TEM ALGUMA COISA, COMO É QUE É ISSO AÍ QUE VOCÊ ESTÁ PROCURANDO? EU FALAVA: NÃO SEI EXATAMENTE, É UMA CURVA... ERA BEM ENGRAÇADO, AS PESSOAS NÃO IMAGINAVAM QUAL É A FINALIDADE DISTO. É QUE VOCÊ SABE QUE ALI TEM, VOCÊ NÃO ACHOU AINDA, MAIS ALI TEM...

Esta certeza de que ali tem alguma coisa, que o artista vê algo que mais ninguém está vendo, assemelha-se à ideia da pesquisa científica em busca de um resultado, que pode acontecer inesperadamente, acidentalmente. “A sorte favorece as mentes preparadas” conforme afirmou Pasteur, quer dizer, favorece quem tem olhos para ver (WECHSLER, 2002). O artista acha tigelinhas de plástico verde, que se tornam para ele o espaço virtual de experimentação, como a folha em branco o foi para Picasso (BRASSAÏ, 2000), um vir a ser, um exercício aonde a forma vai surgindo até gerar o insight, a curva tão desejada que revela, finalmente, a escultura:

...AÍ EU COMECEI A BRINCAR COM ESTES RECORTES, FIZ VÁRIOS DESTES EM VÁRIOS FORMATOS, COMECEI A PENSAR NOS PONTOS DE FIXAÇÃO, COM ESSA IDÉIA DO VÔ, FUI EXPERIMENTANDO. ESTA COISA DE DOIS MÓDULOS, NO ESPAÇO ELE FICA MAIS LIVRE. É UMA IDÉIA DE UMA FORMA SEGUINDO NA OUTRA, QUE ESTE DESLOCAMENTO COMEÇOU A PROPOR UMAS QUESTÕES INTERESSANTES...

Neste caso o artista não tem em mente a figura de um homem ou mulher (como Picasso, no exemplo anterior), mas pensa sempre na marca do Memorial Resende Barbosa, que foi o princípio gerador desta obra encomendada. A curva tencionada na medida exata apresenta-se como solução consolidada. Quando o artista a encontrou, deu-se o insight. Ao achar as tigelinhas, será que o artista visualizou nelas a curva da escultura exatamente como procurava ou adaptou seus desejos formais, pré-existentes em sua mente, ao que encontrou na realidade? Encontrar um tesouro envolveu charadas, que foram sendo decifradas conforme os três príncipes viajavam pelo Reino de Serendip.

CONCLUSÃO

O acaso na arte é visto como um acontecimento surpreendente, fortuito, totalmente inesperado, que o artista acolhe movido pela sua intuição da forma; a serendipidade é a espera pelo acaso na ciência, um tesouro aguardado para completar um arcabouço especialmente construído em teorias e comprovado em experiências, que apenas os cientistas preparados podem encontrar. Mas o artista também pode preparar-se para a serendipidade, indo ao reino das formas, dos materiais e dos procedimentos mais diversos para encontrar seus tesouros. E o insight incorpora as duas possibilidades anteriores, definindo-se como um vislumbre, uma súbita visão interna que combina intuição, imaginação, percepção e elaborações do conhecimento simbólico.



REALIDADE(S): FASES DE TRANSIÇÃO – IRÃO 2009

AUTOR: RICARDO M.S. TORRES; MESTRE EM SOCIOLOGIA PELO ISCTE-IUL; INVESTIGADOR CRIA / ISCTE-IUL. TORRES.RICARDO@GMAIL.COM

RESUMO: As eleições Iranianas de 12 de Junho e os seus efeitos on-line acentuaram um processo de transição social actual, onde processos simbólicos de construção social estão a ser remodelados. Partindo de contextos sociais em que as instituições colocavam a ênfase na componente estrutural, chega-se a um outro contexto, onde a tónica recai mais sobre a acção dos actores; mas onde – aparentemente – paradoxalmente, uma instituição – os media – faz ela própria parte da infra-estrutura da sociedade.

ABSTRACT: The June 12th Iranian elections and its on-line repercussions emphasized a current social transition process, where symbolic social construction processes are being remodelled. Starting with social contexts where institutions emphasized the structural component, we arrive at a different context, one where the gist falls on the individuals' action; but where – seemingly – paradoxically, an institution – the media – is itself part of society's infrastructure.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** Sociedade, Mudança, Media, Internet, Realidade / Society, Change, Media, Internet, Reality

A 12 de Junho de 2009 chegava – aparentemente – ao fim o processo eleitoral na República Islâmica do Irão⁸⁵, com a fase de voto popular e respectiva contagem. O que se seguiu revelou a profunda alteração dos processos de construção social, com ênfase para o papel que os novos media têm neste processo.

A resposta popular Iraniana ao descontentamento face ao processo eleitoral levou milhares de pessoas para as ruas (principalmente) de Teerão em protesto. A resposta por parte do Regime teve dois níveis de actuação. Por um lado, foi levada a cabo uma repressão física dos manifestantes, através das forças de segurança do Regime. Por outro lado, houve um campo de actuação mais simbólico, com a tentativa de controlo dos fluxos⁸⁶ de informação que circulavam quer internamente, quer externamente. Este segundo campo de actuação concentrou-se, essencialmente, nos suportes mais tradicionais desses mesmos fluxos informacionais. Isto é, foi levada a cabo uma forte tentativa de controlo da informação transmitida por cadeias

85 UMA DESCRIÇÃO MAIS COMPLETA DO PERÍODO IMEDIATAMENTE POSTERIOR PODE SER ENCONTRADA EM: [HTTP://EDITION.CNN.COM/2009/WORLD/MEAST/06/16/IRAN.ELECTIONS.TIMELINE/INDEX.HTML](http://edition.cnn.com/2009/WORLD/meast/06/16/iran.elections.timeline/index.html) E [HTTP://EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/2009_IRANIAN_ELECTION_PROTESTS](http://en.wikipedia.org/wiki/2009_Iranian_election_protests).

86 APPADURAI, A., DISJUNCTURE AND DIFFERENCE IN THE GLOBAL CULTURAL ECONOMY”, IN FEATHERSTONE, M. (ORG.) - GLOBAL CULTURE: NATIONALISM, GLOBALIZATION AND MODERNITY, SAGE, 1991., pp. 295-310.

noticiosas televisivas; de jornais e de rádios, bem como dos fornecedores desses mesmos meios – os jornalistas. Com a expulsão de todos os jornalistas estrangeiros e controlo quase total desses meios de comunicação locais, as únicas fontes de produção e circulação de fluxos de informação estariam sobre o controlo do Regime.

Contudo, surgiram, então, as novas plataformas comunicacionais como fonte de fluxos de informação. A partir do Irão começaram a surgir desde dia 13 de Junho toda uma série de informações baseados na Internet. Esses fluxos assentaram em bases comunicacionais da Internet – Twitter; Weblogs; Youtube; Facebook e e-mail. Por um período de cerca de 3 dias, a informação apenas circulava através destas fontes, uma vez que os media tradicionais, numa aparente incapacidade de decidir como actuar perante esta nova realidade, optaram por se colocar fora do circuito da informação⁸⁷.

Surgiu, então, nas redes sociais baseadas na Internet um movimento social de pressão sobre as grandes cadeias noticiosas globais para que estas se voltassem a ligar a estes acontecimentos. Ironicamente, este movimento social sem estrutura definida ou grupo social de pertença – de facto, pode-se argumentar que a única característica factual que os unia era o acesso à informação, uma vez que esse mesmo acesso é parte do próprio tecido social da sua realidade – percebeu mais depressa a carga simbólica do papel desses media tradicionais do que eles próprios. Essa pressão acabou por ser bem sucedida, uma vez que em virtude da mesma, as várias cadeias noticiosas globais estabeleceram, então, um forte processo de transmissão desses mesmos fluxos de informação. Contudo, impedidas pelo Regime de recolher informação em primeira-mão no terreno, essas cadeias noticiosas ficaram dependentes da informação recolhida pelos indivíduos anónimos e difundida – anonimamente – através da Internet. Ou seja, durante um curto período de tempo, as cadeias noticiosas globais tornaram-se algo semelhante a um agregador de informação on-line.

Nesse momento, um dos mais poderosos meios de construção da realidade tornou-se somente num veículo de uma outra forma social. Uma realidade social onde a construção simbólica deixou de ter uma forte mediação institucional e passou a ser feita, em grande medida, através da experiência (quase) directa das realidades individuais dos actores sociais.

Partindo de contextos sociais em que as instituições colocavam a ênfase na componente estrutural, chega-se a um outro contexto, onde a tónica recai mais sobre a acção dos actores; mas onde – aparentemente – paradoxalmente, uma instituição – os media – faz ela própria parte da infra-estrutura da sociedade.

Ao longo desse percurso tem sido alterada a relação dos actores com eles próprios e com as estruturas sociais. A forma como se vive o quotidiano e como se dá sentido ao mesmo é substancialmente diferente.

Os media já não são apenas uma ferramenta comunicacional passiva, fazendo, agora, parte da estrutura da própria realidade. O seu propósito já

87 EXCEPÇÃO FEITA ÀS CADEIAS NOTICIOSAS BBC E ABC QUE, POR RAZÕES HISTÓRICAS E PESSOAIS MANTIVERAM ALGUMA LIGAÇÃO AOS ACONTECIMENTOS.

não é o de apenas servir de utensílio comunicacional⁸⁸, modificando os relacionamentos pessoais⁸⁹, o trabalho⁹⁰, as próprias configurações urbanas⁹¹, acarretando juízos de valor pejorativos⁹² e levando a novas formas de estratificação⁹³. Como Castells afirma claramente, «a revolução das tecnologias de informação e reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade: a sociedade em rede caracterizada pela globalização das actividades económicas estrategicamente decisivas; pela sua forma de organização em rede; pela flexibilidade e instabilidade do emprego e pela individualização da mão-de-obra; por uma cultura da virtualidade real construída a partir de um sistema de media omnipresente, interligado e altamente diversificado; pela transformação das bases materiais da vida – o tempo e o espaço – mediante a criação de um espaço de fluxos e de um tempo atemporal como expressões das actividades dominantes e das elites que as controlam»⁹⁴.

Como afirma Berger, muito das instituições sociais passa pelo hábito⁹⁵ e pela tradição⁹⁶. As acções dos actores não ocorrem em ambientes estanques e isolados, elas decorrem em contextos específicos, enquadrados em sociedade. Ora, quando se repete um acto vezes suficientes, ele torna-se um padrão – algo que acontece de forma sistemática num dado contexto social. Essas práticas possuem codificações simbólicas específicas, susceptíveis de ser partilhadas e reproduzidas. A institucionalização ocorre quando se verifica uma tipificação recíproca de actos habituais por vários actores⁹⁷. Os processos e símbolos dessa prática passam a estar disponíveis. A estrutura e a acção da prática passam a estar disponíveis num espaço simbólico comum, abrindo caminho à sua reprodução. Daí a importância da historicidade e da tradição⁹⁸. Mas tal não significa que esta seja uma relação unilateral. Há todo um fluxo constante de trocas simbólicas entre instituição e actores, que tornam possível o surgimento, transformação ou extinção de instituições, numa comunicação dialética⁹⁹.

88 CHENG, J. (13 AGOSTO, 2007), "STUDY: PRIMARY ROLE OF THE INTERNET SHIFTING FROM COMMUNICATIONS TO CONTENT", ARS TECHNICA, <[HTTP://ARSTECHNICA.COM/NEWS/ARS/POST/20070813-STUDY-PRIMARY-ROLE-OF-THE-INTERNET-SHIFTING-FROM-COMMUNICATIONS-TO-CONTENT.HTML](http://arstechnica.com/news/ars/post/20070813-study-primary-role-of-the-internet-shifting-from-communications-to-content.html)> (15 JUNHO 2009).

89 LYNN, R. (09 JULHO, 2007), "DON'T DISMISS ONLINE RELATIONSHIPS AS FANTASY", WIRED <[HTTP://WWW.WIRED.COM/CULTURE/LIFESTYLE/COMMENTARY/SEXDRIVE/2007/09/SEXDRIVE_0907](http://www.wired.com/culture/lifestyle/commentary/sexdrive/2007/09/sexdrive_0907)> (02 DEZEMBRO, 2007);

MATHIAS, A. (06 OUTUBRO, 2007), "THE FAKEBOOK GENERATION", <[HTTP://WWW.NYTIMES.COM/2007/10/06/OPINION/06MATHIAS.HTML?_R=1&EX=1349409600&EN=465BAD38B9D8BD6C&EI=5088&PARTNER=RSSNYT&EMC=RSS&OREF=SLOGIN](http://www.nytimes.com/2007/10/06/opinion/06mathias.html?_r=1&ex=1349409600&en=465bad38b9d8bd6c&ei=5088&partner=rssnyt&emc=rss&oref=slogin)> (10 OUTUBRO, 2007).

90 NG, D. (04 DEZEMBRO, 2007), "AT THIS LAB, EVERYONE IS REQUIRED TO MAINTAIN A SCIENCE BLOG.", THE WORLD'S FAIR <[HTTP://SCIENCEBLOGS.COM/WORLDSFAIR/2007/12/AT_THIS_LAB_EVERYONE_IS_REQUIRE.PHP](http://scienceblogs.com/worldsfair/2007/12/at_this_lab_everyone_is_require.php)> (04 DEZEMBRO, 2007).

91 (27 SETEMBRO, 2007), "MEDIAARCHITECTURE - MEDIA URBANISM", INTERACTIVE ARCHITECTURE <[HTTP://WWW.INTERACTIVEARCHITECTURE.ORG/MEDIAARCHITECTURE-MEDIA-URBANISM.HTML](http://www.interactivearchitecture.org/mediaarchitecture-media-urbanism.html)> (30 SETEMBRO, 2007).

92 (25 OUTUBRO, 2007) "VIRTUAL WORLDS THREATEN 'VALUES'", BBC NEWS [HTTP://NEWS.BBC.CO.UK/2/HI/TECHNOLOGY/7061641.STM](http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7061641.stm) (27 OUTUBRO 2007).

93 BELSON, K. (03 OUTUBRO, 2007), "UNLIKE U.S., JAPANESE PUSH FIBER OVER PROFIT", THE NEW YORK TIMES <[HTTP://WWW.NYTIMES.COM/2007/10/03/BUSINESS/WORLDBUSINESS/03BROADBAND.HTML?_R=1&EX=1349323200&EN=469199E4333132A5&EI=5088&PARTNER=RSSNYT&EMC=RSS&OREF=SLOGIN](http://www.nytimes.com/2007/10/03/business/worldbusiness/03broadband.html?_r=1&ex=1349323200&en=469199e4333132a5&ei=5088&partner=rssnyt&emc=rss&oref=slogin)> (03 OUTUBRO, 2007).

94 CASTELLS, M., O PODER DA IDENTIDADE, LISBOA, FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN, 2003, p. XXI.

95 BERGER, P., LUCKMANN, T., A CONSTRUÇÃO SOCIAL DA REALIDADE, PETRÓPOLIS, VOZES, 2005, pp. 77-95.

96 IBIDEM, pp. 95-100.

97 IBIDEM, p. 83.

98 IBIDEM, p. 84.

99 IBIDEM, p. 87.

Tal ficou bem demonstrado por Beck, na sua análise ao contexto social actual¹⁰⁰. Mas, para além disso, nessa obra, Beck também liga o surgimento destas novas formas de sociedade a uma transição de estrutura para acção. As estruturas e instituições tradicionais do séc. XVIII – que se situavam num ponto relativamente estável da sua história e com uma âncora nas práticas tradicionais – moldavam o quotidiano, dando-lhes significados através de práticas simbólicas, estruturando a sociedade e perpetuando um enquadramento societal mais colectivo¹⁰¹. Desde então, como resultado de uma conjugação e actuação de vários factores¹⁰², tem-se verificado uma progressiva individualização, com as consequentes modificações no relacionamento com as instituições, não se verificando, contudo, uma quebra com o passado.

Ora, no contexto actual é os media – e aqui fala-se fundamentalmente da plataforma Internet – que se configuram como o elemento potenciador desta nova configuração social. Estes funcionam como difusores do principal fluxo – a informação. A informação passou, assim a fazer parte do próprio tecido social, não sendo apenas algo que é fornecido aos indivíduos. De facto, a informação e, assim, o próprio tecido social, tornou-se algo que é construído num maior grau pelos próprios indivíduos. O papel das mediações institucionais desvaneceu-se, abrindo caminho para uma maior subjectivização da experiência quotidiana (social)¹⁰³. Com o desgaste das formas sociais tradicionais têm surgido novas formas de incalculabilidade, uma vez que a certeza do comportamento também desaparece. Desta forma, a modernidade tem-se tornado experimental¹⁰⁴, pois a construção da realidade quotidiana é uma experiência, uma obra de cada indivíduo¹⁰⁵, o que torna a vida quotidiana uma experiência em aberto.

É, no fundo, o próximo passo das mudanças identificadas por McLuhan¹⁰⁶. É o próximo passo das alterações de consciência e da aldeia global.

100 BECK, U., OP.CIT.

101 IBIDEM, PP. 87-90.

102 IBIDEM, P. 129.

103 BECK, U., GIDDENS, A., LASH, S., MODERNIZAÇÃO REFLEXIVA, OEIRAS, CELTA, P. 53.

104 IBIDEM, PP. 71-73.

105 GOODMAN, N. MODOS DE FAZER MUNDOS, PORTO, ASA, 1995.

106 MCLUHAN, M., THE GUTENBERG GALAXY: THE MAKING OF TYPOGRAPHIC MAN, UNIVERSITY OF TORONTO PRESS, 1962.

A SUBJECTIVIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA: DE OBSERVADOR A SUJEITO NA RELAÇÃO ENTRE ARTE E TECNOLOGIA

RICARDO M.S. TORRES¹⁰⁷ - CRIA/ISCTE – PORTUGAL - TORRES.RICARDO@GMAIL.COM; E INÊS MÉCIA DE ALBUQUERQUE¹⁰⁸ - DECA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO – PORTUGAL- INESALBUQUERQUE@UA.PT

ENTRE ARTE E TECNOLOGIA

A realidade artística contemporânea destaca-se por uma relação próxima e relevante entre arte, ciência e tecnologia. Neste contexto, em que verificamos um claro interesse por parte dos artistas na apropriação de novidades e inovações (tecnológicas e científicas), principalmente ao nível dos meios de comunicação de massas, vem-se revelando um tipo de arte que solicita o desenvolvimento de novas formas de pensamento: a new media art¹⁰⁹ (de acordo com a definição de Christiane Paul).

O contexto da new media art, no qual se verifica um forte interesse pela realização de obras interactivas, conduz-nos a um questionamento sobre duas áreas de interesse fundamental: o entendimento da arte enquanto conhecimento, e a alteração do papel do observador.

Colocar a arte como uma forma de conhecimento, e aproximá-la à ciência, não é uma novidade. Goodman, em “Modos de fazer mundos”, já adiantava esta possibilidade: “Mesmo que o último produto da ciência, ao contrário do da arte, seja uma teoria denotativa literal, verbal ou matemática, a ciência e a arte procedem de modo muito semelhante na sua busca e construção.”¹¹⁰

Actualmente esta possibilidade é entendida, de forma semelhante, por Cláudia Giannetti, num contexto particular relacionado com a arte e a estética digital. De acordo com as características da arte realizada em e para suportes tecnológicos, na qual a qualidade da interactividade é determinante, a relação do observador com a obra altera-se, assim como a noção de arte como conhecimento: “...a falar de conhecimento em relação ao domínio da arte, não falamos de uma aproximação a seus possíveis conteúdos exclusivamente a partir da razão, mas enfatizamos que a participação das emoções ou experiências sensoriais no processo de assimilação da obra é inseparável do processo dialógico.”¹¹¹

107 MESTRE EM SOCIOLOGIA PELO ISCTE, LISBOA, PORTUGAL

108 DOUTORANDA EM ESTUDOS DE ARTE PELA UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL

109 “THE TERMINOLOGY FOR THE TECHNOLOGICAL ART FORMS HAS ALWAYS BEEN EXTREMELY FLUID AND WHAT IS NOW KNOWN AS DIGITAL ART HAS UNDERGONE SEVERAL NAME CHANGES SINCE IT FIRST EMERGED: ONCE REFERRED TO AS ‘COMPUTER ART’ (SINCE THE 1970s) AND THEN ‘MULTIMEDIA ART’, DIGITAL ART NOW TAKES ITS PLACE UNDER THE UMBRELLA TERM ‘NEW MEDIA ART’.” (PAUL, 2008:7)

110 GOODMAN, N., MODOS DE FAZER MUNDOS, PORTO, EDIÇÕES ASA, 1995, P.158

111 GIANNETTI, C., ESTÉTICA DIGITAL, BELO HORIZONTE, COM ARTE EDITORA, 2006, P.70

No que respeita ao observador, é a possibilidade de uma experiência diferenciada (a subjectivização da experiência) que o coloca face à alteração do seu próprio papel no contexto da arte interactiva e do entendimento da arte como conhecimento. Esta subjectivização faz mais sentido interpretando o contexto social contemporâneo, que deve ser levado em consideração para a correcta compreensão da possibilidade apresentada neste artigo.

SUBJECTIVIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

No auge da Revolução Industrial Europeia dos séculos XVIII e XIX e após a Revolução Francesa de 1848¹¹² surgiu uma nova figura literária – o flâneur. Esta figura, muito trabalhada por Baudelaire, representava um indivíduo que se deslocava pela cidade como forma de a compreender, embora tal fosse feito de forma desligada do seu contexto circundante. Esta conceptualização é extremamente importante – para além do seu significado literário – pois representou toda uma forma de tentar lidar com as profundas alterações sociais da época. Com o surgir da cidade industrial redefiniram-se papéis sociais, alteraram-se as articulações entre instituições sociais¹¹³ – decorreu uma profunda alteração do tecido social, registando-se, também, novas formas de relacionamento entre homem e máquina. Tudo isto reflectiu-se numa nova forma de pensar a relação entre homem e sociedade. Simmel (e Schutz, posteriormente), por exemplo, que perspectivava a experiência urbana de forma negativa, conceptualizou o estrangeiro. Estas conceptualizações teóricas representam uma nova forma de os indivíduos se relacionarem com o espaço. O surgimento da sociedade industrial levou a que todo o relacionamento com o espaço simbólico assumisse novos contornos. No século XX surgiu uma outra figura literária, que levantou novas questões relativamente a essa mesma relação: o hacker do movimento literário cyberpunk – que possui paralelismos semelhantes ao flâneur de Baudelaire. O hacker não é mais do que a forma de lidar com uma nova reconfiguração profunda do espaço simbólico, mediada por tecnologia. Se anteriormente o resultado seria a sociedade industrializada, alienante do indivíduo, agora o percurso final desembocaria na distopia pós-industrial, também ela alienante do indivíduo, onde a tecnologia muda rapidamente e invade o corpo humano, onde tudo é computadorizado e armazenado¹¹⁴. Estas figuras têm em comum uma perspectiva de alienação e afastamento da realidade, reflectindo, no fundo, o posicionamento de quem experiencia momentos de transição profunda e acelerada entre realidades sociais. O afastamento dos protagonistas em relação à realidade ficcional não é mais do que o reflexo da vivência quotidiana de muitos indivíduos que necessitam de se adaptar a uma nova realidade diária.

Com efeito, actualmente, a maioria dos autores no campo das ciências sociais concorda que também se vive um período de profunda mudança na sociedade. E a complexidade deste processo é de tal ordem, que se multiplicam as metáforas, ângulos de análise, e a própria terminologia para o período histórico; divergindo em muitos aspectos, mantém-se a constante de que a mudança se verifica num grau muito elevado. Vários

112 QUE MARCOU O INÍCIO DE UMA AUTÉNTICA ONDA DE PROCESSOS REVOLUCIONÁRIOS POR TODA A EUROPA, PROVOCANDO ALTERAÇÕES SIGNIFICATIVAS A NÍVEL POLÍTICO E FILOSÓFICO.

113 SAUNDERS, P., SOCIAL THEORY AND THE URBAN QUESTION, LONDON, ROUTLEDGE, 1993.

114 PERSON, L., "NOTES TOWARD A POSTCYBERPUNK MANIFESTO" IN NOVA EXPRESS, 19, 1998 (DISPONÍVEL EM [HTTP://SLASHDOT.ORG/FEATURES/99/10/08/2123255.shtml](http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml)).

autores (Castells¹¹⁵, Bauman¹¹⁶ e Beck¹¹⁷ funcionaram, aqui, como fontes principais) têm identificado novas configurações sociais, com especial ênfase na individualização da experiência quotidiana e da construção de significado da mesma. Os vários autores têm constatado a queda de várias desigualdades económicas; o grande esbatimento das desigualdades educacionais; o enfraquecer de barreiras sociais no que diz respeito ao acesso a produtos culturais e ao consumo; e o aumento da mobilidade social¹¹⁸.

Constata-se, portanto, que este é um período de acentuada alteração nos referenciais simbólicos dos actores. Tendo em conta os processos contemporâneos de globalização, há uma «multiplicidade de confrontos, negociações, convergências, divergências, inclusões, exclusões, alianças e rupturas que se manifestam no período histórico mais recente»¹¹⁹. Estes fluxos podem interligar-se ou não, mas 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»¹²⁰. A identidade cultural está, hoje em dia, constantemente sujeita a reconstruções e revisões, quer a nível individual, quer a nível colectivo¹²¹.

No fundo, trata-se de reposicionar os processos levados a cabo por Kant e Goethe¹²² em relação à metafísica de Platão. A simples experiência em camera obscura descrita por Goethe levou a uma alteração profunda da forma de pensar o conhecimento, o papel do observador e o sujeito do conhecimento¹²³. O modelo de conhecimento derivado da lógica metafísica ignorava a subjectividade corpórea do observador. Mas, Goethe demonstrou como a experiência do conhecimento tem uma forte componente subjectiva, i.e., a construção daquilo que passa pela realidade está sujeita a interpretações realizadas pelo próprio sujeito do conhecimento. Pela primeira vez, considera-se como componente essencial do conhecimento a própria subjectivização do conhecimento. Posto de outra forma, torna-se necessário ter em conta o papel do indivíduo na construção da sua própria realidade.

115 CASTELLS, M., O PODER DA IDENTIDADE, LISBOA, FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN, 2003, pp. XXI e XXII.

116 BAUMAN, Z., LIQUID MODERNITY, CAMBRIDGE, POLITY PRESS, 2006.

117 BECK, U., RISK SOCIETY, LONDON, SAGE, 2007.

118 NA SOCIEDADE PORTUGUESA TAMBÉM SE VERIFICARAM ESTAS ALTERAÇÕES ESTRUTURAIS, SE BEM QUE NUM PERÍODO HISTÓRICO MAIS TARDIO. AS RECOMPOSIÇÕES VERIFICADAS PODEM SER ENCONTRADAS NO ESTUDO ORGANIZADO POR FIRMINO DA COSTA E LEITE VIEGAS – “PORTUGAL, QUE MODERNIDADE?”.

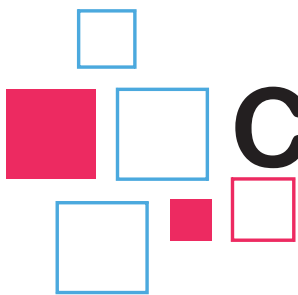
119 MELO, A., O QUE É GLOBALIZAÇÃO CULTURAL, QUIMERA, 2001, p. 21

120 MELO, A., OP. CIT., p. 47

121 MELO, A., OP. CIT., p. 48

122 NA SUA OBRA ZUR FARBENLEHRE.

123 CRARY, J., “TECHNIQUES OF THE OBSERVER”, OCTOBER, 1988, VOL. 45, p. 3.



DE OBSERVADOR A SUJEITO

Com as várias alterações na forma de pensar o conhecimento, o papel do indivíduo sofre mudanças ao nível dos vários contextos nos quais se insere – seja cultural, social, artístico, etc. O mesmo se pode verificar com a questão do conhecimento, quando aplicada à new media art.

O grande marco da História da Arte, que definiu a quebra de todas as barreiras, foi sem dúvida Marcel Duchamp e todo o trabalho que desenvolveu no âmbito do questionamento da arte. Na sequência, e depois de apresentada a possibilidade da obra de arte enquanto conceito, também o observador de viu face a necessárias alterações.

Na década de 60/70 do século XX, com a videoarte e o trabalho de alguns videoartistas como Bruce Nauman, Vito Acconci ou Nam June Paik (entre outros), o observador viu-se confrontado com a possibilidade de participação na obra. Foi talvez o primeiro momento em que o artista considerava a sua criação além da obra: o indivíduo que contempla a obra tornava-se agora parte da própria obra¹²⁴. Assim, o observador deixa de ser um elemento passivo; se antes apenas observava, agora participava.

Com a new media art, na qual a interactividade é a palavra de ordem, o observador transforma-se num sujeito completamente integrado no sistema artístico. É o único com a possibilidade de estar, simultaneamente, incluído na obra e com a plena consciência da sua existência num contexto social e cultural do qual também faz parte, e que é exterior ao mundo artístico com o qual pode interagir directamente. Desta forma, com as possibilidades que lhe são concedidas pela interactividade, e através da qual o indivíduo se pode colocar numa nova posição face à questão do conhecimento através da arte – com acesso a uma dupla perspectiva de conhecimento, dentro e fora da obra, constata-se que o papel de observador deixou de existir. O sujeito que se depara com a arte contemporânea é um sujeito que observa, interage, participa, e a partir destas acções desenvolve a sua própria construção da realidade que lhe é facilitada através da arte. Em pouco mais de 50 anos, e em estreita relação com as convulsões sociais e culturais que têm marcado a época moderna e contemporânea da evolução humana, a relação do indivíduo com a obra de arte sofreu uma alteração tão marcante que o papel do observador perdeu o seu sentido – é o sujeito activo e dinâmico que revela, na sua compreensão participativa da arte, a interpretação de uma realidade que esteve reservada durante séculos à mera observação.



124 "PETER CAMPUS (1937-), QUA AO LADO DE NAUMAN E ACCONCI FOI UM INFLUENTE VIDEOARTISTA DA PRIMEIRA GERAÇÃO, EXPLOROU ASPECTOS PSICOLÓGICOS DE PERCEÇÃO EM INSTALAÇÕES INTERATIVAS COMO NEGATIVE CROSSING [TRAVESSIA NEGATIVA] (1974), NA QUAL VISITANTES SABIAM QUE ERAM FILMADOS EXECUTANDO AÇÕES DIANTE DE UM ESPELHO, QUE ENTÃO ERAM PROJECTADAS EM GRANDES TELAS." IN RUSH, M., NOVAS MÍDIAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA, SÃO PAULO, MARTINS FONTES, 2006, p. 116

ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA - IMATERIALIDADE NA ARTE COM NOVOS MEDIA

ROSA MARIA OLIVEIRA - ROSAOLIV@CA.UA.PT - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA); e MARIA ISABEL AZEVEDO - ISABEL.COM@NETCABO.PT - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

RESUMO: Uma parte da arte dos sécs. XX e XXI é o que se entende como tal através duma aproximação essencialmente conceptual, um contacto diferente com os materiais. Estes são cada vez mais numerosos e diversificados e há que compreender as suas possibilidades de exploração e a sua riqueza potencial.

Desde Marcel Duchamps que a materialidade na Arte é questionada. O Movimento Dada e os Suprematistas foram os primeiros em enveredar por caminhos que conduziram a diferentes experiências da Imaterialidade na Arte. Os Suprematistas insistiam que, do material ao imaterial não há mais do que um passo, fazendo várias tentativas para que a Arte se libertasse da realização material. Consequentemente, teriam que ser descobertas novas formas de chegar ao que é a essência da Arte, a expressão de uma espiritualidade pura.

Com as novas tecnologias, a artificialização e desmaterialização crescentes do material plástico reforçam uma tendência para uma forma de conceptualização e de racionalização de parte da produção artística actual. Entre os componentes do imaterial encontramos os materiais transparentes, - o vidro, a luz-, igualmente os que resultam da velocidade e do movimento, fazendo explodir as formas e diluindo os materiais num processo de metamorfose incessante -a energia cinética, o video-, o que resulta do espírito e do pensamento, - a linguagem, o conceito-, o necessário ao funcionamento da obra virtual - os computadores, a internet, a holografia.

ABSTRACT: Some of the art of the 20th and 21st centuries is what is understood as such by means of an essentially conceptual approach, a different contact with the materials. They are more and more numerous and diversified and their exploration possibilities and their potential richness must be understood.

Materiality in Art has been questioned since Marcel Duchamps. The Dada Movement and the Suprematists were the first to make their way through paths leading to different experiences of Immateriality in Art. The Suprematists insisted that from the material to the immaterial is just a step, and they made several attempts to release Art from material realization. As a consequence, new ways should be discovered to reach what is the essence of Art, the expression of a pure spirituality.

With the new Technologies, the increasing artificialization and dematerialization of plastic material reinforce a trend to a form of conceptualization and rationalization of part of the current artistic production. Among the components of the immaterial we can find the transparent materials, – glass, light –, as well as the ones that result from speed and movement, making the shapes explode and diluting the materials in a never-ending metamorphosis process – kinetic energy, video –, what results from the spirit and the thought, – language, concept –, what is necessary to the operating method of the virtual work – computers, the internet, holography.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS** Imaterialidade, Novos Media na Arte / Immateriality; New Media Art

INTRODUÇÃO

Desde Marcel Duchamps que a materialidade na Arte é questionada. O Movimento Dada e os Suprematistas, foram os primeiros em enveredar por caminhos que conduziram a diferentes experiências da Arte como Conceito e Imaterialidade na Arte. Os Suprematistas insistiam que do material ao imaterial não há mais do que um passo. E se Malevitch começou por trabalhar com o que faz a materialidade: cor, matéria, peso, volume, quando fez Quadrado Branco, já era uma concepção imaterial que o conduzia: onde o mundo objectivo perde o significado e se atende a uma dimensão do invisível, a expressão do pensamento, da ideia, do conceito.

O imaterial representa como que uma diluição do que constitui uma existência física: forma, matéria, volume, suporte. A matéria será visível apenas por transparência, como um holograma ou uma imagem virtual. Colocando-se em primeiro plano os valores ópticos, fica diluída a importância dos valores tácteis. Ao ajudar a matéria a despojar-se das suas texturas e dos seus valores matéricos, chegamos à invisibilidade que se adivinha na transparência da luz.

Apesar de arte, mesmo que consideramos conter os valores de imaterialidade necessitem de um interface, um mediador que é físico, a imaterialidade é também definida pelo tipo de interacção e de percepção a que nos conduz. O efeito visual e não táctil dá-nos um profundo carácter de partilha e de imersão na obra, abstraindo do mediador, o suporte.

A Arte Digital, em grande parte responsável pelas novas formas de imaterialidade na Arte, está intimamente relacionada com a ciência e a tecnologia.

IMATERIALIDADE DA IMAGEM HOLOGRÁFICA

Enquanto as imagens pictóricas dos objectos representados através de técnicas tradicionais se situam num espaço definido - o do suporte -, deter-

minado, constante e condicionante, no holograma a imagem pode destacar-se e flutuar no vazio, quer à frente, quer atrás do plano do holograma. Ao ser revelada pela luz incidente de maneira apropriada, a imagem holográfica continua desmaterializada, pois que não é mais do que pura luz. Sob esta luz reencontramos a transparência, o vidro, o ar, o espaço, a leveza e a atmosfera.

A imagem holográfica revela-se no tempo e no espaço à medida que o espectador se desloca. Aparece e desaparece, devido a um movimento virtual, que permite variar a sua leitura em função dos movimentos do espectador. Num holograma interessam menos as propriedades estáveis da matéria do que as suas mutações, que permitem o enriquecimento da experiência visual.

Também os contornos do objecto se diluem e, ao atenuar a presença física do quadro, diminui o seu peso visual. Há então um desaparecimento do suporte, do substrato material. Como num espaço aberto, entende-se o holograma para além dos limites do seu contorno. É um estado dinâmico, que alarga o espaço da imagem até ao infinito.

O volume, a terceira dimensão, é complementada pela alteração da paralaxe, quer horizontal, quer vertical do objecto, o que lhe confere a quarta dimensão, que não está sujeita ao plano do suporte, mas que pode flutuar destacada, numa realidade aumentada. Mas, quando a luz desaparece, a imagem desaparece também. Não é mais do que uma abstracção; é o efémero, o invisível, o ausente, o nada, o zero da forma, a sua completa desapareição física. E assim permanecerá até voltar a ser iluminada e todo o processo recomeçar.

Em pintura, as cores têm mais força se forem saturadas. É evidente que as cores não saturadas têm também uma grande importância na pintura, quer se trate de pintura com pigmentos, quer de pintura com luz.

Em holografia a cor é sempre pura, porque é luz. As cores utilizadas não são alteradas ou diminuídas por misturas de pigmentos que lhe roubam parte das suas qualidades. As cores em holografia são zonas de luz espectrais, com determinados comprimentos de onda e a mistura entre elas, pela Síntese Aditiva da cor, possibilita a obtenção de cores não espectrais, como o magenta e outros tons de rosa, bem como a obtenção do branco. O preto é a ausência total de luz.

Assim, quando falamos da utilização de luz-cor, como no caso dos hologramas, trata-se de valorizar as diferenças de tom, de construir atmosferas. A alteração do brilho da cor, por si só, é suficiente para alterar a expressão cromática das várias superfícies, havendo a ausência de valores matéricos, normalmente também associados à cor, estabelecendo em toda a superfície do holograma, relações de luz-cor no seu mais alto grau de pureza e de brilho, modulando e animando toda a composição com transparências e velaturas.

Pelo uso de filtros, podemos obter tons mais escuros, por exemplo o carmim. Quando a luz passa através de um filtro, que a retém em parte, como há uma menor eficiência nessa zona do holograma, mesmo sendo do mesmo comprimento de onda, é lida como sendo mais escura do que na zona

onde a luz incidiu na sua totalidade.

Isto é o resultado de uma ilusão de óptica, uma vez que a cor é interpretada como mais escura devido à menor intensidade do seu brilho, quando na realidade, se a medirmos num espectrofotómetro, o seu comprimento de onda é igual ao do outro vermelho obtido com mais luz.

NEW ART MEDIA

A Arte usando Novas Tecnologias da Informação, gerada electronicamente, é outro exemplo da imaterialidade na Arte.

Os progressos obtidos nas Novas Tecnologias da Informação, quer de hardware, quer de software desempenharam um papel significativo na emergência do que é actualmente chamado a New Art Media. Com o alargamento exponencial do número de artistas com acesso a computadores e à Internet, permitiram a experimentação e o surgimento de cada vez mais propostas usando estes meios. A arte reflectiu esses desenvolvimentos e explorou os seus efeitos na sociedade, tal com a Vídeo Art já tinha servido de lente através da qual se compreendeu melhor o papel que a televisão tem numa cultura cada vez mais influenciada pelos media, sobretudo os que usam a imagem como veículo.

Também permitiu a globalização ao facilitar o intercâmbio de ideias e a intervenção artística num espaço de exposição fora dos tradicionais museus e galerias de arte. A Internet e outras redes tecnológicas unem e anulam as distâncias geográficas, permitindo, através do controlo remoto aceder a acções. Aproveitadas também para explorar a construção e a percepção da identidade. A utilização da Internet permite a criação de identidades fictícias, onde raça, sexo, idade, nacionalidade, tudo o que é usado como um reconhecimento da identidade de um indivíduo, pode ser inventado. Por outro lado, a telepresença e a vigilância a partir de satélites colocados no espaço, invadindo a privacidade dos indivíduos, foram amplamente exploradas e levaram a várias acções dos artistas de New Art Media.

A confluência dos factores já referidos é acompanhada por um certo fascínio e entusiasmo pelo potencial oferecido pelas novas tecnologias.

“ Na NEW ART MEDIA A APROPRIAÇÃO TORNOU-SE TÃO COMUM QUE É QUASE TIDA COMO CERTA. AS NOVAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO, TAL COMO AS REDES DE PARTILHA DE FICHEIROS NA NET, PROPORCIONARAM AOS ARTISTAS UM MEIO FÁCIL PARA ENCONTRAR IMAGENS, SONS, TEXTOS E OUTRA INFORMAÇÃO.”(TRIBE/JANA; 2007 :13)

A apropriação tornou-se também uma estratégia artística importante, como meio de interacção e de criação, desenvolvendo uma nova dialéctica entre o artista e o público, embora as leis sobre a propriedade intelectual e os direitos de autor se tenham tornado cada vez mais restritivas.

Os espaços públicos em que os artistas de New Art Media intervêm não são físicos, são virtuais e imateriais. São não lugares. Assim, a inerente

natureza efémera de muita New Art Media, bem como a sua estética e tecnologias, colocam desafios aos consumidores, sobretudo aos curadores, colecionadores e expositores, dada a natureza dos seus suportes.

AMBIENTES IMERSIVOS E REALIDADE VIRTUAL

Entre os vários tipos de obras de arte electrónica digital existentes, as instalações interactivas em ambientes imersivos são experiências importantes; normalmente os conceitos desenvolvem-se em torno de uma “experiência artística” em que o observador é também interventor e faz parte da obra. Este tipo de obra apela a quatro tipos de resposta: sensorial, emocional, mental e espiritual, uma vez que está envolvido o corpo, imerso na obra.

São geradas por algoritmos e não em formas reais, mas apelam a uma interacção entre a obra e o observador/interventor. As reacções emocionais e intelectuais obtidas são aspectos importantes, que fazem parte do conceito da obra; usam efeitos visuais e sonoros para controlar as respostas físicas e emocionais dos observadores/interventores. Estes efeitos são despoletados por sensores de movimento, podendo ser obtidas respostas diferentes, dependendo da vivência do observador/interventor.

Estas obras, de Ambientes Imersivos e de Realidade Virtual são construídas electronicamente, sendo, elas próprias, imateriais. Algumas obras utilizam câmaras que, trabalhando em tempo real, introduzem o espectador na obra de duas formas: digitalmente e na realidade, criando uma dialéctica entre o que é real e o virtual, distorcendo e alterando a percepção.

CONCLUSÕES

A Imaterialidade na Arte é possível através de diferentes tecnologias, sobretudo as electrónicas.

Os artistas sempre experimentaram as novas tecnologias que surgem, explorando as suas potencialidades e reflectindo sobre o seu uso, bem como sobre o conjunto de ideias, sensibilidades e métodos e que se desenvolvem em múltiplas formas.



POSSÍVEIS ABORDAGENS AO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM CONTEXTO ESCOLAR

ROSA MARIA OLIVEIRA - ROSAOLIV@CA.UA.PT - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

Resumo: Nesta Comunicação apresentam-se alguns exemplos de trabalho com diferentes tecnologias em contexto escolar. Foram desenvolvidos usando diferentes meios tecnológicos, em diferentes contextos, com alunos de diferentes níveis etários e com diferentes abordagens possíveis em sala de aula.

A criação de materiais educativos possíveis de explorar em sala de aula e a utilização de programas e equipamento informáticos como instrumentos de criatividade, são exemplos dos projectos desenvolvidos por alguns alunos do Mestrados de Criação Artística Contemporânea e do Mestrado em Educação em Artes Visuais para o 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, da Universidade de Aveiro.

A utilização de máquinas fotográficas e de vídeo digitais, a possibilidade de digitalizar, transformar e editar em computador as imagens obtidas, leva à alteração das metodologias de ensino-aprendizagem e às consequentes transformações dos conceitos educacionais.

Estes procedimentos, que demonstram as potencialidades do uso das Novas Tecnologias na Educação Artística, colocam novos desafios aos professores e alunos na área das Artes Visuais mas também facilitam diferentes abordagens em projectos realizados em contexto escolar, explorando-as em diferentes níveis etários.

ABSTRACT: This contribution presents some examples of work with different technologies in a school context. The work was developed using different technological means, in different contexts, with students of different ages and with different approaches in the classroom.

The creation of educational materials in the classroom and the utilization of computer programs and equipment as creativity instruments, are examples of the projects developed by some students of the Master's Degree in Contemporary Artistic Creation and the Master's Degree in Visual Arts, both provided by the University of Aveiro, to be applied to the Basic and Secondary School level.

The utilization of digital cameras and video cameras, the possibility of scanning, changing and editing the images in computer, leads to new teaching and learning methodologies and consequent changes in the educational concepts.

These procedures show the potentialities of the use of the New Technologies in Artistic Education and pose new challenges to the teachers and stu-

dents in the area of the Visual Arts. They also facilitate various project approaches developed in a school context, by exploiting them at different ages.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS:** Novas Tecnologias; Criatividade; Contexto Escolar / New Technologies; Creativity; School Context.

1. INTRODUÇÃO

Os Programas Curriculares nacionais sugerem uma abordagem ampla em relação ao ensino de Arte na escola. Nas aulas devem ser abordadas diferentes linguagens das Artes Plásticas, como a pintura, a escultura, a gravura e o desenho, mas também, outras formas de Expressão Artística, como a fotografia, o cinema e o vídeo. Estando a Educação Artística ligada à educação da visão e à observação de imagens, o envolvimento estético é também um dos factores relevantes na construção do conhecimento do aluno, e por isso deve ser estimulado. É também necessária a educação e a apropriação da linguagem das imagens, tão presente no mundo actual, e da maneira de a descodificar.

E esta pode ser vista a partir de dois pontos de vista fundamentais: de quem a produz e de quem a aprecia. Sendo assim, é fundamental construir o olhar crítico do aluno a partir da leitura da imagem com base em aspectos estéticos, formais e culturais.

2. USO DE “TECNOLOGIAS EDUCATIVAS”

Nas escolas modernas o conceito de “Tecnologia Educativa” surge como uma das primeiras ajudas ao ensino, como ferramenta na motivação, tornando as matérias em estudo em sala de aula mais interessantes, sendo a sua utilização, particularmente dos aparelhos audiovisuais (projectores e retroprojectores) em que se considera a imagem como condutora do valor didáctico da concretização frente ao poder da abstracção, um forte contributo para a qualidade de ensino, proporcionando ao professor um melhor desempenho, que se reflecte numa maior interacção com os alunos.

No seguimento da utilização de meios tecnológicos, nas escolas, surgem as projecções de slides, as televisões e videos, os laboratórios de línguas, o ensino assistido por computador, a micro-informação, o videotexto interactivo e o uso da Internet. Deste modo, no século XXI, os computadores, o software de diferentes tipos, os quadros interactivos, as máquinas digitais e as máquinas de filmagem e de som passam a fazer parte dos recursos didácticos, ao dispor de muitos alunos e professores.

3. USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA

Actualmente, assiste-se a uma pressão cada vez maior para implementar o uso das Novas Tecnologias em todos os estratos da sociedade, impli-

cando uma nova literacia para o seu uso e manipulação apropriados. Essa pressão é também muito grande nas escolas, onde se vêem mudanças de qualidade no processo de ensino/aprendizagem motivadas pela sua inclusão. Este tipo de literacia implica uma visão inovadora e revolucionária se usada como instrumento potenciador da criatividade. O professor passa então a ter mais opções metodológicas para organizar a sua interacção e comunicação com os alunos, podendo encontrar as formas mais adequadas para implementar estes métodos com a mediação tecnológica ao seu dispor.

No que diz respeito ao ensino, o computador é encarado como uma máquina polivalente, podendo ser facilmente usada em qualquer área disciplinar, com diversos objectivos. Esta versatilidade tem vindo a aumentar, com o aparecimento das plataformas multimédia, que aliam as funções tradicionais do computador às funções que estavam reservadas às máquinas de projecção de imagem e de gravação e reprodução de som. Passam a pertencer a uma nova categoria de máquinas electrónicas interactivas, que são consideradas como uma plataforma audiovisual poderosa e versátil, capaz de reunir em si características dos sistemas de projecção, fixa ou animada, e dos sistemas de reprodução sonora como outras características tradicionalmente conferidas ao computador, como sejam a edição de texto e o cálculo. Claro que é necessário haver um software adequado, que permita ao professor interagir e criar o seu próprio material didáctico em função dos objectivos e dos ritmos de aprendizagem dos alunos.

4. PROJECTOS EM EDUCAÇÃO ARTÍSTICA, USANDO NOVAS TECNOLOGIAS

A Educação Artística, que tem como objecto de estudo as linguagens artísticas, vistas como área de experiência, de criação e produção artística, de leitura, de crítica e de fruição estética, que se apresentam pelas diversas modalidades agrupadas sob a denominação de Artes Visuais, recorrendo cada uma delas a saberes, recursos e instrumentos específicos, contribuindo para o ensino da Arte a partir de códigos visuais da modernidade.

Mas quais são as mudanças geradas pelo avanço das Novas Tecnologias na Educação Artística e as conseqüentes mudanças nos conceitos educacionais a partir da sua aplicação. Ao mesmo tempo que se proporciona aos alunos um aprofundamento da prática das ferramentas tecnológicas, contribui-se para um maior envolvimento dos alunos com as Novas Tecnologias em contexto educativo.

Estes projectos permitem implementar e avaliar estratégias de ensino e aprendizagem, conducentes ao desenvolvimento global do aluno, no que diz respeito aos seus conhecimentos, capacidades e competências numa perspectiva interdisciplinar.

Neste contexto, as capacidades reflexivas, relacionais e produtivas permitirão alcançar e diversificar competências, que vão surgindo com as suas acções, conduzindo-os à autonomia, à expressividade, à sensibilidade estética e ao desenvolvimento crítico, adequados ao seu nível etário e desen-

volvimento psico-social.

“A PESQUISA E A REFLEXÃO POSSIBILITAM AO ALUNO A AQUISIÇÃO DE UM MÉTODO DE ESTUDO QUE LHE SERÁ ÚTIL POR TODA A VIDA. QUANDO A COMPREENSÃO PREVALECE SOBRE A MEMORIZAÇÃO, OS CONHECIMENTOS SÃO IMPOSTOS DE FORA E HÁ REMOÇÃO DAS INIBIÇÕES CAUSADAS PELO SENTIMENTO DE INFERIORIDADE QUE, COM BASTANTE FREQUÊNCIA, OCORRE NA SITUAÇÃO EM QUE O PROFESSOR É O ÚNICO DETENTOR DO SABER. QUANDO O ALUNO COMPREENDE EM VEZ DE MEMORIZAR, ELE SE TORNA CAPAZ DE RACIOCINAR BEM. PARA PIAGET, SE O EDUCADOR FOR SOLICITADO A DESCOBRIR, EM UM CONTEXTO DE ACTIVIDADES AUTÓNOMAS, OS PRINCÍPIOS, NOÇÕES, IMPLICAÇÕES E RELAÇÕES EXISTENTES NOS DIFERENTES CONTEÚDOS, ELE COLOCARÁ PROBLEMAS, PESQUISARÁ SOLUÇÕES E ANALISARÁ DADOS, DESCOBRINDO, ASSIM, O QUANTO É GRATIFICANTE APRENDER” (CÓRIA; 1993: 146).

“A ABORDAGEM LOGO NÃO É APENAS A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO, MAS PRINCIPALMENTE UMA FORMA DE CONCEBER E DE UTILIZAR AS NOVAS TECNOLOGIAS EM EDUCAÇÃO, ABRANGENDO TODO O AMBIENTE DE APRENDIZAGEM, QUE ENVOLVE NÃO SÓ O ALUNO, O COMPUTADOR E O SOFTWARE, MAS TAMBÉM O PROFESSOR, OS DE MAIS RECURSOS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE E AS RELAÇÕES QUE SE ESTABELECEM ENTRE ESSES ELEMENTOS.” (ALMEIDA; s.d.: 29).

Nestes Projectos, a metodologia de trabalho é a Investigação/Acção, onde é possível avançar corrigindo o erro à medida que há a consciencialização de um problema, pelas propostas alternativas, pela resposta ao problema, pelas questões suscitadas pelas aprendizagens e mudanças de atitude durante o processo. O produto final será o resultado de todo um processo.

5. PROJECTOS EXPERIMENTAIS

Os Projectos aqui apresentados foram desenvolvidos sob a minha supervisão por:

Ana Paula Lucas, no âmbito do seu trabalho de dissertação para o Mestrado em Criação Artística Contemporânea, intitulado **“As Novas Tecnologias no Contexto Escolar: que papel na Educação Artística?”**. O trabalho prático levado a cabo com os seus alunos, foi realizado segundo um planeamento cuidado, no sentido de responder às questões mais pertinentes para este estudo. O trabalho “foi desenvolvido em duas fases distintas: num primeiro momento, procedeu-se ao estudo das mudanças geradas pelo avanço das Novas Tecnologias no contexto escolar, que incidiu principalmente na utilização das novas disciplinas das Tecnologias da Informação e Comunicação, na utilização da *Internet*, nos audiovisuais, nas aulas expositivas com quadros interactivos (Smartboards), nas máquinas digitais e nas máquinas de filmagem e de som, e à análise das consequentes alterações de conceitos educacionais.

Este primeiro momento de investigação serviu de base para o desenvolvimento do segundo, que decorreu no Colégio de São Miguel de Fátima, com duas turmas de alunos do Secundário, do Curso Tecnológico de Design, Cerâmica e Escultura, no Clube de Criação Artística e Contemporânea e nas

disciplinas de Design de Comunicação, Design Industrial, Desenho e Pintura e Cerâmica/Escultura”.

Paulo d’Alva desenvolveu o Projecto “A vida por um fósforo”, baseado no conto de Hans Christian Andersen A Menina dos Fósforos. É um pequeno filme de animação, realizado para a disciplina de Criatividade e Comunicação. O guião do filme é uma adaptação livre dos alunos, alterado no número e tipologia das personagens, de forma a todo o grupo poder participar activamente. O nível etário das crianças envolvidas varia entre os 6 a 16 anos, de ambos os sexos. Sendo um projecto complexo, caracterizado pela articulação de diversas disciplinas artísticas e por componentes específicas das artes audiovisuais, pode funcionar como um dispositivo aglutinador de expressões artísticas integradas. Acrescente-se a isto a sua ligação à educação para os media, a possibilidade de integração de outras áreas curriculares e transversais ao currículo do ensino básico e o seu carácter lúdico.

Na sua proposta de trabalho, este aluno considera que “a imagem em movimento constitui um dos media com maior presença nas estratégias de comunicação e de expressão contemporâneas. A sua marca está patente nos diversos suportes tecnológicos de informação e de entretenimento ocupando, por esta via, uma parte substancial das experiências e da percepção dos indivíduos. Neste quadro de análise, as crianças são caracterizadas como espectadores altamente expostos aos seus conteúdos e às suas estratégias. Além disso, a relação das crianças com os novos media electrónicos remete-as, normalmente, para o papel de um utilizador que usufrui de produtos já acabados, sem ter a oportunidade de (re)construir ou de produzir as suas próprias soluções e, assim, ser capaz de desenvolver novas competências de expressão e de comunicação. Este facto sugere que as actuais iniciativas de educação visual, na escola básica, apontem para novas abordagens sobre a imagem, ao nível dos seus suportes e do seu processo comunicacional, que se traduzam no desenvolvimento de uma efectiva Educação para os media”.

6. AGRADECIMENTOS

Agradeço aos alunos Ana Paula Lucas, do Mestrado em Criação Artística Contemporânea e Paulo d’Alva, do Mestrado em Educação em Artes Visuais para o 3º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, da Universidade de Aveiro.



ALTER-EGO: INSTALACIÓN INTERACTIVA EN TORNO A LA IDENTIDAD MÚLTIPLE DEL SER HUMANO

ROCIO GARCIA-ROBLES garciro@gmail.com - UNIVERSIDAD DE SEVILLA - DOCTORADO CON MENCIÓN EUROPEA POR LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA, LICENCIATURA EN BELLAS ARTES, INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA; LUIS SANTIAGO SÁNCHEZ -HH. UU. VIRGEN DEL ROCÍO - INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA; FERNÁNDEZ Y JOSÉ BUITRAGO YÁÑEZ - PROFESIONAL INDEPENDIENTE - ARTISTA VISUAL FORMADO EN DIVERSAS DISCIPLINAS, ESPECIALMENTE EN HOLOGRAFÍA

RESUMEN: Entre los más de 6000 millones de personas que habitamos el planeta ¿no es posible que exista en algún otro lugar del mundo un “otro-yo”? ¿Y quién sería más nuestro “alter ego” alguien que se parece a nosotros física o psicológicamente? La dialéctica de esta instalación es el resultado de la interacción del espectador con una obra que le hace reflexionar sobre la identidad múltiple del ser humano.

Esta intervención pública fue ganadora en el concurso “La Transversal” de la “Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla” (BIACS 2008), y su nombre es intencionadamente polisémico. Por un lado referencia a la expresión latina original “alter ego” relativa al concepto de diversidad. Por otro lado “-eGo” alude a la famosa herramienta “Googlemaps” con la que está relacionada. Por último, “Go” indica movimiento en inglés, lo cual simboliza el carácter dinámico de la obra al involucrar activamente al espectador.

La instalación incluye un recorrido compuesto por tres habitáculos similares a los “fotomatones”. Dos de ellos contienen obras holográficas y un tercero interactivo hace de “clonomatón”. Éste último permite al espectador/actor generar sus “alter-eGo” ficticios, ver dónde viven y conocer sus historias.

En este artículo se explica tanto el concepto como la realización de la instalación y los resultados obtenidos en virtud de la interacción de más de 800 personas. Asimismo, se puede considerar como un ejemplo de sinergia entre arte digital y holográfico, así como de las posibilidades que surgen del mestizaje de medios en el ecléctico panorama del Arte Contemporáneo.

ABSTRACT: Among the 6000 millions of inhabitants in the planet, is it possible to find “another me” anywhere else? And who would be more similar, somebody who looks like me physically or psychologically? That installation dialectic is the result of the spectator interaction that invites he/she to think about the multiple identity of the human being.

That public installation won the contest “La Transversal” of the “International Biennial of Contemporary Art of Seville” (BIACS 2008), and its title is purposely polysemous. On one hand, it refers to the original Latin expression “alter ego” regarding with diversity. On the other hand, it is related to the

famous “Google maps” tool. Additionally the term “Go” refers to the dynamic involvement of the viewer.

That installation is composed of three photo-cabins. Two of them contain holograms, and the third cabin is the interactive one, a kind of “clone machine”. The last one allows the spectator/user to generate their fictitious “alter-eGo”, and to see where they are living at, and to know a little about their stories.

In the current paper the concept and production of that art installation are explained. The main outcomes resulting from the interaction by more than 800 people are also presented. Additionally, it can be considered as an example of the synergy between digital and holographic art, as well as the possibilities arising nowadays by mixing different media in the eclectic framework of Contemporary Art.

+ PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Identidad, arte digital, arte holográfico, instalación, estética de los nuevos medios / Identity, digital art, holography art, installation, new media aesthetic

INTRODUCCIÓN

Entre los más de 6000 millones de personas que habitamos el planeta ¿no es posible que exista en algún otro lugar del mundo un “otro-yo”? ¿Cuántas veces hemos oído hablar de ese mito sobre que en algún sitio existe alguien que se parece a nosotros? ¿Y quién sería más nuestro “otro-yo”, alguien que se parece físicamente o psicológicamente? Probablemente nos resultaría sorprendente encontrar a nuestra “gota de agua”... ¿y quién nos asegura que no es uno de esos 6000 millones? ¿A cuántas combinaciones diferentes podría conducir nuestro ADN? La cuestión del doble está vinculada a la posible existencia de un igual a nosotros. Los dobles se multiplican y no podemos identificarlos, no sabemos de dónde emergen. ¿Sería posible el encuentro poético con nuestro doble?

La idea principal de esta obra es ofrecer al espectador/actor una instalación interactiva e inter-medial cuya temática gire en torno a la identidad múltiple del ser humano.

DESCRIPCIÓN DE LA INSTALACIÓN

El título de la instalación es intencionadamente polisémico. Por un lado referencia la expresión latina “alter ego” que alude al concepto de la diversidad del ser humano. Por otro lado, el logo recuerda al del famoso buscador de Internet “Google”, ya que la instalación hace uso de esta herramienta. Por último, el término “go” significa movimiento en inglés, lo cual simboliza el carácter dinámico de la obra al involucrar activamente al espectador/actor en la reflexión sobre el concepto de la “identidad” en algunas de sus múltiples acepciones.

La instalación incluye un recorrido compuesto por tres habitáculos similares a los “fotomatones” (ver fig. 1). Dos de ellos contienen obras holográficas y un tercero hace las veces de “clonomatón”, tal y como se detalla a continuación.

OBRA INTERACTIVA “CLONOMATÓN ALTER-EGo”

El “clonomatón” constituye una versión minimalista de los tradicionales fotomatones. Dentro de este espacio hay una cámara digital y una pantalla interactiva que sirve como interfaz con el usuario, y muestra los resultados.



Fig. 1 ASPECTO DE LA INTERVENCIÓN COMPLETA.

En el “clonomatón” están en funcionamiento dos aplicaciones informáticas: el “generador de alter-egos” y el “cuestionario psicológico”.

El generador de alter-egos sirve para capturar el retrato del usuario en posición frontal y crear tres retratos digitales alternativos, que simbolizan nuestros “otros yo” físicos:

1. El primero es la imagen especular (ver fig. 2 central), i.e. esa a la que no estamos acostumbrados porque no es la que vemos cada día en el espejo, pero que es realmente la que todo el mundo, -excepto nosotros-, reconoce como la nuestra.

2. Otras dos imágenes (ver fig. 2) obtenidas al duplicar simétricamente cada una de las dos mitades del rostro del individuo. Son imágenes que buscan añadir artificiosidad a la obra, al tiempo que suponen un instrumento de camuflaje de la identidad real del individuo.



FIG. 2 ALTER-eGos: VISTA SIMÉTRICA DEL LADO IZQUIERDO, VISTA ESPECULAR, VISTA SIMÉTRICA DEL LADO DERECHO

Al espectador se le muestra además un breve cuestionario psicológico que le da a elegir entre parejas de obras de arte. De sus respuestas se deducen simbólicamente algunos rasgos de sus gustos respecto a las artes visuales.

En función de las respuestas al cuestionario, los retratos de los tres “alter-eGo” psicológicos son situados automáticamente sobre un mapamundi usando la tecnología de Google Maps (ver fig. 3), indicando dónde viven y la historia particular de cada uno de ellos.

Todo ello da lugar a que el usuario pueda ser simbólicamente “cuasi-clonado” y sus “alter-eGo” geo-referenciados, haciendo así factible metafóricamente el encuentro con los “otros-yo” ficticios distribuidos por el mundo.

Tal y como en los antiguos fotomatonés se recogían las fotografías al salir de la cabina, en la pantalla del exterior del clonomatón se muestran los distintos “alter-eGo” de los espectadores que han interactuado con la obra. También éstos tienen la opción de recibir personalmente los resultados, si proporcionan su dirección de correo electrónico previamente en una de las pantallas interactivas que se muestran dentro del clonomatón.



Fig. 3 AL SELECCIONAR UNO DE LOS ICONOS DE COLOR ROJO SE MUESTRA LA IMAGEN DEL ROSTRO DE ESE ALTER-EGO Y SU HISTORIA PERSONAL FICTICIA.

OBRAS HOLOGRÁFICAS “IDENTIDADES ALTER-EGO”

Los hologramas “La nada asemeja ser la sombra del todo” y “Tarro de las esencias” mostrados en las otras dos cabinas de la instalación son obras originales que forman parte de varias series de reciente producción cuyo leitmotiv está muy relacionado con la temática de la instalación.

En estos hologramas la imagen reiterada del hombre y de la mujer invitan a una lectura relativa a los posibles “otros-yo”, a nuestras diversas caras, a la identidad múltiple y diluida en la multitud, a la clonación programada a la que estamos expuestos en virtud de la sociedad de consumo en la que vivimos, etc.

Además de la afinidad temática, la obra holográfica ofrece un complemento interesante a la instalación interactiva explicada en el subapartado an-

terior. Por un lado, por la naturaleza inmaterial propia de la imagen holográfica que enlaza con el carácter efímero de los medios puramente digitales. Por otra parte, por el planteamiento instalacionista en el que se suele enmarcar gran parte de la producción artística holográfica¹²⁵.

RESULTADOS

La instalación “alter-eGo” tuvo que ser adaptada al espacio público asignado para su intervención. En este caso, se trataba del patio de uno de los edificios de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, donde estuvo expuesta durante aproximadamente tres meses.

En la adaptación se decidió intervenir tres ventanas de gran formato del piso superior a modo de reclamo para el público viandante (ver fig. 1). Al tratarse de una obra exterior, uno de los retos técnicos consistió en construir las cabinas y todo el equipamiento para soportar la intemperie durante el periodo invernal.

Más de 800 personas dejaron su huella interactuando con la obra, siendo el record de visitas de 120 espectadores en un mismo día.

CONCLUSIÓN

Entre las conclusiones a las que se ha llegado mediante esta experiencia resultan especialmente relevantes las extraídas a partir de la opinión del público. Ellos destacaron positivamente el carácter interactivo y lúdico de la instalación, así como el impacto del concepto de la obra, articulado mediante la invitación explícita a reflexionar sobre la identidad múltiple del ser humano.

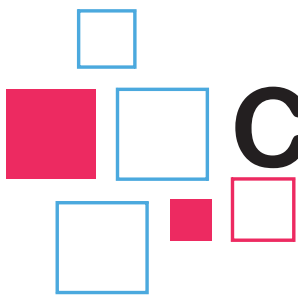
Por su parte, los autores consideran que la obra resultó motivadora, sobre todo por su marcado carácter procesual, y por la comunicación que se llegó a establecer con los espectadores/actores.

En definitiva, la instalación “alter-eGo”¹²⁶, ganadora en el concurso “La Transversal” de la “Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla” (BIACS 2008), es un ejemplo de sinergia entre arte y ciencia. La integración de la tecnología digital y la holográfica prueba las relaciones fecundas que surgen del mestizaje de medios en el panorama de la creación actual.



125 DEBIDO EN PARTE A LOS REQUISITOS DE ILUMINACIÓN Y EXPOSICIÓN DE ESTE TIPO DE PRODUCCIONES.

126 PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTAR LA PÁGINA WEB DE LA INSTALACIÓN WWW.ALTER-EGOS.ORG



MOVIMENTOS ARTÍSTICOS CONTEMPORÂNEOS: ESTUDOS E ANÁLISES

PROF^ª. DR^ª. M^ª. SILVIA BARROS DE HELD – USP - PROF. DR. PELÓPIDAS CYPRIANO PEL – UNESP - PROF^ª MSc. MÔNICA DE MORAES OLIVEIRA – DOUTORANDA USP

RESUMO: Na área de Artes Visuais, o trabalho propõe o estudo e a análise dos Movimentos Artísticos Contemporâneos organizados cronologicamente e seus reflexos nas diversas manifestações visuais que os sucederam. A partir dos estudos desenvolvidos por cada aluno no decorrer das aulas de Teorias da Arte da Faculdade de Artes Visuais da PUC-Campinas, os alunos transformaram-se em co-autores (e co-responsáveis) por cada capítulo, no caso da publicação impressa, e também co-autores dos mesmos movimentos, divulgados através de verbetes, no caso da publicação eletrônica. São cinqüenta movimentos artísticos estudados, iniciando-se com o Neoclassicismo em 1748, ao Simulacionismo em 1987. Atualmente o estudo encontra-se concluído e em busca de editoras que tenham interesse em publicá-lo.

SUMMARY: In the Visual Arts field the paper proposes the study and analysis of the Contemporary Artistic Movements which are chronologically organized, as well as its reflexes and several visual manifestations which succeeded it. From the research developed by each student through the classes of Art Theory from Art Visual College PUC-Campinas, the students became co-authors (co-responsible) for each chapter, either published in press or electronically. There are 50 artistic movements studied, starting with neoclassicism in 1748, up to Simulationism in 1887. Nowadays, the paper is concluded and it is searching for publishers that are interested in publishing it.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS:** arte contemporânea – movimentos – cronologia / contemporary art – movements – chronology

INTRODUÇÃO AO PROBLEMA

No decorrer das aulas de Teorias da Arte, sentiu-se a necessidade de organizar os movimentos artísticos contemporâneos cronologicamente, além de contextualizá-los, a fim de facilitar o estudo e a compreensão dos mesmos, embora alguns movimentos tenham ocorrido concomitantemente. Para tanto, inicialmente, tomou-se por base a cronologia proposta por Frederico de Moraes.

Como os assuntos eram vastos para o tempo de aula destinado à disciplina e o interesse dos alunos pelo assunto ultrapassava as paredes da sala de aula, a proposta deste estudo foi apresentada e imediatamente, acolhida com entusiasmo por parte dos discentes.

Foi então solicitado a cada aluno no decorrer do 1º e 2º semestres, o estudo de um dos cinqüenta movimentos artísticos apresentados, a partir do

Neoclassicismo, à escolha de cada um, com a inserção de artistas relevantes e obras mais significativas de cada movimento. Além desta proposta, foi também solicitada aos alunos a aplicação prática das características visuais específicas do movimento estudado a um trabalho prático, também individual, onde poderiam utilizar vários recursos, inclusive a computação gráfica.

A partir dos movimentos apresentados e das tarefas executadas, coletivamente decidiu-se pela extensão e aprofundamento do mesmo trabalho e sua posterior publicação – impressa e eletrônica, dada à carência de bibliografia específica e à importância do mesmo para os estudantes e profissionais da área de Artes Visuais e Design, além de outros segmentos correlatos.

METODOLOGIA

A partir da proposta, a metodologia utilizada teve como base o método dedutivo, partindo-se do geral, tanto em termos de abordagem dos assuntos como em termos de participação dos alunos neste projeto.

A partir da proposta de trabalho concluída, a mesma foi socializada e avaliada por colegas pesquisadores e, por unanimidade, houve a proposta de aprofundamento do estudo, a análise dos Movimentos Artísticos e a posterior divulgação do trabalho através de publicação impressa e eletrônica.

Assim, a partir dos estudos desenvolvidos inicialmente por cada aluno e com a concordância e, mais que isso, entusiasmo dos mesmos, eles transformam-se em co-autores (e responsáveis) por cada capítulo, no caso da publicação impressa, e também co-autores dos mesmos movimentos, divulgados através de verbetes, no caso da publicação eletrônica.

Houve então a necessidade de padronização de abordagem dos movimentos artísticos, tanto no caso dos textos e imagens para impressão dos trabalhos, como para a divulgação da apresentação de um glossário dos movimentos artísticos contemporâneos, composto de verbetes, através da mídia eletrônica.

A proposta deste projeto contempla os seguintes movimentos, a saber:

ASSUNTO	ANO	ORDEM CRONOLÓGICA
NEOCLASSICISMO	1748	1
ROMANTISMO	1777	2
ESCOLA BARBIZON	1820	3
REALISMO	1850	4



INDÍCE

IMPRESSIONISMO	1874	5
NABIS	1880	6
NEO-IMPRESSIONISMO	1885	7
SIMBOLISMO	1888	8
ART NOUVEAU	1890	9
FAUVISMO	1905	10
EXPRESSIONISMO	1905	11
CUBISMO	1907	12
FUTURISMO	1909	13
PINTURA METAFÍSICA	1910	14
SUPREMATISMO	1915	15
DADAISMO	1916	16
DE STIJL	1917	17
NEO PLASTICISMO	1917	18
ORFISMO	1918	19
BAUHAUS	1919	20
CONSTRUTIVISMO	1920	21
SURREALISMO	1924	22
ART DECO	1925	23
ARTE CONCRETA	1930	24
ABSTRAÇÃO - CRIAÇÃO	1931	25
UNIVERSALISMO CONSTRUTIVO	1934	26
ARTE BRUT	1945	27
GRUPO COBRA	1948	28
EXPRESSIONISMO ABSTRATO	1950	29
HAPPENING	1952	30
TACHISMO	1954	31
ARTE CINÉTICA	1955	32
POP ART	1956	33
OP ART	1960	34
NOVO REALISMO	1960	35
FLUXUS	1962	36

VIDEO ART	1963	37
MINIMAL ART	1965	38
ARTE COMPUTADOR	1968	39
HIPERREALISMO	1968	40
TROPICALISMO	1968	41
ARTE CONCEITUAL	1969	42
ARTE POVERA	1969	43
FOTO LINGUAGEM	1970	44
ARTE POSTAL	1970	45
BODY ART	1970	46
GRAFITI	1975	47
TRANSVANGUARDA	1977	48
NEO-EXPRESSIONISMO	1980	49
SIMULACIONISMO	1987	50

Para publicação impressa, foram estabelecidas as seguintes normas, a partir de decisão coletiva:

1. De acordo com os trabalhos apresentados pelos alunos (em disquetes e impressos), uma proposta de organização cronológica dos Movimentos Artísticos;
2. Padronização da apresentação do estudo e análise de cada movimento, dentro do seguinte formato:
 - 2.1. Panorama geral da época (contextualização);
 - 2.2. Características visuais predominantes nas obras (em itens);
 - 2.3. Principais artistas (nomes);
 - 2.4. Obras mais significativas (quatro obras, em resolução de 300 dpi), devendo constar:
 - 2.4.1. Autor;
 - 2.4.2. Título da obra;
 - 2.4.3. Data;

2.4.4. Dimensões;

2.4.5. Onde a obra está localizada atualmente.

O resultado final deste estudo foi impresso como protótipo e atualmente encontra-se pronto, no aguardo de Editoras interessadas em publicá-lo sem que isto acarrete custos à organizadora e / ou aos co-autores do trabalho .

Para publicação eletrônica, as regras ficaram assim estabelecidas:

1. De acordo com os trabalhos apresentados pelos alunos (em disquetes e impressos), organização cronológica dos verbetes dos Movimentos Artísticos;
2. Padronização da apresentação do estudo e análise de cada movimento, com os verbetes dentro do seguinte formato:
 - 2.1. Nome do Movimento Artístico e Período (data de início e fim ao lado do nome);
 - 2.2. Verbetes: características visuais predominantes nas obras (em itens);
 - 2.3. Palavras-chave
 - 2.4. Principais artistas (nomes);
 - 2.5. Obras mais significativas (quatro obras, em resolução de 72 dpi):
 - 2.3.1. Autor;
 - 2.3.2. Título da obra;
 - 2.3.3. Data;
 - 2.3.4. Dimensões;
 - 2.3.5. Onde a obra está localizada atualmente.

Atualmente, o resultado final deste estudo para publicação eletrônica também se encontra pronto.

RESULTADOS ESPERADOS

Através do desenvolvimento deste estudo, foram propostos e atingidos os seguintes objetivos:

- + • Estimular e desenvolver no aluno o interesse pela pesquisa, assim como a responsabilidade e a integridade de informações constantes nos trabalhos, inerentes ao profissional de qualquer setor;
- + • Valorizar o estudo e o aprofundamento das teorias que fundamentam os Movimentos Artísticos na área das Artes Visuais e do Design, buscando-se a contextualização dos mesmos na história, além de demonstrar a importância de cada uma das teorias abordadas por este estudo, conhecê-las, e ambientadas cronologicamente;
- + • Aprofundar os conhecimentos nas áreas de Teoria e História da Arte, junto aos alunos;
- + • Abrir novas vertentes a partir do desdobramento do presente estudo, após sua conclusão.



FARE MONDI : A PROPÓSITO DA ÚLTIMA BIENAL DE VENEZA

SÍLVIA LAMI TAVARES CHICÓ¹²⁷

Fare Mondi - eis um título aparentemente tão vago e no entanto tão preciso, para definir o programa e a amostragem presente da Bienal de Veneza de 2009 comissariada por Daniel Birnbaum. Fare Mondi pode ser tudo e pode não ser nada: estranha-se o tema, mas depois percebe-se. Esta amplitude conceptual faz todo o sentido.

A graça e o charme das Bienais de Veneza decorrem do investimento, quase ligeiro e festivo de que a Bienal sempre se reveste. Enquanto por exemplo, Kassel se entende como aposta numa prospecção profunda da arte da actualidade, fazendo o ponto da situação e sendo por vezes detentora de orientações das políticas curatoriais subsequentes, Veneza é sempre uma mostra com momentos mais interessantes do que outros, mas uma mostra, que pela sua definição quase se pode esquivar à polémica. Mas onde, apesar de tudo, algumas ideias se experimentam. Em certos aspectos as Bienais aproximam-se muito das feiras de arte: a percentagem de obras relevantes é geralmente diminuta.

Se algo caracteriza a contemporaneidade artística é a complexidade e variedade de opções estéticas que se verificam. E observa-se também o um impressionante desnível qualitativo de muitos actores da cena artística, que num meio permissivo apresentam projectos que não primam pela originalidade ou inteligência.

Coexistem temas tão vagos como o amor, a violência o espectáculo tout court, a luxúria, o drama, o humor, a arte a sério que nunca se modifica, a arte científica lembrando inspirações positivistas, as obras em que os dispositivos são a obra tudo convive, num mundo em que as prioridades políticas preconizam a inovação e aposta na tecnologia. Esta aposta ganha espaço em algumas mentes ditas artísticas que namoram agora outra vez, a ciência, por vezes não fazendo nem arte nem, ciência, mas enfim...

Nesta complexidade e diversidade o exercício da crítica torna-se por demais interessante e exigente, pelo desnível qualitativo das obras em análise. Mas a verdade é que uma visita a Veneza vale sempre a pena. E sempre, curiosamente, algo de esquizofrenizante acontece: o interesse pela arte contemporânea é frequentemente obnubilado pela presença cidade. A excelência da arquitectura, do urbanismo, do cenário natural, torna

127 PROFESSORA CATEDRÁTICA DA FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DE LISBOA, ONDE COORDENA A ÁREA DE ARTE E MULTIMÉDIA E DIRIGE O CIAM (CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTE E MULTIMÉDIA). MEMBRO DO CONSELHO GERAL DA UNIVERSIDADE DE LISBOA. TEM EXERCIDO ACTIVIDADE COMO CRÍTICA DE ARTE, TENDO CUMPRIDO DOIS MANDATOS COMO PRESIDENTE DA AICA (ASSOCIAÇÃO INTERNACIONAL DOS CRÍTICOS DE ARTE). AUTORA DE DIVERSAS PUBLICAÇÕES SOBRE ARTE PORTUGUESA E INTERNACIONAL. COMISSARIOU VÁRIAS EXPOSIÇÕES, ORGANIZOU COLÓQUIOS, E TEM PARTICIPADO EM PROGRAMAS DE RÁDIO E TELEVISÃO. TRABALHA NESTE MOMENTO SOBRE AS CORRESPONDÊNCIAS ARTÍSTICAS DA CONTEMPORANEIDADE.

Veneza a maior obra de arte, que ofusca e distrai das muitas outras artes que para si confluem...

Creio, sem errar muito, que uma das tendências mais relevantes da actualidade se pode designar como procura de correspondências. Se nos anos setenta o recurso a Dada e sobretudo a Marcel Duchamp era recorrente, hoje assiste-se a uma reapreciação de obras fundadoras dos movimentos que se anunciaram nas décadas de sessenta e setenta e que completamente estabeleceram as práticas artísticas da contemporaneidade, jamais destronadas pelos estridentes “retornos” e pela emergência da arte multimédia. Creio ser o contributo desses artistas uma referência inquestionada, a suas poéticas assimiladas em consonância com as necessidades expressivas dos artistas de hoje. E que são os que se interessam vivamente por esse tempo, respeitando, ou mesmo reverenciando os artistas desses movimentos. Sem mistificação, com proximidade, em diálogo franco, se revisitam personalidades como Lygia Pappe ou Gordon Matta-Clark, Yoko Ono, Gutai, etc.. As obras destes artistas acrescentam sentido às contemporâneas, e essa referência, esse interesse dos jovens, para com os precursores, é algo de extremamente grato verificar, que nos faz acreditar na apropriação inteligente. No pragmatismo de gerações para quem a prática artística se apresenta como uma pluralidade poética, liberta do discurso ideológico e das premissas de rejeição patética (mas necessária) dos muitos movimentos vanguardistas.

Podemos dizer que para leigos, por muito confusa que possa parecer a produção artística contemporânea, a verdade é que a liberdade continua a pontuar, assim podendo surgir em simultâneo o humor extremo e o discurso dramático sobre realidades sociais de hoje. A par de muitas outras coisas em que as poéticas se não invalidam, antes se complementam, verificando-se uma situação de plena maturidade, onde cada artista se sente livre para fazer o que quer.

Poderá falar-se do prazer da diversidade? Creio que sim e que essa diversidade está bem patente na Bienal de Veneza, neste ano da graça de 2009. Momento de crise económica, momento de crise social e política em tantas partes do mundo, e por tudo isto, momento por demais importante para auscultar o que os artistas têm para dizer. As metodologias da crítica estão cada vez mais próximas dos objectos artísticos e uma teorização credível, consequente e inovadora deve originar-se nos objectos, ser por eles segregada, o que também não é novidade. Mas todo o sentido faz num momento em que observamos a harmonia na pluralidade, cada um com as suas características, com o seu mundo. “Faccendo il suo mondo” dir-se-ia., Possam assim as teorizações que actualmente tanto se repetem e onde um certo academismo impera, abandonar as cartilhas dos discursos da moda e acompanhar a diversidade poética do tempo que se vive.

Nota : Este texto é apenas um enquadramento teórico, que deve ser ilustrado por um número significativo de imagens colhidas na Bienal de Veneza, a propósito das quais se dissertará.



VIRTUAL REALITY INSTALLATIONS AS LIVING NARRATIVE LANDSCAPES: NATURE AS INSPIRATION FOR INTERACTIVE ART

AGUEDA SIMÓ, PH.D. - UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTES - ASIMO@JET.ES - [HTTP://WWW.AGUEDASIMO.NET](http://www.aguedasimo.net)

This paper discusses the use of concepts from the study of Nature to create narrative structures and models of interactivity from the perspective of interactive art. Specifically from the view of virtual reality installations (VRI), a very versatile medium whose physical and virtual components can be configured to create a synthetic ecosystem; the challenge is to find a universal language to articulate the communication among all the entities that configure the ecosystem. For that, the study of Nature offers a rich variety of symbiotic relationships to develop models of interactivity, and can provide very good examples of harmonic interrelations that can make us conscious of the implications of our actions in Nature and in our socio-political environment.

VIRTUAL REALITY INTALLATIONS: THE WHOLE IS MORE THAN THE SUM OF ITS PARTS.

We can compare VRI to a multicellular organism, because their properties are not reducible to its individual components. The audiovisual landscapes displayed in such installations are not the artwork itself but parts of it, as well as the physical interfaces and the other entities that configure the VRI, including among them the user, who plays a very important role with her actions and feedback.

VRI can also be thought of as small ecosystems because they are inhabited by entities that are capable of establishing complex relationships as they interact with each other and the environment. These ecosystems are synthetic because they are generated by a computer through the user interaction, who, in turn, becomes part of them. And they are interactive and immersive because of the technologies that are used, that can be considered a technological environment, such as the generation of graphics in real time, a tracking system that senses the movements and actions of the user, and the display technologies that simulates the human vision (field of view and stereoscopy) and sound perception.

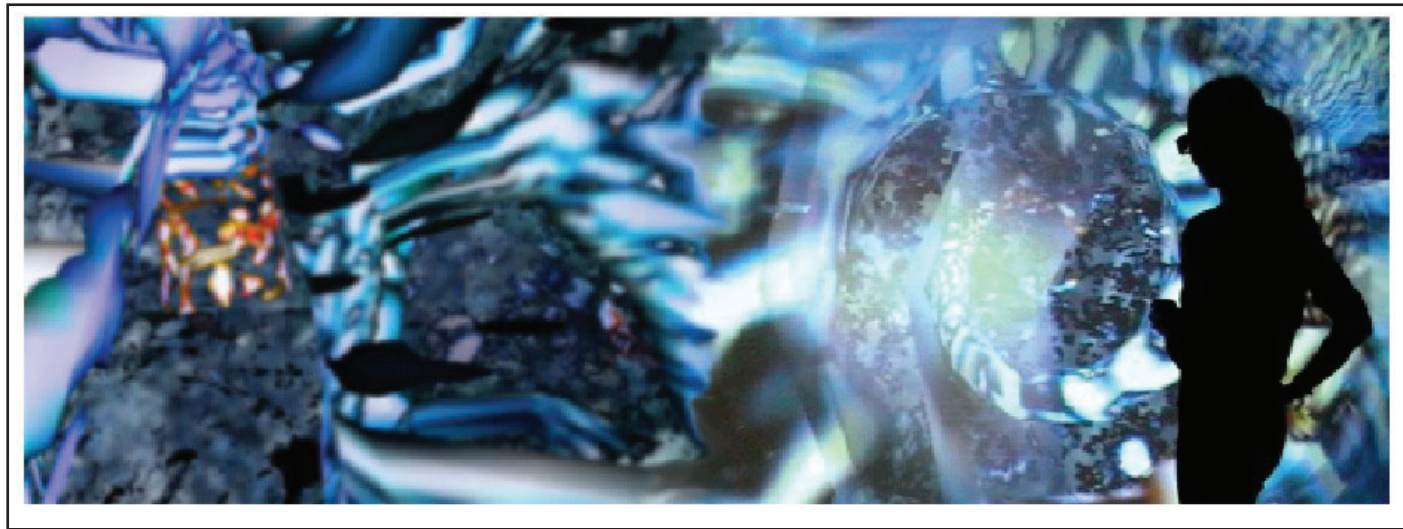


FIG. 1 VRI "MICROWORLDS, SIRENS AND ARGONAUTS" (c) AGUEDA SIMÓ

The organization of the different entities that conform the VRI is what gives content and meaning to the artwork. The narrative emerges from the relationships among these entities and the technological environment, very much as the dynamics of Earth in the Gaia theory (Lovejoy, 1979).

THE EMERGENCE OF INTERACTIVITY AND NARRATIVE

The different types of interactivity and narratives that emerge, different contents and messages, are linked to the specific medium (McLuhan, 1964; McLuhan and Fiore, 1967, Rokeby, 1998). Following these ideas of interactivity, we need a model to elaborate the relationships between the entities that integrate the VRI: a conceptual framework for interactivity that facilitates the communication between the user (the organic entity) and the other entities within the ecosystem. This model should be flexible and open, with universal referents that users can associate with their own feelings, emotions, thoughts and behaviors, and thus, enable different levels of participation and different experiences that can be unique and personal. In other words, an interactive narrative landscape that allows each user a personal exploration, configuring its formal and conceptual elements in a way that their own stories emerge in a very intuitive and natural way, such as in life.

Biology and the study of Nature offer a very good source of inspiration to create such models. For example, the concept of selection is very interesting because it implies variation, and it is very straight forward to find its counter part in interactive art: the users. The users participation, their choices, are

the selection. But how and why do they make their selections? because of the narrative and through the interfaces. And the latter are also part of the narrative, because the interfaces articulate the communication of the ecosystem, and should be designed and conceptualized to interact in a symbiotic way with every entity, thus contributing to the narrative of the VRI in a holistic way. In addition, symbiotic models can offer us instances of harmonious relationships (Margulis, 1998) awakening our consciousness of the consequences of our actions in Nature and in our socio-political environment.

The challenge is to find a universal language to articulate the communication among all the entities that configure the ecosystem. And this language should be able to become a rich set of metaphors that will weave the narrative of the environment. It should also be intuitive and flexible. I am not discussing the use of genetic programming/algorithms, but the use of concepts and ideas for a hand made design of interactivity and virtual interfaces, that in this discussion are understood as the structure of the narrative, and therefore, the basis from which the narrative and the imagery emerge. Most of the artificial life approaches in art, rely the whole configuration of an interactive artwork in the genetic programming/algorithms that create not only the dynamics of the work, but also its formal dimension, its visual results. This constitutes a constraint for some artists that feel their creativity is limited by relatively fixed patterns.

MIMESIS: VRI INSPIRED IN NATURE AND BIOLOGY

In “Mimesis” (Simó, 2003) and “Mimesis II” (Simó and Karman 2005), I use mimetism, an interesting coevolutionary phenomenon of nature known in every culture, as the basic language to articulate the narrative of the environment and the user’s interaction. Mimetism has very popular and well known representatives such as the chameleon and has even been the subject of Woody Allen’s pseudo-documentary film “Zelig” (1982), about a type of “human chameleon”. On the other hand, mimetism is a highly specialized phenomenon of nature that is studied in Evolutionary Biology through such interesting cases as the mimetic octopus, the viceroy butterfly and orchids.

Mimesis is initially inhabited by microstructures with familiar bonds. Each microstructure is associated to a matrix with a set of characteristics that have been previously designed by hand and that define its dynamics, as well as its appearance and sound. Users can organize the microstructures establishing mimetic relationships to create macrostructures. The macrostructures will have their own behaviors, visual and sonorous characteristics, based on the combination of the microstructures that form them, and will interact with each other at a more complex level of mimetism.



FIG. 2 VRI "MIMESIS" (c) AGUEDA SIMÓ

The use of hand made designs allows for a more organic aesthetic, and can give more freedom to the artist whose work is not constrained by the procedural generation of shapes and textures. At the same time, the application of the concepts of selection and evolution together with concepts from the theory of complex systems, such as the emergence of complex relationships based on relatively more simple behaviors, allows artists to treat VRI as small ecosystems.

The concepts of selection and evolution are also implicit in the artistic process because, as Karl Popper (1997) suggested, creation is a retrofeedback process. The artwork is not totally contained in the artists mind, but emerges during the creative process by means of the artist selection that drives

the evolution of her artwork. It is, therefore, to make a transposition of the artist's creative process to the user's reading/experimenting process, so that, when the user interacts she is using her personal selection and driving the evolution of the artwork, reproducing, in essence, the same process that the artist have experimented, but at another level and creating another reality.

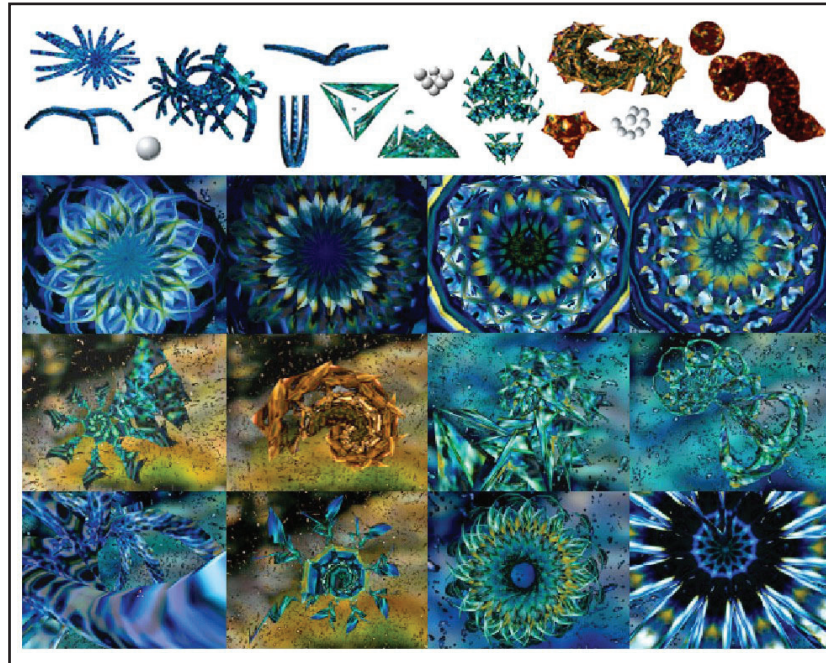


FIG. 3 STILL IMAGES OF THE GRAPHICS IN THE VRI "MIMESIS" (c) AGUEDA SIMÓ

CONCLUSION

Nature is a rich source of inspiration to create interactive and narrative models for VRI, that can help artists in the development of more organic and intuitive artworks with a cultural and ecological content.

It is very common to rely the production of real time graphics in genetic programming. Not only their dynamics, but also their formal dimension, the visual results. This approach has produced and can still produce novel work, but it can also limit our creativity to the programming language and the machine that we are using, and thus the artwork is constrained to some very identifiable sources. As we do not have the same tools as nature, when



INDÍCE

trying to emulate its processes according to some specific rules, sometimes, we can be very deterministic, conversely, very interesting and nondeterministic results can emerge if, for instance, we explore and design by hand the long path from genotypes to phenotypes.



CIBERATIVISMO ESTRATÉGICO: A GUERRILHA DA DISPUTA DE OPINIÃO ATRAVÉS DOS BLOGS DOS PRESIDENTES BARACK OBAMA E LUIS INÁCIO LULA DA SILVA

AMANDA DUTRA RAMOS - UFMA-UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - GRADUANDA EM JORNALISMO - AMANDADUTRA2006@GMAIL.COM

Esta pesquisa em andamento estuda as estratégias de comunicação e a disputa de opinião no ciberespaço através do recorte de evidências identificadas nos blogs do presidente Barack Obama (EUA) e do presidente Luis Inácio Lula da Silva (Brasil). Três dimensões serão analisadas: a primeira explora a guerrilha da disputa de opinião no espaço público de Habermas à sociedade-rede de Castells. A segunda pretende resignificar a figura dos líderes de opinião passando pelo marco Two step flow communication e tentando articulá-los aos modelos comunicacionais mais recentes empreendidos com o suporte das novas tecnologias. A última dimensão, de natureza empírica, opera a identificação das permanências e inovações das modalidades comunicacionais nos recém-criados blogs dos presidentes americanos.

This on going research inquires into communications strategies and opinion contest on cyberspace through pieces of evidences identified on blogs such as american President Barack Obama's and brazilian President Luis Inácio Lula da Silva's. Three dimensions will be analysed: the first one, explores the war of opinion argument at the public space of Habermas to the society-net of Castells. The second one intends to resignify the figure of opinion leaders through the mark Two Step Flow Communication, trying to articulate them to the most recent communication models undertaken with the suport of the new technologies. The last dimension, of empirical nature, operates the evaluation of the permanences and innovations of the new types of comunicacionais in recently created blogs of the American's president.

+ Palavras-chave/Key Words: Blog – teoria comunicação – líderes políticos - espaço público – sociedade-rede Blog - theory communication - political leaders - public space - society-net

Na contemporaneidade a disputa de opinião não se dá apenas de forma presencial ou através dos meios tradicionais de comunicação, atualmente novos espaços foram criados e aprimorados em uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede. A partir dos processos comunicacionais analisaremos as estratégias utilizadas para mobilizar, atrair e difundir informação calcada nos exemplos dos emergentes blogs dos líderes políticos.

É fundamental ter em mente as possibilidades das novas tecnologias, as quais podem representar um ideal da comunicação democrática, mas que também podem sustentar formas de centralização de poder. Através da investigação empírica (2ª fase da pesquisa), identificaremos quais são as permanências dos meios de comunicação tradicionais e as inovações das modalidades comunicacionais observadas nos blogs oficiais dos presiden-

tes americanos, Barack Obama (EUA) e Luis Inácio Lula da Silva (Brasil).

Antes de discorrer diretamente sobre o tema em discussão, nos parece importante revisitar o marco Two step flow communication na tentativa de re-significar os líderes de opinião de 1940 aos modelos comunicacionais mais recentes empreendidos com o suporte das novas tecnologias pelos líderes-representantes governamentais.

O intuito desse artigo é ser um ponto de partida, compartilhando a 1ª fase das investigações dessa pesquisa em andamento. O que pretendemos mostrar, com a conclusão da pesquisa, é como o espaço público se transfigura com as inovações comunicacionais e tecnológicas em uso e como os líderes políticos se re-configuram na disseminação discursiva e opinativa através de seus blogs oficiais.

1. ESPAÇO PÚBLICO E VISIBILIDADE INSTITUCIONAL NA SOCIEDADE EM REDE

A compreensão da relação entre a sociedade e a mídia carece de uma lembrança acerca de conceitos como o de “esfera pública” e “espaço público”. Segundo o sociólogo Jürgen Habermas (1997), o surgimento do termo “esfera pública” está intimamente ligado ao desenvolvimento da sociedade burguesa, apesar de muito antes desse período já se falar em “público”, daquilo que não é “privado”. Para os gregos, “só à luz da esfera pública é que aquilo que é consegue aparecer, tudo se torna visível a todos” (Habermas, 1997, p.16). Percebem-se, assim, características da esfera pública como um lugar de reconhecimento público e representação social.

Na Europa do séc. XVIII multiplicam-se os cafés e jornais que aos poucos substituem a representatividade pública das cortes por essas instituições de esfera pública burguesa, as quais se caracterizam por organizar a discussão permanente entre pessoas privadas. O teórico John Thompson comenta que permanece evidente nos escritos de Habermas a “idéia de uma esfera pública como uma comunidade de indivíduos que estão unidos por sua participação num debate racional-crítico” (1995, p.150).

Entende-se que o autor articula a variedade de espaços públicos como locais onde surgem inúmeros discursos que se entrecruzam e se sobrepõem, construindo uma esfera pública que não se forma unicamente no domínio das instituições, mas também no cotidiano, no que está relacionado à vida e às particularidades dos indivíduos. Manifesta-se assim a importância da esfera pública enquanto local de interação social, mediada pela comunicação e suas tecnologias, no qual a prestação de contas e a transparência apresentam-se como meios de justificar ações e buscar sua aceitação como legítimas.

Nessa busca pela legitimação, as instituições e atores sociais agem por meio de seus discursos, difundindo-os especialmente através da mídia. A globalização dos processos e dos fluxos de informação caracteriza uma sociedade em que a mídia contribui, enquanto aparato que liga a sociedade

e gera a interação (mediada) e o debate público, agindo como constituinte da esfera pública contemporânea.

Com o processo de desterritorialização e a mudança na forma de visibilidade gerada pelo desenvolvimento da mídia, a troca de sentidos passa a ser em espaços virtuais, os quais não dependem que os indivíduos estejam no mesmo local para compartilhar as informações. É nesse sentido que a mídia transforma-se no espaço público central na contemporaneidade, onde instituições e atores lutam para colocar em debate suas questões e no qual os demais campos sociais se refletem e buscam a legitimação.

Com base nestas características, Thompson identifica a importância desses espaços mediados afirmando que “desde o advento da imprensa e especialmente da mídia eletrônica, lutas por reconhecimento se tornaram cada vez mais lutas pela visibilidade dentro de espaços não localizados de publicidade mediada” (Thompson, 1998. p. 215). Assim, na sociedade atual não basta legitimar os atos das instituições, é também necessário torná-los legítimos por intermédio desses novos suportes de visibilidade, como os proporcionados pelas tecnologias de informação, em especial a Internet.

A comunicação pela rede, de acordo com Manuel Castells (2002), facilita a troca de informações e a interação social. Nesse meio, um espaço de fluxos substitui o espaço de lugares e passado, presente e futuro podem interagir na mesma mensagem. Em princípio, esta forma de organização social - em rede - já existia em outros períodos e territórios; mas, o novo paradigma da tecnologia de informação fornece a base material para transformações em muitas esferas da sociedade. Castells argumenta que essa lógica de produzir redes induz uma determinada lógica social que se localiza num patamar superior daquela onde os interesses sociais específicos se expressam através das tradicionais redes (de influência)¹.

2. ANGULAÇÕES TEÓRICAS - OS LÍDERES DE OPINIÃO À LUZ DO MODELO DE LAZARFELD

Para avançarmos na compreensão do saber teórico comunicacional, é conveniente revermos alguns aspectos da circulação de informação à luz do modelo dos “dois estágios”-Two step flow communication. Nosso objetivo é entender os líderes de opinião partindo dos modelos teóricos de Lazarsfeld para tentar articulá-los com modelos comunicacionais mais recentes tendo como referência a sociedade mediatizada.

Os estudos sobre o papel do líder de opinião ganharam destaque na década de 1940, nos Estados Unidos, quando Lazarsfeld, Berelson e Gaudet estudaram o grau de participação e envolvimento na campanha eleitoral para presidente dos Estados Unidos. Na pesquisa pioneira, começaram a ser “descobertas” e analisadas “intervenções” no processo comunicativo, como a percepção da existência de elementos mediadores entre as informações emitidas pelos media e os indivíduos, os chamados opinion leaders.

Sendo assim, o fluxo da comunicação ocorria em duas etapas: uma das pessoas mais expostas à mídia e a outra para as que pouco se expõe à mídia. Os líderes de opinião foram identificados como indivíduos com capacidade de exercer influência sobre a população. (LAZARFELD, 1969). Esse novo modelo, (Two-step flow of communication, 1944), derrubou o postulado da Teoria Hipodérmica, na qual a influência da mensagem dos meios de comunicação era direta e imediata.

Percebia-se, que os meios de comunicação não eram os únicos agentes que influenciavam as decisões das pessoas e que, por vezes, nem sequer eram os mais poderosos. Nos anos seguintes, aspectos do modelo do two-step flow foram questionados até que, em vez da comunicação em dois tempos, Lazarsfeld sugere a comunicação a vários tempos, multi-step ou fluxo em múltiplos estágios, que contempla possibilidades mais complexas (BELTRÃO, 2004, p.36). Para Katz e Lazarsfeld era importante ter em mente que a liderança muda de tempos em tempos e de acordo com o tema (apud LITTLEJOHN, 1982, p. 330).

Nessa intrínseca rede de relações sociais heterogêneas, nos debruçaremos em alguns pormenores da relação entre política e mídia, e em como os ‘líderes de opinião’ de hoje, especificamente os líderes políticos, interagem com os cidadãos através das ferramentas de comunicação presentes no ciberespaço².

A era das comunicações de massa expandiu a visibilidade dos líderes políticos, sobre esta condição de poder ser percebido com frequência e, muitas vezes, com certa intimidade, Thompson (1998), em A mídia e a modernidade, mostra que, antes do desenvolvimento da mídia, os líderes políticos eram quase invisíveis, sendo perceptíveis apenas a um grupo fechado de pessoas. Antes, havia uma distinção clara entre “público e privado”, já no Estado constitucional moderno, o poder se tornou mais visível.

Thompson (1998) ressalta, ainda, que a “publicidade tradicional de co-presença” [presença física], que ainda permanece em destaque nos debates políticos, cedeu lugar para as formas de “publicidade mediada”. Essa modificação começou com o advento da imprensa, em que a palavra passou a ser difundida sem a necessidade do compartilhamento de um lugar comum e se estende, hoje, nos espaços comunicacionais empreendidos no suporte digital.

Sabendo que contemporaneamente a Internet é reconhecida como uma esfera pública tecnológica, é cada vez mais comum que personalidades políticas utilizem desse novo espaço para divulgar seus discursos e seus informativos próprios. Aparentemente os líderes políticos de grande relevância buscam a independência da mediação dos meios tradicionais, o “falar por si mesmo” e a amplificação de seus discursos em escala mundial que passa pelos seus blogs oficiais e os transcendam. Mesmo que os sujeitos políticos continuem a freqüentar o circuito informativo dos meios de comunicação de massa tradicionais, eles caminham para o protagonismo na disseminação de suas ações e opiniões.

3. BLOGS OFICIAIS: PERMANÊNCIAS E INOVAÇÕES DAS MODALIDADES COMUNICACIONAIS

As novas formas de sociabilidade ganharam força e expressão com o surgimento de novos espaços, principalmente tecnológicos. A mídia agora não é mais somente responsável por legitimar todas as esferas e atores sociais, além disso, institui e legitima essa cibercultura³ em que os diversos públicos desejam ter sua singularidade manifestada pela imprensa.

Sobre as características básicas destas novas formas de interação, André Lemos pontua que “em oposição a um sistema hierarquicamente fechado, o ciberespaço cria, pelas comunicações multidirecionais, pela circulação dos espectros virtuais, um sistema complexo onde o desenvolvimento do jogo comunicativo não pertence a uma entidade central, mas a este organismo-rede. (2004, p. 137).”

As significativas idéias de André Lemos sobre o ciberespaço nos ajudam a desmistificar a era digital (ou das conexões). Antes, muitas teorias apenas se detiveram ao que foi extinto por essa nova era cibernética. A internet foi responsabilizada pelo fim das relações interpessoais, contato humano; questionada por sua democracia que na verdade pode ser também excludente; considerada o não-lugar, a desterritorialização do mundo.

Todos esses paradigmas previam o fim de algo, mas não definiram pontualmente o início desse novo sistema de informação e relações virtuais. O blog é uma das diversas tecnologias de comunicação e informação que estão disponíveis na Web, são instrumentos versáteis e permitem a comunicação instantânea em escala mundial. Os blogs são um ambiente à parte na rede, se antes não eram considerados fontes de informação, porque foram estigmatizados como “diários”, ganharam outras nuances que não eram muito exploradas anteriormente.

Apesar de ser um tema muito recente na seara da comunicação social, a blogosfera já é um meio de comunicação que interfere na agenda setting, suscita debates que os meios tradicionais não aprofundam, modifica as relações sociais e até interfere em resultados eleitorais. A campanha eleitoral do Barack Obama para presidente dos EUA é um exemplo do poder do uso massivo dos espaços de comunicação alternativa.

Blogs e redes sociais apoiavam cotidianamente com publicações de notícias positivas sobre o candidato a presidência dos EUA, Obama. Voluntários e ativistas realizaram campanhas de votação em cascata, e contribuíram para que a eleição de Barack Obama fosse histórica, também, pela utilização da Internet para promover a sensibilização e criar uma fidelidade de seguidores-eleitores-disseminadores online que se tornaram modelo para as futuras campanhas.

Uma vez alcançado o objetivo de eleger Obama, o seu governo lançou em janeiro de 2009, o blog da Casa Branca (whitehouse.gov) que em sua apresentação online; assinada pelo Diretor de Novas Mídias para a Casa Branca, Macon Phillips, explica seu objetivo de “servir como um lugar para o presidente e seu governo se conectar com o resto da nação e do mundo”. Seguindo o exemplo do presidente Obama, o representante maior do

estado brasileiro, Luis Inácio Lula da Silva vai lançar no mês de setembro de 2009 o blog do Planalto que traz a proposta de “ser um espaço contrário à hegemonia política das mídias tradicionais”, mas que, contraditoriamente “inicialmente não terá espaços para comentários dos leitores”.³

Assim, a análise desse estudo não se debruçará em quaisquer blogs, mas sim em blogs institucionais de figuras de alta relevância nacional e internacional. E pretende analisar as peculiaridades e os elementos de comunicação que são acionados nessa interação com os públicos-leitores. Logo, o intuito da 2ª etapa desse estudo, a partir de setembro de 2009, é iniciar a compreensão do que significa socialmente esse novo espaço de visibilidade (blogs presidenciais), quem o legitima e como se dá a utilização das formas de se comunicar advindas da mídia tradicional e das inovações comunicacionais e tecnológicas em uso no ciberespaço.



PREPARING FUTURE EAD MANAGERS THROUGH A DISTANCE EDUCATION TRAINING COURSE

ANA ALICE VILAS BOAS - PhD IN MANAGEMENT - ANA.ALICE@UFLA.BR / ANDRÉ F. COSTA DUARTE - BACHELOR IN MANAGEMENT - CDUARTE@YAHOO.COM.BR

Abstract: This paper presents a case study about the accomplishment of an original experience in the Brazilian Army: the Distance Education Training Course (EaDTC), a sort of training developed in 2004, with the aim of qualifying managers for projects transmitted by Distance Education (EaD). This paper tries also to understand how much it accomplished the goal of preparing the future EaD managers, creating a critical mass for the expansion and improvement of EaD Courses in the Army. The Educational System, the preparations for EaDTC, the administrative and pedagogical aspects, the structural support and the post-EaDTC prognostics had been analyzed along this paper.

+ **KEY-WORDS:** Distance Education. Educational System. Brazilian Army.

1. INTRODUCTION

Education is one of the Brazilian Army priorities. This institution has an Educational System, which has for main objective to provide an appropriate structure for the members continuous professional improvement. The Education at Distance (EaD), as a more and more important component of the Army's Educational System, requests a unified and realist purpose conception, an organizational efforts coordination, multitask teams in all levels, a critical mass of qualified teachers to work with the challenges of this teaching modality and students committed with their own learning.

This paper aims to present a case study about the accomplishment of an unpublished experience in the Brazilian Army: the Distance Education Training Course (EaDTC), an apprenticeship developed in the year 2004, aiming to graduate managers in EaD training projects. The paper was developed through interviews with teachers and students of the EaDTC, following a qualitative approach, whose strategies and instruments the author intended to use, with the purpose to understand the subjects linked to this Course.

2. THE EDUCATION AT DISTANCE TRAINING COURSE

2.1 THE EAD IN THE EDUCATIONAL SYSTEM OF BRAZILIAN ARMY

EaD, in the Army's Educational System, has as its higher level the Army Major Staff, which, among other countless purposes, formulates the whole

teaching politics of the Brazilian Army. The Department of Teaching and Research and the Office of Science and Technology are the planning, coordinating and controlling agencies of the EaD activities in the Army. The Distance Education Coordination Office is the section designed to increase the use and the improvement of the Educational System in the Brazilian Army.

The Schools of the Army plan and execute in full details the teaching and the learning at distance of Army's members. One of these schools is the Studies of Personnel Center, which studies and researches the human behavior sciences. Its team, which has civilian and military professionals, contributes to the improvement of the applicable pedagogic practices to the teaching and military instruction. Located in Rio de Janeiro city, this Center works with approximately a thousand students/year.

The public of Army's EaD is, in a general way, well qualified, having reasonable conditions of learning at distance, even with the use of computerized means. The infra-structure of technological support to EaD in the Establishments of Army is quite prioritized. The Studies of Personnel Center, for instance, has very good infra-structural conditions, counting with sophisticated distance communication resources.

2.2 PREPARATIONS FOR THE DISTANCE EDUCATION TRAINING COURSE

The Distance Education Training Course was an original initiative of the Department of Teaching and Research, with the goal of preparing future managers of EaD, creating a critical mass for the expansion and the improvement of the Brazilian Army's EaD Courses.

THE STUDENTS' SELECTION

EaDTC happened between August and December of 2004, being directed by a team of the Studies of Personnel Center professionals. There were 105 vacancies available. The Army Schools, placed in the whole Brazilian territory, selected civilian and military professionals to study at the course.

In all of Schools there was the concern with the future application of the acquired knowledge. It was also important the strategic value of the professionals' function (pedagogic consultancy, for instance). In Schools which work directly with EaD, the choice criterion focused the military ones who worked in the Teaching at Distance Sections, seeking their specialization. In the Officials Improvement School, for instance, one of the chosen was the instructor of more recent nomination and who would apply, in theory, for more years the knowledge in this School.

PREVIOUS EXPERIENCE IN EaD

The students' previous EaD experience included professionals who already had courses and works in this area and others who didn't have specific formation or even had already been EaD students. Most of the students declared they didn't need a previous theoretical base. Some affirmed they noticed this concern in the initial module of the course, as in this declaration: "The available electronic addresses allowed that I solved my doubts."

Some of the interviewees, however, expressed their concern about the subject of the unevenness among the students' "previous experiences". A student told that "the students should have a basic profile or knowledge, once the course is a training to manage EaD and not a simple course at distance (...) ". Other student, speaking of the negative aspects of the course, emphasized "the lack of basic knowledge of computer science by some students. I noticed my friends of school, that didn't get to send works for e-mail, didn't get to participate in the chats etc".

2.3 THE EXECUTION OF EADTC

ADMINISTRATION

The administration of EaDTC was accomplished by the Studies of Personnel Center's professionals. This work was recognized by the students as being of very good quality. The efforts of the course beginning can be described in the administrating official's of EaDTC words, in a message for the students: "(...) We had to postpone the beginning of the course so that we could get right the tools of the Portal of Education. We are struggling against all of the difficulties to make available the e-mail of the Portal for the students can change information among themselves and with the teachers (...) Unhappily, we suffered an attack of a hacker in our e-mail server and that delayed us a little (...)".

PEDAGOGICAL LEADING

EaDTC was totally accomplished at distance. Initially, the coordination sent to all students the Course's Guidebook, a printed document which tried to adapt them for the objectives of EaDTC, the methodology, the virtual environment, the technical requirements, the evaluations, how the tutors would work, and finally, the Plan of Modules, containing objectives, subjects and the workload of the didactic modules.

The objectives of EaDTC, expressed in the Course's Guidebook, are:

- + To share knowledge about planning, development and evaluation of courses in the modality of Education at Distance;
- + To qualify professionals of Army's Schools to develop, to produce and to mediate activities of Education at Distance.

The students' opinion for the validity of the objectives, obtained through the accomplished research, revealed an expressive agreement with them,

emphasizing the need of initiatives as the EaDTC be “coherent with the teaching strategies of the Force”. This is an interesting reflection, that illustrates concern of the Army’s professionals about the constant improvement of the Educational System.

There was a workload prevision of 40 monthly hours for each one of the four modules - 160 hours at all, in 4 months of studies (16 weeks). To each module, an interaction environment that aimed at the collective knowledge construction was planned, privileging the pedagogic strategy of the collaborative learning.

It was verified, according to the accomplished research, some pedagogical aspects quite eulogized by many students of EaDTC, as “the logic and coherence of the subjects sequence”, “the contents” and the diversification of material (printed paper, CD-ROM and available in the site)”.

TUTORS

All EAD courses need a fundamental human element. This element is the tutor. The coordinator and the six tutors of the EaDTC’s four modules constantly tried to make easier the students’ learning. The innovation and the technical preparation of these “animators of the collective intelligence”, under the perspective of Lévy (1999, 158), received many praises from most of the interviewed students.

The tutors accomplished several readjustments along the EaDTC’s modules, having as main source the student/tutor interaction and the information the students supplied through applied questionnaires at the end of each module.

DIDACTIC MATERIALS

Among all of items that were evaluated by the students, the didactic materials obtained the highest marks. In the same way, they were the more positive mentioned aspects from the students through interviews, as for instance in: “The quality of the employed material, really, was something that surprised me plenty, for the excellent quality of the design and its contents.”

The four modules of EaDTC were: (1) Basics of EaD, (2) Printed Material, (3) Multimedia Systems and (4) Virtual Learning Environments. In the modules (1) and (4), the Virtual Learning Environment of the Army’s Portal of Education was used. For module (2), it was produced and distributed a book to the students. The Studies of Personnel Center itself produced the CD-ROM to module (3). One of the most interesting aspects of EaDTC was that “each module was developed in the own media that the contents treats, characterizing the specificities of its use” (written in the Course’s Guidebook).

An improvement opportunity detected by one of the leading professionals of EaDTC was that, to the first module of EaDTC, “the ideal media would be the mail, with printed materials, due to the inherent adjustment needing of every EaD course’s beginning and the unevenness of previous experiences among students.”

It is very important to notice that, for the first time in a course of EaD at Brazilian Army, the didactic material was transmitted under multiple forms, breaking the paradigm of exclusively mailing printed material or even CD-ROM.

There is, however, a long way to go in the evolution of sending didactic materials in the Army’s EaD: “When helping to structure the first EaD course of my School, many members of the process considered too much complex the involved providences and believed that, for EaD, it was enough to send the didactic material, and the student would study for himself”, told one of the EaDTC’ students.

SUPPORT INFRASTRUCTURE

The Brazilian Army’s Portal of Education, created by the Department of Teaching and Research and developed by the Military Institute of Engineering, represented an important step in the support infrastructure modernization of EaD in the Army. This Portal made available, among other tools, a Virtual Learning Environment, which was intensely used by EaDTC. This Environment was considered by the students as “quite reliable” and “very intuitive and very organized”, to use the words of some of the interviewees.

Some improvement opportunities can be pointed out in the infrastructure of students’ technological support, because “the course based most of its data in the Web. I believe it was that the greatest difficulty; I needed a fast band access and, when I had to access the material of the course using slower speed connections, the task became almost impossible.”

INTERACTION

According to Beloni (1999, 103), most of the spreading of EaDTC was by the Internet, creating the possibility of the highest level of student/tutor and student/student interaction. Following the historical constructivism approach, “the social interaction and the collaboration are critical components of learning”. The constant incentives to the interaction among students can be exemplified by the next message, sent by a tutor of EaDTC in the beginning of activities: “(...) We are also aware of the difficulty to access the Portal, mainly in the afternoon. We suggest you use the Virtual Environment in the morning or at night, when the access is faster (...)”.

The Portal of Education’s Learning Environment made available, besides mail and telephone, several communication tools for the interaction among

tutors and students:

- + Electronic mail - the students and tutors of EaDTC could change asynchronous information (messages). This tool was also used by tutors to accompany the development, to motivate and to solve the students' doubts; the course's administration used it as the main communication tool with the students;
- + Chat - this synchronous tool could be used for the contacts between students and tutors, being better for social interaction between the members of the course than for eminently cognitive function;
- + Bulletin board - it posted general warnings of the works;
- + Forum - this tool allowed the exchange of information and the consequent implementation of the knowledge among the participants of EaDTC, although the students' participation has been small in the several discussions leaded by the tutors along the modules. "The lack of contact of most of the students was a negative point of EaDTC", told one of the students, synthesizing the idea that this tool could have been better used.

The communication tools used for the interaction among tutors and students, as the didactic materials, tried to be coherent with each lived content. For instance, in the module (2) Printed Material, the telephone was made available, while the contact by chat and forum was present in the module (4) Virtual Environments of Learning.

The great challenge of, through the interaction, going beyond the simple knowledge transmission was partially overcome. In few opportunities there was a deepening of the subjects involved in the contents of the modules, what possibly limited the change of attitudes, values and concepts. For Palloff and Pratt (2002), the subjects need to be a starting point for a discussion that promotes the deep investigation of a topic and the development of a critically thinking capacity.

EVALUATIONS

Each didactic module of EaDTC had a kind of evaluation. In module (1) Basics of EaD, for instance, there was a homework, which used the following criteria: presence of the essential parts (20%), coherence among the several aspects (15%); application of the knowledge built along the units' study (40%); wealth of arguments (25%). The other modules had evaluations with varied complexity levels, and, in the words of one of the interviewees, "the evaluations were simple - they could have reached a higher level."

The evaluation of the last module, (4) Virtual Learning Environments, received several critics by some students. The objective of the evaluation was building courses in a Virtual Learning Environment. Several students had the expectation of really creating one of them inside of the Portal of Education's Environment, which not happened. Using the words of one of the students: "I think the explanations were confuse. We began with a good

rhythm and later couldn't accomplish the work (...) “.

The students participation in promoted discussions was not evaluated, although it was constantly stimulated by the tutors. According to Peters (2003), the communicative competence should be emphasized in future EaD pedagogic sceneries, because they will be compacted, accelerated and globalized.

3. CONCLUSIONS

This article presented the synthesis of a extensive research about the Education at Distance Training Course (EaDTC), an unpublished apprenticeship that intended to form a critical mass of qualified professionals to manage EaD teaching activities in Brazilian Army. EaDTC was a valuable professional opportunity to the Army's future tutors at distance. A virtual community was established using the Portal of Education's Virtual Environment. Multi-synchronous communication tools made possible the reinforcement of the bonds among the members and produced as a result the teaching-learning process of the Course.

Future initiatives of this nature, destined to training EaD professionals, should use the excellency aspects already reached and the improvement opportunities detected along EaDTC, some of which were described along this article. EaD must be more and more developed in the Educational System of the Brazilian Army, because it is fundamental that this institution counts on highly qualified professionals. Their skills make the efficiency of the Army, assuring peace and sovereignty to Brazil.



LYGIA CLARK E O CONCRETISMO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

ANA CARMEN FRANCO NOGUEIRA - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - MESTRANDA EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA, PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM ARTETERAPIA. UNIFIEO – OSASCO, PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM EDUCAÇÃO ESPECIAL COM APROFUNDAMENTO NA ÁREA DE DEFICIÊNCIA VISUAL. UNICID –SP, GRADUAÇÃO EM ARTES PLÁSTICAS – LICENCIATURA - FAAP-SP
- AC.NOGUEIRA@TERRA.COM.BR

RESUMO O presente trabalho relata a experiência dentro do ateliê de arte para pessoas com deficiência visual de fevereiro a junho de 2008, em parceria com o Projeto Acesso: Centro de Apoio Pedagógico Especializado ao Deficiente Visual na cidade de São Paulo, Brasil.

O Projeto Lygia Clark e o concretismo para pessoas com deficiência visual, surgiu por acreditarmos ser importante trabalhar com referências artísticas ao desenvolvermos um trabalho dentro do ateliê. Lygia trabalhava com formas simples, explorando os espaços pictóricos. Ela trazia consigo inquietações que eram inquietações que encontrávamos em nossos alunos. O espaço, os materiais, a idéia de ligar arte com a vida. Para o desenvolvimento deste trabalho recorreremos à pesquisadora Suely Rolnik, grande estudiosa de Lygia Clark e do livro “Lygia Clark: linhas vivas” de Valquiria Prates e Renata Sant’Ana que traz propostas de atividades inspiradas no processo criativo da artista, adaptamos algumas atividades para as pessoas com deficiência visual. Trabalhamos digitalmente algumas obras das linhas orgânicas, quebra de moldura, superfícies moduladas e espaços modulados. Essas obras foram interpretadas e transformadas em obras táteis na tentativa de passar à pessoa com deficiência visual o pensamento da artista.

A utilização da poesia concreta se tornou possível pelo site “Poesia Concreta: o projeto verbivocovisual”. Com a proposta de trabalhar integrando o som, a visualidade e o sentido das palavras, transformamos a questão visual em questão de formas geométricas e iniciamos nossa descoberta da arte com palavra através recursos multimídia.

ABSTRACT This paper reports the experience in the studio of art for people with visual impairments from February to June 2008, in partnership with the Projeto Acesso: Centro de Apoio Pedagógico Especializado ao Deficiente Visual in São Paulo, Brazil.

The Project Lygia Clark and the concretism for people with visual impaired, came to life because we believe it is important to work with references to develop an artistic work within the studio. Lygia worked with simple shapes, exploring the pictorial space. She brought concerns that were the same worries in our students. The space, the materials, the idea of connecting art to life. To develop this work we used the researcher Suely Rolnik, large studier of Clark and the book “Lygia Clark: linhas vivas” of Valquiria Prates and Renata Sant’Ana that brings proposals for activities inspired by

the artist's creative process, we adapt some activities to people with visual disabilities. We digitally worked some of organic lines, broken frame, modulated surfaces and module spaces. These works were interpreted and transformed into tactile works in an attempt to move the visual impaired with the artist's thinking.

The use of concrete poetry was possible by the site "Poesia Concreta: o projeto verbivocovisual" With the proposal to work including the sound, the visuality and meaning of words, transforming the visual matter in an issue of geometric shapes and started with our discovery of the art word through multimedia resources.

+ **PALAVRAS CHAVE/KEYWORDS:** Deficiente Visual, Lygia Clark; Poesia Concreta/visual impaired, Lygia Clark, concrete poetry



INTRODUÇÃO

O projeto Lygia Clark e o Concretismo tem como objetivo trazer uma parte do universo de Lygia Clark e dos poetas concretos para pessoas com de-

ficiência visual. Para tal algumas obras foram digitalizadas e transformadas em ilustrações táteis e diversas poesias foram gravadas.

Nosso interesse foi desenvolver materiais que não fossem baseados apenas na visão e sim que explorassem os vários sentidos, por meio da comunicação sonora, visual tátil e tátil auditiva.

MATERIAL E MÉTODOS

Para o desenvolvimento dos materiais acessíveis da obra de Lygia Clark e das poesias concretas utilizamos como principais ferramentas computador com placa de som, microfone, scanner, gravador digital, câmera digital, software para tratamento de imagens, impressoras Braille, impressoras convencionais e banda larga para o acesso à Internet.

Muitos materiais sobre Lygia Clark e os poetas concretos foram encontrados nos sites das bibliotecas das Universidades em dissertações de mestrado e teses de doutorado. As poesias concretas, interpretadas por seus autores, foram capturadas através do programa “Freecorder” em sites do movimento concreto ou dos próprios poetas.

Nossa pesquisa para desenvolver imagens táteis que fossem acessíveis à pessoa com deficiência visual tem como fundamento as pesquisas de várias instituições que disponibilizam manuais em seus sites na Internet como o Manual de Diagramas Táteis da TAEVIS, Purdue University, RNIB National Centre for Tactile Diagrams.

QUESTÕES

Pessoas com deficiência visual muitas vezes se vêem privadas de atividades que estão relacionadas com a arte e a cultura.

Como podemos utilizar as TIC para promover o interesse pelas artes nas pessoas com deficiência visual? Como tornar acessíveis a arte e essa tecnologia?

ILUSTRAÇÃO TÁTIL

A ilustração tátil funciona como um meio de apresentar ao deficiente visual uma parte da herança cultural da humanidade e integrá-lo à sociedade, motivando-o à exploração e desenvolvimento cultural, criando assim possibilidades de expressão e compreensão do seu meio.

Como alternativa às tecnologias que exigem gastos elevados (Vacuum-formed (termoformagem); Swell paper (papel de microcapsulas)), nos propuse-

mos a desenvolver materiais com tecnologias adequadas à nossa realidade. Nossa preocupação era fazer algo com qualidade técnica, fácil manuseio, que permitisse a exploração e instigasse a criatividade.

Optamos em unir a Tecnologia da Informação e Comunicação com a capacidade de transformação do material descartado e rejeitado em um produto aceito, acolhido e respeitado.

LYGIA CLARK E OS POETAS CONCRETOS

Para estudarmos o percurso artístico de Lygia Clark, foram selecionadas algumas obras seguindo a ordem cronológica e partindo das linhas orgânicas.

Através da internet pudemos ter acesso a uma parte dessas obras. As imagens foram capturadas, digitalizadas e criados moldes para serem transformadas em objetos concretos em madeira. As peças de madeira foram recolhidas no Estúdio de Cenografia ONOZONE, Carapicuíba, São Paulo. Eram pedaços de madeira descartados dos vários cenários que são desenvolvidos por eles. As imagens das obras digitalizadas foram simplificadas no programa Adobe Photoshop. Essas imagens foram impressas e serviram como molde para o recorte das peças em madeira. As cores foram simplificadas para preto, branco e cinza, relacionando cada cor com uma textura. Em cada obra pronta era colada uma placa imantada na parte de trás, com o objetivo de facilitar a exploração e movimento de cada peça.

Para estudarmos a poesia concreta, tivemos o apoio da professora Rosanna Bendinelli. As poesias foram capturadas em diversos sites de poesia e editadas para uma primeira apresentação. Poetas como Décio Pignatari, Augusto de Campos, Haroldo de Campos e outros mais recentes como Arnaldo Antunes foram estudados. Fizemos uma gravação em CD das poesias interpretadas por seus próprios autores. Durante a aula, usamos um gravador digital Panasonic para capturar as várias interpretações e discussões sobre as obras.

Os alunos, ao escutarem as poesias, que combinavam imagem, som e linguagem oral, construíram suas próprias poesias, respeitando os passos do concretismo. As poesias foram transpostas para o Braille e impressas em Braille no Espaço Braille do Centro Universitário SENAC do Campus Santo Amaro. Para cada poesia individual foi feita uma gravação digital e discutido com os alunos, o tipo de efeito sonoro que deveria ser aplicado. Feitas as edições de áudio adicionamos imagens dos trabalhos que foram desenvolvidos durante o semestre para apresentação final da atividade.

CONCLUSÃO

Pudemos perceber que as respostas dos alunos foram extremamente positivas. As obras desenvolvidas, tanto plásticas quanto poéticas, foram de

grande riqueza. Devemos esse sucesso à variedade de obras vistas e sentidas da artista Lygia Clark, assim como à variedade de poesias concretas escutadas. Sair do âmbito teórico e partir para a experiência prática, objetiva e sensorial, fez com que não apenas as obras como também os artistas fossem compreendidos em sua totalidade.



DANÇA CONTEMPORÂNEA E O MOVIMENTO TECNOLOGICAMENTE CONTAMINADO

ANA CAROLINA DE SOUZA SILVA DANTAS MENDES - INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE BRASÍLIA – IFB - DOURANDA EM ARTE PELA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB - ANACAROLINAMENDES@UOL.COM.BR

RESUMO A realidade contemporânea pode ser analisada pelo viés das suas relações com os princípios das novas mídias digitais. Excesso de informação, velocidade, virtualização, descontinuidade são possibilitados por uma mídia que traz, como essencialmente novo, a representação numérica, que, aliada ao princípio da modularidade, dão base para os demais princípios – automação, variabilidade, transcodificação – apresentados por Lev Manovich (2000). É pela possibilidade de descrever matematicamente os objetos e de manipulá-los algoritmicamente – o que os torna programáveis – que a informação virtualiza-se, circula velozmente, fragmenta-se, transcodifica-se.

O ser humano contamina e é contaminado por sua produção tecnológica e, contemporaneamente, isto tem significado alimentar-se do excesso: excesso de informação, excesso de rapidez (extrema velocidade de circulação e modificação da informação), excesso de fragmentação imagética e espaço-temporal, excesso de trans-formação, trans-codificação, trans-mutação. Trans: movimento para além de, através de; também, intensidade (FERREIRA, A. 1986, p. 1699).

Este artigo dedica-se a investigar como o corpo organiza esteticamente seus movimentos de forma a denunciar essa contaminação. Buscou-se caracterizar o movimento tecnologicamente contaminado a partir do estudo dos seus elementos; movimento este que está no corpo e na dança que ele produz, independentemente do uso de aparatos tecnológicos na cena.

É certo que a obra coreográfica contemporânea é marcada pela multiplicidade. Diversos estilos, tendências, escolas a compõem. As possibilidades são tantas quantos são os próprios indivíduos. No entanto, é possível percebermos que algumas características da organização estética do movimento se transformam na contaminação com as tecnologias digitais, e estão lá, presentes na obra, como que datando sua existência.

ABSTRACT The contemporary reality can be analyzed by its relations with the principles of the new digital media. Excess of information, speed, virtualization, discontinuity are enabled by a media that brings, as essentially new, the numerical representation, which, coupled with the principle of modularity, give basis for the other principles - automation, variability, transcoding - presented by Lev Manovich (2000). It's the ability to mathematically describe the objects and to manipulate them by algorithm - what makes them programmable - that virtualize the information, make it circulates quickly.

The human being contaminates and is contaminated by his technological production and, contemporaneously, this has meant feed itself with excess: excess of information, excess of quickness (extreme speed of circulation and modification of the information), excessive fragmentation of the image and the space-time, excess of trans-formation, excess of trans-coding, trans-mutation. Trans: moving beyond, through; also, intensity (FERREIRA, A. 1986, p. 1699).

This article focuses on investigating how the body esthetically organizes his movements in order to denounce such contamination. We search to characterize the technologically contaminated movement from the study of its elements; this movement is at the body and at the dance that it produces, independently of technological devices use at the scene.

It's true that contemporary choreography is marked by multiplicity: various styles, tendencies, schools compose it. However, it's possible to see that some characteristics of the esthetic organization of the movement are transformed in the contamination with the digital technologies, and are present in the dance, as dating its existence.

+ PALAVRAS-CHAVE/ KEY WORDS: Estética, Dança Contemporânea, Mídias digitais, Contaminação./ Esthetic, Contemporary Dance, Digital Medias, Contamination.

A realidade contemporânea pode ser analisada pelo viés das suas relações com os princípios constituintes das novas mídias digitais apresentados por Lev Manovich em sua obra *The Language of new media* (2000). Excesso de informação, velocidade, virtualização, descontinuidade são possibilitados por uma mídia que traz, como essencialmente novo, a representação numérica, que, aliada ao princípio da modularidade, dão base para os demais princípios – automação, variabilidade, transcodificação. É pela possibilidade de descrever matematicamente os objetos e de manipulá-los algoritmicamente – o que os torna programáveis – que a informação virtualiza-se, circula velozmente, automatiza-se, fragmenta-se, transcodifica-se.

O ser humano contamina e é contaminado por sua produção tecnológica e, contemporaneamente, isto tem significado alimentar-se do excesso: excesso de informação, excesso de rapidez (extrema velocidade de circulação e modificação da informação), excesso de automação das ações, excesso de fragmentação imagética e espaço-temporal, excesso de trans-formação, trans-codificação, trans-mutação. Trans: movimento para além de, através de; também, intensidade (FERREIRA, A. 1986, p. 1699).

Verifica-se, nesse contexto, uma ênfase na transição – mais um trans a caracterizar a contemporaneidade – na mobilidade, e não na fixação, na estabilidade. Ciane Fernandes (2003), citando Hogrebe, fala que

transições são enfatizadas do rígido ao elástico, do simples ao complexo, do mecânico ao orgânico, do construtivo ao processual, do estável ao frágil, do sólido ao fluido, do opressor ao suavizador, do local ao global, do fechado ao final-aberto, do sistema às projeções de múltiplas raízes das plantas, da rede à inter-rede.

Essa mobilidade enfatizada na transição é caracterizada pelos excessos citados acima, pela intensidade, pela rapidez, pela compressão e fragmentação espaço-temporal, pela automação. Ocorre que o ser humano, entendido a partir da consubstanciação de um corpo complexo compreendido como a totalidade do ser, possui formas de funcionamento que só em parte se adequam, de maneira compatível, a esses excessos. O corpo não é fragmentado, interrompido, modular, puramente autômato em seu funcionamento. O tempo, espaço e intensidade de suas ações, sejam elas motoras ou não, não podem ser sempre caracterizados pelo excesso. É em termos relativos, metafóricos ou virtuais que o corpo pode ir para além de si mesmo ou através de si mesmo, de forma intensa, como querem os trans contemporâneos. A incompatibilidade na adequação do ser humano a esses excessos pode gerar estresse, angústia, estranhamento, desconforto¹²⁸. As tecnologias digitais, da forma como as temos hoje, estimulam esse estresse, propiciam um corpo rompido, um corpo cor-rompido que se debate entre eventos excessivos e leis (físicas) econômicas.¹²⁹

O estresse, para Fernandes (2003), não constitui doença ou sintoma, mas condição da contemporaneidade, “resultante da crescente compressão espaço-temporal advinda da tecnologia, da Internet, do irreversível aumento da complexidade de relações, diferenças e multiplicidade em todos os níveis simultaneamente – biológico, cultural, social, etc”. Cita Stress (2000), de Bruce Mau, como exemplo de trabalhos que incluem “a tecnologia no corpo/texto em mutação”, transformando-o em questionamento sobre a função social da arte. Stress é uma instalação multimídia de vídeos, fotos e textos que expõe mortes precoces em função do excesso de trabalho.

Para o próprio artista, o estresse cria uma ecologia nova, baseada na informação, resultante da fusão do capital tecnológico e do sistema nervoso. “O sistema tecno-neuronal produzido por esta ecologia do estresse concede à contemporaneidade um novo vocabulário gestual ao corpo humano” (MAU apud FERNANDES, 2003). E Fernandes completa: “Os corpos desta cena contemporânea são comprimidos e espalhados, meticulosamente investigados/conhecidos e multiculturalmente expostos e difusos”. Fernandes, aqui, dá pistas desse novo vocabulário gestual mencionado por Mau, assim como também o faz quando apresenta o trabalho *Splayed Mind Out* (1997) de Meg Stuart, onde partes do corpo de um dançarino são projetadas em uma tela enquanto realizam movimentos “mínimos distorcendo a imagem do corpo como um todo e provocando um estranhamento no espectador. Enquanto isso, dançarinos movem-se de forma fragmentada pelo chão, quase em surtos epiléticos de partes

128 UM FENÔMENO EMPÍRICAMENTE OBSERVADO POR ESTA AUTORA EM DIVERSAS CRIANÇAS ATUALMENTE DIZ RESPEITO A ESSA INCOMPATIBILIDADE. TEM SIDO CADA VEZ MAIS COMUM UM DESENVOLVIMENTO POTENCIALIZADO DAS CAPACIDADES PERCEPTIVAS, LÓGICAS, COGNITIVAS DAS CRIANÇAS, CAMINHANDO EM DESCOMPASSO COM SEU DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL, MOTOR, SOCIAL, GERANDO NELAS ANSIEDADE, ESTRESSE E INSEGURANÇA.

129 ADAPTOU-SE, AQUI, PARA O CORPO, O ENTENDIMENTO QUE KATZ (1994, p.10) TEM SOBRE A DANÇA: “UMA DANÇA QUE VIVE NA E PELA TENSÃO DA DUALIDADE LEI/EVENTO. LEI ENQUANTO CONTINUIDADE, INTELIGIBILIDADE COMO CÓDIGO. E EVENTO PORQUE TUDO QUE ACONTECE TRAZ UM ELEMENTO DE ARBITRARIEDADE, COM DESCONTINUIDADES E PROBABILIDADES”.

isoladas do corpo” (FERNANDES, 2003).

Começam a ser evidenciadas características de movimento recorrentes na contemporaneidade do corpo e que estão na dança que ele produz, des-cortinando um movimento que se mostra, então, contaminado tecnologicamente: movimentos mínimos distorcendo a imagem do corpo; movimentos fragmentados, à semelhança de surtos epiléticos; movimentos de exposição e difusão dos corpos. Em outros relatos, fala-se em movimentação “quebrada”, não fluida, aparentemente esquizofrênica (VICENTE, 2003). Maíra Spanghero Ferreira (2001), ao analisar os trabalhos da Cena 11 Cia de Dança, recorre freqüentemente a expressões como desconforto, incômodo, corpo deformado ou irregular, movimentos de tirar o fôlego, impressionante e assustador, referindo-se não apenas à movimentação, mas ao todo da obra – música, projeção de imagens, artefatos utilizados em cena. Esses tipos de movimento, certamente, enfatizam as transições e excessos e o estranhamento, estresse e desconforto deles advindos.

Este corpo corrompido organiza esteticamente seus movimentos de forma a denunciar essa contaminação. O movimento tecnologicamente contaminado é, então, interrompido, fragmentado, modular, variável, espasmódico. Essas características podem ser vistas nos elementos que o constituem.

Utilizando a sistematização dos elementos da dança elaborada por Lia Robatto (1994), em termos espaciais podem ser destacadas algumas características: o desenho do movimento e suas formas plásticas são marcados pelo excesso de variedade de linhas (curvas, retas, angulares), não há um desenho predominante, mas o predomínio da multiplicidade; na relação com os planos do espaço, a horizontalidade termina sendo evidenciada uma vez que não são enfatizados os outros planos: a verticalidade – nem a altura do clássico, nem o chão do moderno – e a profundidade. Isso não significa que não sejam explorados, principalmente ao nível da cinesfera. Esta, observa-se, é prioritariamente explorada em detrimento de grandes deslocamentos; quanto à proporção, observa-se também uma variedade de graus de grandeza, sendo priorizada, mais uma vez, a cinesfera; os percursos dos movimentos são, preferencialmente, divergentes entre si; não se busca unidade de percurso nem de foco.

A relação do movimento com o tempo é bastante significativa. Para Rudolf Laban (1978, p. 196), “A atitude do homem frente ao tempo é caracterizada, de um lado, pela luta contra ele nos movimentos rápidos e súbitos e, de outro, por uma condescendência em relação a ele, através de movimentos lentos e sustentados”. Entendendo que o tempo, para o ser humano, é um tempo relativo, é um tempo vivenciado, a simbiose com as tecnologias digitais fez mudar a própria noção humana de tempo, o que faz com que essa atitude do ser humano frente a ele seja, talvez, exatamente oposta à proposta aqui por Laban. A luta contra o tempo, contemporaneamente, se faz com movimentos lentos e sustentados, num ato de resistência ao excesso de velocidade, às curtas durações; a condescendência em relação a ele, com movimentos rápidos e súbitos, corroborando com a fragmentação que o caracteriza. Em geral, percebe-se, no movimento tecnologicamente contaminado, o predomínio das curtas durações; da

aceleração dos movimentos, freqüentemente interrompidos bruscamente; de ritmos compostos ou da acentuação irregular, muitas vezes de difícil identificação; da periodicidade imprevisível, irregular, interrompida. A extrema lentidão por vezes é utilizada, num contraponto ao excesso de velocidade.

A intensidade é marcada pela variação. O grau de resistência à gravidade (peso) e o grau de energia empenhado no movimento (esforço) são caracteristicamente variados: movimentos leves e pesados, ativos e passivos, fortes e fracos, tensos e relaxados se alternam num ritmo não regular. O fluxo tende ao descontínuo. No impulso predomina a parcialidade e a multiplicidade de pontos a partir dos quais o movimento é ativado.

Essas qualidades de movimento, aqui analisadas isoladamente, não se dissociam de fato, e o resultado é um movimento marcado pela fragmentação, interrupção, aceleração – pontuada aqui e ali por pausas que a enfatizam – multiplicidade, descontinuidade. Essas características, muitas vezes, dão um tom frenético ao movimento, às vezes espasmódico, às vezes depressivo ou melancólico, outras vezes convulsivo, esquizofrênico. O resultado cênico da obra coreográfica contemporânea, no entanto, não é marcado apenas por esses “tons”. Isso descartaria a multiplicidade que de fato se observa hoje na dança. Outros elementos entram em jogo e determinam as diferenças: as opções temáticas de cada coreógrafo, o aprendizado técnico dos dançarinos, os comprometimentos estéticos e políticos individuais, o próprio entendimento do papel, importância e influências da tecnologia no ser humano, no meio social e no fazer artístico. Ivani Santana (2003) lembra, lançando mão da metáfora de Frankenstein, que a tecnologia é, muito comumente, entendida, de modo impreciso, como sendo, de um lado, responsável pela deterioração da sociedade, ou, por outro, a solução para os mistérios da humanidade.

O que a reflexão aqui feita pretendeu evidenciar é que algumas características da organização estética do movimento se transformam na contaminação com as tecnologias digitais, independentemente dos juízos, valores e usos a elas atribuídos. Estes estarão presentes como marcas a diferenciar as diversas obras coreográficas. As possibilidades, portanto, são tantas quantos são os próprios indivíduos dançantes.



UMA POSSÍVEL RELAÇÃO ESTÉTICA DAS ARTES-PLÁSTICAS/ARQUITECTURA

ANA FIDALGO - ANAFIDALG@GMAIL.COM - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA; MARIA ISABEL AZEVEDO - ISABEL.COM@NETCABO.PT - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA, CAMPUS UNIVERSITÁRIO,

Resumo Este trabalho pretendeu observar a influência do modernismo/estilo internacional na obra do arquitecto Miguel Saraiva, através de cinco dos seus projectos.

As particularidades da arquitectura de Miguel Saraiva são a leveza, a simplicidade e a transparência, as formas plásticas ousadas, incluindo fachadas elaboradas plasticamente e elementos despojados e transparentes, a mistura de materiais, como a madeira, pedra, cerâmica, azulejos, vidro e aço; e uma cuidadosa elaboração e reelaboração do processo construtivo, dos pormenores que ligam, separam ou ocultam os materiais.

Do estudo destes cinco projectos foi seleccionado o Parkurbis, segundo o qual foram elaborados e produzidos em atelier de artes-plásticas trabalhos de base neoplástica, de modo a demonstrar a essência da obra de Miguel Saraiva. Nestes trabalhos de ateliê foi ainda introduzido a conjugação dos objectos e das fotografias através do programa Photoshop, criando novas cambiantes do observado.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho resultou de uma investigação realizada no âmbito do Mestrado em Comunicação Estética e o facto de leccionar na Escola Secundária Campos Melo na Covilhã, as disciplinas de Geometria e Oficina de Artes, e de ser uma necessidade constante a junção entre arquitectura e pintura. Pretendemos fazer uma reflexão do encontro com a arte, e analisar a relação entre artista, obra e espectador.

Procuramos o encontro entre a pintura e a arquitectura, relação que vai muito para além das correntes artísticas e da forma como são fruídas pelos seus autores e espectadores, apesar de a primeira ser um tipo de arte mais intimista e da outra ser voltada para as massas. Este trabalho pretendeu observar a influência do modernismo/estilo internacional na obra de Miguel Saraiva através de um estudo de caso, descritivo e comparativo. Analisaram-se os projectos do arquitecto e compararam-se cinco dos seus projectos. Optamos por analisar uma arquitectura em que a simplicidade resulta de uma clareza e de uma intensidade formal. Uma característica desta arquitectura é o minimalismo que obviamente se concentra no que essencial, deixando de lado a decoração e os acessórios. Os objectos produzidos no ateliê, seguem essa tendência minimalista, reduzindo ainda mais as imagens pretendendo chegar à sua essência.

No trabalho desenvolvido no ateliê de artes plásticas, muito ficou por fazer e dizer, e quanto mais se pesquisa, mais parece que havia para experimentar e novas ferramentas de trabalho para explorar como por exemplo o Photoshop, que permite outro tipo de abordagem, introduzindo uma visão digital exploratória.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. EDIFÍCIO DO PARKURBIS NA COVILHÃ

O edifício do Parkurbis na Covilhã destaca-se na paisagem ao contrapor as suas formas rectilíneas e as suas cores claras por oposição à encosta da Serra da Estrela, que lhe serve de fundo, quando nos aproximamos da Covilhã circulando na A23.

O edifício foi projectado em 2002 para o Parkurbis - Parque de Ciências e Tecnologias. O Parkurbis tem como função principal incubar empresas, criando condições para o desenvolvimento de novas actividades de base tecnológica. Por todas estas razões era necessário ter cuidado na idealização e concepção do projecto. O conjunto edificado organiza-se em dois pisos numa implantação em forma de L. Podemos verificar que neste edifício estão aplicados com precisão todos os elementos apontados pelas propostas urbanas de carácter vanguardista de Le Corbusier: os pilotis, a cobertura plana, os jardins interiores, a fachada livre, a janela rasgada de lado a lado. A planta clássica foi virada ao contrário: o piso térreo deixou-se livre e a entrada dos escritórios passou, claramente para o primeiro piso. “ A planta traz consigo um ritmo primário determinado: a obra desenvolve-se em extensão e em altura segundo suas prescrições com consequências que se estendem do mais simples ao mais complexo (...) A planta traz consigo a própria essência da sensação.”¹³⁰

O pilar constituiu o elemento central a partir do qual os outros elementos evoluíram, permitindo elevar o edifício do chão e criando espaços de circulação e espaços verdes, o que inverte a situação normal, pois no rés-do-chão dos edifícios de escritórios é onde se concentra a maior densidade e mais impenetrável massa. Com os pilares a suportarem o peso do edifício, as paredes adquirem total liberdade, articulando com a estética do edifício.

As fachadas estão livres, o recurso à janela rasgada, acentua ainda mais a horizontalidade do edifício. As formulações teóricas que Le Corbusier sintetizou em *Vers une Architecture* foram de tal forma pertinentes que tiveram um impacto didáctico e de formação de gosto.

À entrada, encontramos a escadaria e, no tecto desta, cria-se uma relação de luz e transparência (com entrada de luz natural), dando a ideia de

continuidade espacial. A escada desliza, convertendo-se num elemento abstracto neoplástico. As relações entre formas e luzes são permitidas através de enormes superfícies de vidro e da estrutura definida por pilares e vigas de betão. Essa relação continua no passadiço superior que dá acesso ao restaurante e ao auditório. Todos os volumes são distintos, mas encontram-se ligados no conjunto através do módulo de acesso. As fachadas do edifício estão organizadas por superfícies planas, com vidraças horizontais cobrindo os grandes espaços, destruindo a ideia de caixa hermética, fazendo comunicar o interior com o exterior, predominando as plantas livres e a funcionalidade dos espaços. Os arquitectos do movimento De Stijl pretendiam “(...) a distribuição calculada de massas desiguais num sistema anticubista que aniquilasse os contornos cerrados dos corpos volumétricos (...)”¹³¹

3. TRABALHO DE ATELIÊ

O trabalho a ser desenvolvido no ateliê, afigurava-se numa primeira fase difícil e complexo, a representação plana figurativa de base neoplástica de algumas zonas do Parkurbis, teria que ser executada em moldes que permitissem vislumbrar esses locais, transmitindo o minimalismo da arquitectura do edifício.

3.1.UM OLHAR DIFERENTE

Sobreposição! Recortes! Pedacos! Fragmentos! Vermelho! Quente! Sombra! Luz! Transparência! Opacidade! A pintura é composta por dois planos: um tem como limite a parede, nele se engloba o segundo e é definido pela transparência da entrada de luz natural, que entra pelas janelas horizontais, escorrendo de acordo com o movimento solar. A utilização do vermelho, como cor quente, assim como toda a planaridade da obra é resultado da intrínseca influência do Neoplasticismo, mais propriamente de Mondrian, um mestre dessa corrente.

Foram tomadas duas posições relativamente ao trabalho. A primeira teve por objectivo conceber um quadro que não se contivesse nos seus próprios limites, sendo estes construídos pela obra em si, colocando-nos, perante uma construção ilusória do espaço. Não tendo moldura, a planaridade do quadro faz com que este se confunda e se interpenetre com a planaridade da parede que lhe sirva de suporte durante a sua exposição. Paradoxalmente, a outra posição incorpora as formas da pintura, cujo limite físico é apenas o que pretendeu representar. Recorremos a figuras geométricas de cores distintas e contrastantes, que identifiquem claramente a imagem representada. O quadro pretende querer sair e confundir-se com o espaço envolvente. Assim, a parede de suporte funcionará como o limite e ao mesmo tempo como prolongamento da obra/quadro, levando o espectador a prolongar e completar a pintura ao sabor da sua imaginação.

Quando utilizámos a câmara fotográfica para documentar o local a representar, procurámos captar um entendimento da profundidade do espaço pictórico, tendo a perspectiva como ponto de partida. Quanto ao ponto de fuga, este funcionou como a peça essencial para determinar a posição do olhar, ou seja, inserir o espectador no local, propondo uma maneira e modo de olhar quer para o espaço físico, quer para o quadro.

3.2. OLHARES CONVERGENTES

Madeira e metal! Preto e cinzento! Serra e alcatrão! Passadiço e céu! Viver duas cores, viver a natureza e o artificial, viver a construção e o infinito. Procurou-se com esta obra, continuar no caminho da simplificação de métodos utilizados na sua realização. Simplificar o mote observado e que lhe deu origem, simplificando a sua representação.

A oposição de cor e materiais utilizados, procura pelas suas antíteses representar os opostos observáveis simplificando-os. Tal como o neoplasticismo de Mondrian, apareceu na mesma altura a corrente do suprematismo russo encabeçado por Malevitch que propunha a redução da imagem a corpos geométricos como faziam os pintores primitivistas na representação pictórica da natureza. Caminho apontado por Cézanne “ (...) reduzindo a natureza ao cone, ao cubo e à esfera. (...) Malevitch declara que Cézanne deu impulso de uma nova feitura da superfície pictórica enquanto tal, (...). ”¹³²

Como interpretar a criação/obra sem conhecer o que lhe esteve na origem? Procurou-se deixar espaço para que o fruidor intérprete, possa avançar com o seu olhar para um entendimento da própria obra em si, podendo usufruir apenas da própria criação sem conhecer a imagem que lhe deu origem. Caminho que já era apontado por Malevitch quando num artigo respondeu à crítica de Alexandre Benois. “ Aqueles que tem por hábito animar-se diante de uma carinha bonita, têm dificuldade em animar-se diante da face de um quadrado ... O segredo do encantamento é a própria arte de criar...”¹³³

3.3.A COMPLEXIDADE DE LINHAS

Branco! Texturas! Volume! Madeiras! Planos! Todo o trabalho é monocromático. Na imagem, os vários níveis e diferentes alturas proporcionadas e diferenciadas pelas sucessivas camadas de madeira proporcionam diferenças na luz reflectida e percebida pelo espectador fruidor. A tridimensionalidade, a representação do real, reflecte-se na montagem das madeiras sobre a base, a qual aparece e nela se forma a imagem/desenho de grandes dimensões. Existe nesta imagem/desenho, uma sobreposição das partes opacas e transparentes, onde se quer afirmar um espaço.

132 NÉRET, GILLES, KAZIMIR MALEVITCH, TASCHEN, 2003, KOLN, P.22

133 IDEM, P.49

A espacialidade resulta da sobreposição de madeiras já reflectidas. O encontro destes dois planos permite o encontro entre abstracção e figuração. O branco funciona como o limite sem limite de toda a obra, entrecortando a cor monocromática utilizada com a sobreposição da madeira, conseguiu-se assim um jogo de sombras e de luz, que motivaram vários tipos de brancos e de nuances espaciais.

3.4.A DESCONSTRUÇÃO

Neste momento os artistas estão atentos às novas práticas da arte, na medida em que ganham mobilidade, viajando ao serviço da arte, a arte é quem ganha, através das criações.

A partir do edifício e dos princípios do Estilo Internacional tendo por base, a geometrização, a racionalização, a simplificação da forma /purismo (abolição da decoração gratuita), a serialização, a standardização, foi elaborado este trabalho pós-ateliê, com recurso à desconstrução do edifício com os programas de Photoshop. A utilização das novas ferramentas digitais, veio abrir novos caminhos de criação trazendo a possibilidade de se experimentar novas perspectivas, uma vez que se faz e refaz praticamente tudo o que anteriormente se fazia da forma analógica, com muito mais facilidade e rapidez. Os erros e o desencanto perante o resultado final podem ser facilmente corrigidos sem desperdício da matéria, mas por outro lado podem anular parte da imprevisibilidade da criação. A ferramenta digital por seu lado agiliza a criação ao dispensar os materiais tradicionais, tal facto leva-nos a pensar que isso retira algum encanto em relação ao objecto criado, pela quebra do elo de ligação entre o artista e os materiais. Aquilo a que se chamava "meter a mão na massa", é agora substituído por teclas e comandos abrindo-se um sem número de novas hipóteses onde nada será excluído e tudo se complementa.

A arte favorece a sua contaminação crescente com questões da vida real e acontecimentos do quotidiano, pois a sociedade é dominada pelo consumo, pela publicidade agressiva e determinados objectos e imagens tornam-se ícones, a ideia da lata surge como reflexo dessa tendência, como por exemplo a lata da Sopa Campbell de Andy Warhol. Neste caso apresentamos a lata do Parkurbis, passando rapidamente de uma atitude minimalista para uma tendência da Pop Art.



Fig.1 - PORMENOR DO PASSADIÇO | Fig.2 - CONJUGAÇÕES | Fig.3 - TRABALHO FINAL



MEMÓRIA E TESTEMUNHO NA OBRA DE DANIEL BLAUFUKS

ANA PAULA SILVA OLIVEIRA - DOUTORANDA EM FILOSOFIA E MEMBRO INVESTIGADOR DO RESEARCH GROUP “ESTÉTICA, POLÍTICA E ARTES” DO INSTITUTO DE FILOSOFIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO - UNIVERSIDADE DO PORTO, PORTUGAL - OLIVEIRA.OR.ANAPAUULA@GMAIL.COM

RESUMO: Com o intuito de reflectir sobre os conceitos de memória e testemunho na obra do fotógrafo português Daniel Blaufuks, este artigo analisa o documentário “Sob céus estranhos”(2007), registo documental que evidencia um universo plástico em que filmes de época misturam-se à fotografias e relatos de experiências vividas de refúgio e deslocamento na cidade de Lisboa e nos seus arredores no início do século XX. Para tal, procuro perspectivar o filme como um gesto de testemunho indirecto que regista depoimentos de um acontecimento ao mesmo tempo em que escreve e interpreta a história de um lugar. Neste contexto, é possível pensar o documentário sob diferentes formas: como um instrumento poderoso para os «rearranjos da memória colectiva»(Pollak), uma vez que constitui o melhor suporte para captar as recordações, pois não se dirige apenas às capacidades cognitivas, mas também às emoções; como um meio de recuperação de uma «memória profunda»(Hartman) e como um «cinema do acto da palavra»(Deleuze) entendido como uma arte política.

ABSTRACT: Memory and testimony in Daniel Blaufuks's artistic creation

The aim of this article is to discuss the concepts of memory and testimony in Daniel Blaufuks's artistic creation. This paper analyzes the documentary “Under Strange Skies”(2007) which tells stories about exile and displacement through a narrated memoir, films and photographs. For that, we envisage the documentary like one indirect testimony for different ways: as a way of thinking the collective memory(Pollak); as a way of recuperate one «deep memory»(Hartman) and as a political art(Deleuze).

+ PALAVRAS-CHAVE/KEY-WORDS: memória, testemunho, documentário, Daniel Blaufuks, identidade /memory, testimony, documentary, Daniel Blaufuks, identity

O FILME COMO GESTO DE TESTEMUNHO

Ao construir um projecto estético em que o arquivo, a fotografia¹³⁴ e o vídeo¹³⁵ constroem um discurso contra o esquecimento baseado em fragmen-

134 «470. UMA FOTOGRAFIA(UM VÍDEO) TRADUZ UMA IDEIA, UMA SENSAÇÃO OU APENAS UM FASCÍNIO. ESTE NÃO SE EXPLICA. EXERCE»

135 «444. UM VÍDEO É UMA FOTOGRAFIA COM TEMPO E MOVIMENTO. A SUA DESCODIFICAÇÃO É SEMELHANTE À DE UMA FOTOGRAFIA. ESTA DESCODIFICAÇÃO PODE SER PESSOAL E NÃO COLECTIVA»(BLAUFUKS,2008:21).

tos visuais, Blaufuks¹³⁶, em “Sob Céus Estranhos”(2007), une diversos vestígios de reminiscências que aludem à experiência do exílio que permitem ao artista a recriação da cidade de Lisboa sentida e sonhada a partir de suas impressões como neto de judeus alemães que encontraram em Portugal o refúgio necessário. O artista afirma: «gostaria que o meu trabalho englobasse tudo o que sou, tudo o que vi, tudo o que desejo, tudo o que recorde, tudo o que sei, tudo o que me interessa, tudo o que fiz, tudo o que não fiz, tudo o que desejei ser»(Blaufuks,2008:23).

Assim, pensar o filme como um gesto de testemunho implica entender a maneira pela qual o artista evidencia o seu próprio testemunho através de questões de estilo ligadas ao modo como envolve-se com o assunto tratado e traduz sua perspectiva do mundo em termos visuais para assim escrever e interpretar a memória de uma época. Ao construir um pensamento sobre o exílio, nota-se um processo de escolhas que envolvem uma série de elementos que irão compor a organização lógica do filme: sons, imagens,voz off, tempos destinados a cada plano e todo o repertório de recursos estilísticos que assinalam a presença do artista ou a evidenciam na narrativa, com destaque para as fotografias. De acordo com Blaufuks:

FALAMOS DE ARTE E DA PRÁTICA DE IMAGENS, MAS, NO FUNDO, ESTAMOS SEMPRE A TEORIZAR, PORQUE NUNCA CONSEGUIMOS ABRANGER O NÚMERO TOTAL DE IMAGENS DISPONÍVEIS. ACONTECEU-ME COM O SOB CÉUS ESTRANHOS. ENQUANTO ESTAVA A OLHAR PARA AS FOTOGRAFIAS DOS REFUGIADOS SENTI ESSA ANGÚSTIA DA ESCOLHA: NÃO SE PODE UTILIZAR TUDO E POR ISSO TÊM DE ESCOLHER E, AO FAZÊ-LO, SENTI-ME UM POUCO COMO OS POLICIAIS QUE ESCOLHIAM AS PESSOAS(...).SEI QUE ISTO É MUITO SIMBÓLICO, MAS METAFORICAMENTE ESTÁ-SE A DAR UMA SEGUNDA VIDA ÀQUELAS CARAS. ERAM ROSTOS QUE ESTAVAM ENCERRADOS NUM ARQUIVO HÁ ANOS E DE REPENTE VÊM À TONA, SÃO VISTOS!E, OBVIAMENTE SÃO APENAS IMAGENS, SÃO APENAS – NEM SEQUER SOMBRAS SÃO – PÁLIDAS REFERÊNCIAS DAS PESSOAS QUE FORAM, MAS ESTE OLHAR É TAMBÉM O MÁXIMO QUE SE LHES PODE DEVOLVER. UMA FOTOGRAFIA É UM ESPELHO COM MEMÓRIA. PORTANTO ESTA ESCOLHA TEM INERENTEMENTE A VER COM MEMÓRIA. E, NESTE CASO,COM A FALTA DE MEMÓRIA QUE EXISTE DESTAS PESSOAS, PORQUE, NA VERDADE, FORAM GRUPOS DE PESSOAS, FORAM FAMÍLIAS INTEIRAS QUE DESAPARECERAM E NÃO FICA NINGUÉM PARA AS RECORDAR.UMA COISA QUE SEMPRE ME INTERESSOU NO MEU TRABALHO É ESSA SOBREPOSIÇÃO ENTRE O QUE É PÚBLICO E O QUE É PRIVADO, ENTRE ESSA MEMÓRIA COLECTIVA E A NOSSA MEMÓRIA PESSOAL(BLAUFUKS, 2008:45).

Ao permitir que estes rostos encerrados nos arquivos ganhem uma forma de expressão, o artista mostra um interesse «pelos “problemas humanos” mais do que pelos “problemas de encenação”»Deleuze(2006:200) narrando, assim, a história dos refugiados da Alemanha nazista que passaram por Lisboa e dando visibilidade às experiências singulares vividas por estes indivíduos como uma forma de devolver a voz que lhes foi silenciada.

Ao pensar nessa intersecção entre a memória colectiva e a memória pessoal, Blaufuks aponta caminhos para compreender o documentário como

136 «440. TODAS AS MINHAS EXPOSIÇÕES,OS MEUS FILMES E OS MEUS LIVROS EQUACIONAM ESTAS LIGAÇÕES ENTRE LITERATURA DE EXÍLIO E A FOTOGRAFIA DE VIAGEM, A MEMÓRIA PESSOAL E A MEMÓRIA COLECTIVA, ENTRE A MEMÓRIA DA VIAGEM E A VIAGEM PELA MEMÓRIA»(BLAUFUKS,2008:21).

um instrumento poderoso para os «rearranjos da memória colectiva» uma vez que vai além da direcção das capacidades cognitivas e capta, também, as emoções. De acordo com Michael Pollak(1989), ainda que seja tecnicamente difícil ou impossível captar todas essas reminiscências em objectos de memória, o filme é o melhor suporte para fazê-lo, por isso seu papel crescente na formação e reorganização da memória.

Ao entender o filme como uma maneira de tratar a memória social de um grupo é possível, por meio do entrecruzamento de palavras, sons e imagens, notar a preocupação em confrontar lembranças e esquecimentos e, assim, analisar como o artista constrói sua própria história. Pollak afirma haver uma espécie de leit-motiv em cada história de vida entendido como um núcleo resistente, um fio condutor que possibilita a esta ser considerada não apenas relato factual, mas um «instrumentos de reconstrução da identidade». Assim, o lugar social do indivíduo bem como suas relações com os outros é definido através de um trabalho de construção de si (Pollak,1989:13).

Neste percurso, ao considerar a história de vida do artista – cujo fio condutor é a memória - como meio de reconstrução de uma identidade fracturada e não apenas enquanto um relato factual, evidencia-se a possibilidade de realização de um trabalho de recriação de si mesmo, no qual há uma «construção de uma coerência e de continuidade da própria história».

Ao perspectivar as fotografias e filmes de família como registos que permitem a conservação das informações ao mesmo tempo em que remetem à experiência do exílio, nota-se a continuidade da lembrança, pois estes objectos trazem as marcas de um acontecimento vivenciado pelos exilados e uma recordação do passado com o poder de transmitir para as gerações posteriores a história do exílio. Um destes acontecimentos vividos pelo artista, pode ser evidenciado no trecho do vídeo transcrito abaixo:

*UMA MEMÓRIA
DE UMA MEMÓRIA
DE UMA MEMÓRIA.
LEMBRO-DE DE
A MINHA MÃE ME CONTAR
DE COMO A SUA MÃE LHE CONTOU
UMA RECORDAÇÃO DOS TEMPOS DE GUERRA.
TINHAM IDO À BAIXA
E PASSARAM DIANTE DA MONTRA
RECHEADA DE DOCES DA CASA FAVORITA.
A MINHA MÃE ESTENDEU O BRAÇO
CONTRA O VIDRO, TENTANDO AGARRAR AQUELES
BOMBONS INALCANÇÁVEIS, E A MINHA AVÓ CHOROU
POR NÃO TER DINHEIRO PARA OS COMPRAR.*

Ao compreender testemunhos singulares como este em vídeo, o que tem-se é uma abertura do artista a uma escuta sensível da alteridade em que é possível recriar uma «memória profunda» bem como detalhes específicos sobre o exílio vivenciado pelos refugiados. Não apenas um «flashback compulsivo», para Hartman o acto de lembrar é um recordar, um reflectir e mesmo «que o discurso possa tropeçar, passar à frente de si mesmo, perder seu caminho temporariamente, é a voz, tanto quanto a memória, que se recupera dos momentos de silêncio e impotência. Também uma imagem é reconquistada: aquela da humanidade do sobrevivente»(Hartman, 2000:216).

Ao construir a narrativa fílmica através do entrelaçamento de diversas vozes, gestos e olhares, Blaufuks restaura esta “memória profunda” com o intuito de interpretar a memória dos indivíduos considerados na história narrada pelo filme e, também, entender a dor, o silêncio e a interrogação que seu próprio testemunho traz o que permite recordar, reflectir e reconstruir sua própria história.

Uma outra possibilidade de leitura do filme como gesto de testemunho é dada por Deleuze ao pensar numa articulação entre o político e o estético, pois o cinema político deve ter ao arrancar ao intolerável, ao invivível «um acto da palavra que não o poderia calar, mas uma produção de enunciados colectivos capaz de elevar a miséria a uma estranha positividade, a invenção de um povo»(Deleuze,2006: 284).

Esta palavra em acto que não deixa a voz dos exilados silenciarem presente durante todo o filme evidencia uma palavra em acto em que a personagem ultrapassa a todo instante a fronteira que separa, de um lado, sua questão privada e , de outro , a política produzindo «ela própria enunciados colectivos» (Deleuze, 2006:284).

Deleuze compreende a memória, não apenas como uma memória psicológica, que tem a faculdade de evocar lembranças, nem mesmo como uma memória colectiva, de um povo vivo, mas sim como uma « estranha faculdade que põe em contacto imediato o fora e o dentro, a questão do povo e a questão privada, o povo que falta e o ego que se ausenta, uma membrana, um duplo devir» (Deleuze,2006: 283).

OS LUGARES DA MEMÓRIA

Os lugares da memória - entendidos como lugares de sentido – são recriados pelo artista por meio de traços e vestígios da presença dos refugiados, entre estes, imagens dos lugares de interacção entre pessoas e objectos que não existem mais. Blaufuks salienta esta trabalho da memória ao afirmar que:

A CIDADE DO EXÍLIO É LISBOA, NA QUAL OS MEUS AVÓS SE REFUGIARAM EM 1936.(...)ESSA LISBOA NÃO EXISTE MAIS E VIVE APENAS NUMA MEMÓRIA EM VIAS DE EXTINÇÃO, RECORDAÇÕES JÁ EM SEGUNDA OU TERCEIRA MÃO. OUTRAS LISBOAS SE SEGUIRAM, NATURALMENTE, INFELIZMENTE. A LISBOA DOS RETORNADOS, DOS ANGOLANOS, DOS CABO-VERDEANOS, DOS ROMENOS, DE TODOS OS QUE POR ALGUMA RAZÃO FORAM

FORÇADOS A ABANDONAR AS SUAS TERRAS(...)TENTEI SIMBOLIZAR A PRESSÃO A QUE ESTAVAM SUJEITOS. AS SAÍDAS DOS QUE PARTIRAM. O CEMITÉRIO DOS QUE AQUI FICARAM¹³⁷.

Ao simbolizar estas imagens das «saídas dos que partiram. O cemitério dos que aqui ficaram», Blaufuks evidencia um diálogo entre literatura e fotografia misturando imagens de arquivo com filmes de família, diários do avô e cartas de refugiados, evidenciando sua concepção do vídeo como «uma fotografia com tempo e movimento». De acordo com Sérgio Mah¹³⁸ «de forma clara, Blaufuks tem inflectido para uma cultura contemporânea da fotografia em que esta já não é entendida como uma disciplina enformada por uma específica processualidade técnica, mas como um vasto campo de negociação de múltiplas modalidades e dispositivos de imagem».

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao narrar sua própria memória, perspectivada enquanto capacidade humana de rememoração e experiência (Agamben, 1999), Blaufuks ao mesmo tempo em que evoca suas reminiscências familiares permite um movimento de pensar em que nota-se um processo de preservação e recriação da temporalidade histórica singular, na qual sensibilidades, saberes e identidades em devir se relacionam. O artista assim define o filme “Sob Céus Estranhos”(2007):

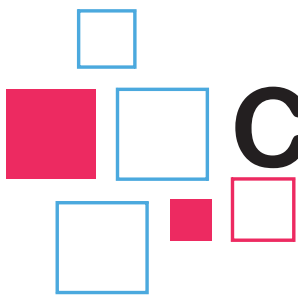
NÃO, ESTE DOCUMENTÁRIO NÃO É NENHUMA HOMENAGEM. ENTRE OS REFUGIADOS EXISTIA, COMO É ÓBVIO, TODO O TIPO DE PESSOAS, NÃO DESEJO HOMENAGEAR A CONDIÇÃO DE REFUGIADOS SÓ POR SI. ESTE DOCUMENTÁRIO É ANTES UMA MEMÓRIA, QUE, TALVEZ, TAMBÉM NOS SIRVA COMO EXEMPLO NO PRESENTE, EM RELAÇÃO A OUTROS REFUGIADOS, EXILADOS OU EMIGRANTES.¹³⁹

Através do universo plástico retratado no documentário, é possível compreender a memória como um constante jogo entre o vivido, o imaginado e o silenciado, um movimento que – ao invés de apenas repetir a recordação – se abre ao esquecido, às fissuras, à incompletude, ou seja, a algo que ainda não teve direito nem à lembrança nem às palavras. Rememorar significa prestar atenção ao ressurgir do passado no presente, uma vez que não se trata apenas de esquecer o passado, mas de agir também sobre o presente. Ao transmitir essa experiência vivida que ressurge, é possível estabelecer uma relação entre a finitude do acontecimento vivido e a infinitude do acontecimento lembrado. (Gagnebin, 2006; Benjamin, 2000).

137 BLAUFUKS, DANIEL(2001) DESTA LISBOA E DA OUTRA IN: LISBOA-PESSOA-EXÍLIO-SARAMAGO. CATÁLOGO DA EXPOSIÇÃO ORGANIZADA EM COOPERAÇÃO COM GALERIA LUIS SERPA PROJECTO, LISBOA(10 DE MARÇO A 28 DE ABRIL DE 2001 E INTEGRADA NA INICIATIVA 2001: ODISSÉIA NO TEMPO.

138 MAH, SÉRGIO. UMA ESCRITA DE INSTANTÂNEOS IN: BLAUFUKS, DANIEL(2003) COLLECTED SHORT STORIES. LISBOA: POWER GROUP FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN.

139 MIRANDA, LUIS. «QUIS DESMISTIFICAR A IDEIA DO REGIME DE SALAZAR COMO ANJO DA GUARDA». ENTREVISTA COM DANIEL BLAUFUKS. DISPONÍVEL EM [HTTP://WWW.DANIELBLAUFUKS.COM/WEBMAC/SOL.HTML](http://www.danielblaufuks.com/webmac/sol.html). ACESSO EM 19 DE AGOSTO DE 2009.



RECONFIGURAÇÕES DA IMAGEM

ANTONIO FATORELLI (ECO/UFRJ)

DESENVOLVIMENTO

A mediação das tecnologias digitais em domínios cada vez mais diferenciados da vida privada e social, como as atividades econômicas, o lazer, a comunicação, a gestão dos corpos, a medicina e o esporte, virtualiza novas instâncias da vida e do pensamento, deste modo disponibilizadas para o trânsito em tempo real. Na atualidade, em que aspectos cada vez mais relevantes da experiência se realizam em ambientes modelizados ou simulados, modificam-se substancialmente as a definição e o papel relativo das formas visuais. A fotografia, que pressupõe, na sua acepção clássica, a temporalidade pontual da tomada instantânea, cede lugar à um regime da imagem que implica um tempo complexo, simultaneamente passado, presente e futuro. Também a imagem movimento passa por modificações substanciais, incorporando as singularidades do vídeo, uma forma, como assinalaram Raymond Bellour (BELLOUR, 1997, p. 14) e Philippe Dubois (DUBOIS, 2004, p.73), que apresentou-se como lugar de passagem entre as imagens, fazendo vacilar de modo ainda mais evidente as reivindicações de purismo e de auto-suficiência dos meios.

Nesse momento transicional não está em conta, em nenhuma instância, a perda do real ou da referência e, muito menos, a disseminação de um tipo de visão abstrata e desencarnada, como sustenta Jonathan Crary, entre tantos outros teóricos que apostam no poder de desumanização das tecnologias digitais. Ao deslocar a imagem do seu contexto espacial e temporal de origem, dos seus condicionantes auráticos como definiu Benjamin, ou ao subordiná-la a uma dimensão crescentemente maquínica, as tecnologias imagéticas recentes não produzem uma imagem de natureza puramente mental, alucinatória ou dissociada do real, e nem tampouco reconfiguraram a visão em um plano fora do observador humano e sem referência ao mundo real, como supõem os teóricos da automatização da visão. Convém, de modo bem diverso, perceber como as mudanças processuais e perceptivas decorrentes das transformações técnicas implementadas desde a modernidade e, em especial, a nova lógica de criação e de circulação das imagens implementadas pela fotografia e pelo cinema e, mais recentemente, pelas tecnologias eletrônicas e digitais, estão, reencenando os modelos realistas e, simultaneamente, ampliando o poder produtivo do corpo no processo de aquisição perceptiva. Mais especificamente, trata-se de considerar o modo como os dispositivos híbridos do cinema-digital-vídeo reafirmam, em várias instâncias, os códigos e as convenções realistas historicamente associadas ao modelo de representação analógica e, por outro lado, ressaltar como esses mesmos dispositivos são mobilizados por diferentes artistas que investem na estética háptica enraizada na afectividade do corpo.

As mediações desencadeadas pelos dispositivos tecnológicos alteraram significativamente o status da imagem e do observador na atualidade, a ponto de provocar a emergência de um novo paradigma. A passagem da visão à visualização ou, ainda, a passagem da imagem óptica – gráfica – à imagem eletro-óptica – infográfica –, apontadas de modo acurado por Paul Virilio (VIRILIO, 1996, p. 127), manifestam algumas das mutações essenciais em curso no âmbito da percepção, da cognição e da representação. Teórico da visão maquínica, Virilio tematiza as condições particulares de percepção nesse contexto de crescente automatização, considerando o corpo como lugar último desse embate com o que chamou de 'logística da percepção'. Um corpo, nesta acepção, 'co-envolvido com a tecnologia, índice dos impactos das mudanças tecnológicas' (HANSEN, 2004, p. 102).

O híbrido digital relaciona uma imagem sem suporte físico estável e um observador que é chamado a desempenhar papéis crescentemente produtivos, desencadeando simultaneamente a crise do objeto e a emergência de um novo regime espectral. 'Sabe-se que na terminologia moderna, a noção de limiar define a intensidade mínima para que um estímulo possa suscitar uma resposta ou uma sensação. Ainda que esta noção permaneça válida do ponto de vista fisiológico, ela remete a um tipo de investigação que supõe limites claros entre diferentes tipos de estímulo e de resposta, entre sujeito e objeto, percepção e ação' (FATORELLI e BRUNO, 2006, p. 13). O novo status da imagem técnica contemporânea se delineia nesse momento no qual não é mais possível distinguir claramente esses dois pólos segregados no espaço e constitutivamente diferentes que tradicionalmente demarcaram limiares perceptivos estáveis. Mark Hansen chama a atenção para o fato de que nessa mudança de escopo da recodificação tecnológica da percepção é o próprio corpo, na ausência de um suporte objetivo, que assume o papel fundamental de processador da informação, e que é o tempo da percepção ele mesmo que conforma o 'objeto' do investimento técnico, mudanças fundamentais definidoras do que designou de 'estética da mídia corporalizada contemporânea' (HANSEN, 2004, p. 31)

Ao tempo que confere centralidade ao corpo, a desmaterialização do suporte implementa uma convergência sem precedente de mídias, posicionando-as lado a lado, umas sobre as outras, muitas vezes promovendo o atravessamento de diferentes estratos de mídia. Decorre desses efeitos de sobreposição uma condição de modularidade, fundada não mais sobre o modo constitutivo das imagens digitais individuais, mas entre os sistemas de mídia. Verificamos no contexto da informação – de sobre-determinação das tecnologias digitais sobre as imagens de base fotoquímica e de sobreposição complexa dos meios uma vez convertidos em sinais codificados –, a emergência de uma lógica de temporalização das imagens, fundadas, agora, nas capacidades criativas do corpo e no status estratificado dos meios.

Presenciamos, nesse momento de transições, o surgimento de um conjunto significativo de trabalhos que passam a depender de arquiteturas complexas, de projeções em várias telas e de dispositivos os mais diversos. Nossa suposição é a de que essas instalações, no modo em que estão dispostas e pelas experiências estéticas que proporcionam, expressam as potências do híbrido contemporâneo e se apresentam como expressões culturais singulares, especialmente referidas às modalidades atuais de experiência.

Uma vez identificados os aspectos diferenciais promovidos pela cultura digital e de modo a contornar os discursos triunfalistas que normalmente acompanham e legitimam os avanços tecnológicos (DUBOIS, 2004, p. 35), apresenta-se relevante a identificação das transformações propriamente estéticas processadas no âmbito da produção imagética. A análise destas produções recentes tem a intenção de revelar iniciativas e tendências que estão reconfigurando o status da imagem e do observador na contemporaneidade.

Inúmeros artistas que realizam seus trabalhos a partir da heterogeneidade semiótica dos atuais sistemas imagéticos investem na base multimídia da visão e na capacidade afectiva e criativa do corpo, de modo a estabelecer uma passagem do ótico, de uma cultura ocularcentrista, para o háptico. São essas capacidades sinestésicas do corpo, referidas a um novo status do observador e da obra, que iremos destacar nas obras Bananeira (2006), de Rosângela Rennó.

Uma imagem estática monocromática que parece pertencer a um antigo álbum de família retrata uma 'bananeira' feita por uma criança numa típica brincadeira de férias. A fotografia registra o momento culminante do movimento, exatamente quando o corpo da menina se encontra no sentido anti-gravitacional, com as pernas suspensas no ar, em forma de 'V', exibindo um equilíbrio precário e provisório. No decorrer de uma fração de segundos, o vestido, que por um momento se desdobrara no ar, retornaria à sua posição habitual, e o corpo voltaria a encontrar seu equilíbrio. Em um átimo, estaria restituída a estabilidade da cena, reforçada pela imobilidade das árvores e pela regularidade do gramado. Uma atmosfera morna e serena vem conferir densidade suplementar a essa ação, fazendo supor que tudo se passa em uma casa de interior, distante das atribulações das grandes cidades, em um desses dias de verão em que as pessoas, as plantas e os automóveis encontram-se imóveis, aparentemente impossibilitados de executar o menor movimento.

Esse clichê encontra paralelo na iconografia dos registros de cenas de ação, nos diversos flagrantes em que a imagem resulta da apreensão de um instante qualquer retirado do fluxo do movimento, deixando entrever os seus rastros, as marcas da sua efemeridade. O borrão na saia da mulher é a confirmação, na superfície da imagem, dessa episteme temporal, o índice que vem comprovar a circunstancialidade do registro e atestar que, no instante da cambalhota, não havia tempo suficiente para o fotógrafo optar pelo melhor enquadramento ou de escolher o momento ideal antes de acionar o disparador da câmera. A autenticidade do registro, evidenciada pelo borrão na imagem, é o traço no significante que atesta a confiabilidade da imagem, que a inscreve no conjunto das convenções associadas à representação realista instantânea.

Entretanto, decorridos alguns minutos desde que o olhar do observador se fixou na imagem, já certificado do seu código realista e certo de que nada mais há para ver, tomado mesmo por uma certa angústia diante desse tempo suspenso e imóvel, o observador se surpreende com um lento, mas incontornável, movimento da perna da mulher, que perfaz uma trajetória pendular sob o fundo estático da paisagem. A percepção de um movimento nessa superfície supostamente estática da fotografia convencional desloca as pressuposições iniciais associadas ao realismo da repre-

sentação instantânea, criando um curto-circuito, um momento de indecisão por parte do observador que já não sabe mais que valores atribuir a essa imagem.

Temporalmente seccionado, esse lento movimento pendular parece vacilar entre um passado imediato e um futuro iminente, refutando as expectativas relacionadas a uma ação conclusiva. Uma vez em movimento a imagem interdita as suposições que a associavam ao cânone da imagem estática sem, entretanto, satisfazer as demandas suscitadas pela imagem movimento. Inconcluso, errante, esse movimento na imagem se prolonga, mantendo a irreverência da pirueta, perturbando o equilíbrio da cena, sem jamais alcançar a estabilidade proporcionada pelo desenvolvimento virtual da ação. Esse modo particular de contrair e de dilatar o instantâneo é o da pós-produção digital. Os híbridos foto-cine-vídeo-digitais produzidos sob os signos dessas operações posteriores sobre a imagem oferecem esses frutos estranhos, essas desconhecidas linhagens de imagens que demandam outras modalidades de percepção e de participação do observador.

Dez monitores de aproximadamente 20 X 30 cm, dispostos lado a lado no interior da galeria, exibem individualmente os trabalhos dessa série. Essa disposição que se assemelha ao modo convencional de exibição de imagens estáticas desencadeia, entretanto, uma outra modalidade de observação, mais dinâmica e participativa. Inicialmente imóvel diante da imagem imóvel de aparência fotográfica, o observador se distancia do monitor tão logo apreende o conteúdo da cena, para retornar a seguir, ao perceber tratar-se de uma imagem em movimento. Esse movimento de diversas idas e vindas despertam uma sensação de impotência intelectual e afetiva – não se trata de um instantâneo e o movimento da imagem é parcial – para, logo a seguir, despertar uma ingênua curiosidade, um pouco lúdica como uma pirueta executada em uma tarde de verão, e algo levemente surpreendente, como um vestido suspenso pelo efeito da gravidade.

Há uma correspondência direta entre esse estado de deambulação em torno da imagem e a impossibilidade do observador de fixar um sentido para o que vê. O lento movimento na imagem, nem fotográfico nem cinematográfico, a esvazia de todo conteúdo representacional, desautorizando as possíveis referências ao espaço físico objetivo e ao tempo determinado de uma ação. Essa instabilidade da obra demanda um tipo de percepção afectiva, que mobiliza as capacidades sinestésicas do observador, o seu corpo muito mais do que a sua percepção visual. A força do virtual, de efetuação de uma experiência criativa, se inscreve na capacidade sinestésica do corpo de criar suplemento e de experienciar um excesso. A deriva diante da imagem apontava para essa atividade corpórea do observador que passa, uma vez mobilizadas as suas múltiplas funções, a desempenhar um papel ativo na experiência com a imagem.

Além da estética da imagem instantânea realista, a imagem borrada remete também a iconografia surrealista, ao procedimento extensamente mobilizado por vários fotógrafos do grupo, nomeado de Explosão-fixa, um recurso que consistia na interrupção abrupta do movimento executado, por exemplo, por uma bailarina, no momento crucial da sua evolução. Tratava-se então de destacar a imagem, uma imagem singular, do contexto da

sucessão temporal natural, de modo a revelar, por subtração, a 'Beleza Convulsiva' do instante. A intenção desses fotografos ao mobilizar essa estratégia formal foi a de criar um estranhamento, de desfamiliarizar as percepções habituais, de modo a fazer ver além do imediatamente visível. O duplo fotográfico que projeta, como assinalou Krauss (KRAUSS, 2002, p. 119), o original no campo da diferença, cumpre, no interior do projeto surrealista, a função de acessar o inconsciente e de despertar a trama oculta dos desejos. De modo menos centrado nas biografias pessoais, os duplos e os estranhamentos criados por esses Frutos estranhos, ativam a dimensão afectiva da experiência corpórea, originando um suplemento, um excesso do corpo sobre si mesmo, que estabelece relações entre o passado e o futuro, o atual e o virtual.



PODE A TRADIÇÃO DA RENDA DE BILRO BRASILEIRA TECER MODERNAS REDES SOCIAIS SOLIDÁRIAS?

ANTONIO TAKAO KANAMARU - ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - PROFESSOR-DOUTOR EM DESIGN E ARQUITETURA (FAU/USP) E MESTRE EM ARTES VISUAIS (IA/UNESP) - KANAMARU@USP.BR OU ANTONIOTAKAO@YAHOO.COM.BR

A renda de bilro é uma das mais antigas técnicas artesanais na cultura popular brasileira e remonta ao século XVIII colonial, por influência portuguesa. Seu modo de produção contrasta com o ritmo frenético e sufocante da vida urbana nas grandes metrópoles, razão pela qual o seu desenvolvimento maior ocorre em zonas rurais ou litorâneas. Esse fazer transmite-se de mãe ou avó para filha(o), garantindo a sua continuidade, identidade e sustento aos familiares. Tais rendas saltam aos olhos dos cidadãos urbanos devido à sofisticação de minúcias, à diversidade de formas e aplicações, riqueza cromática e à evidente identidade cultural. Ao mesmo tempo, expressam a simplicidade e singularidade dos objetos populares. A representação do tempo de sua produção antagoniza-se com o tempo do trabalhador nas metrópoles, motivo pelo qual ao olhar uma renda há o desejo misterioso e irresistível de apreciar, tê-la para si, querer fazê-la e se preocupar com a continuidade dessa técnica popular. Na atual era informacional, de velocidade produtiva e de crises, que relativizam fronteiras e suprimem identidades, pode essa tradição artesanal criar condições de integração e interação baseadas em redes sociais? Pois migrações por escassos empregos e desestruturações familiares rompem a transmissão desse fazer. Seria, então, a transmissão remota digital um meio para refletir o modo de produção e vida com identidade e com renda autônoma? Enfim, pode a renda de bilro brasileira evidenciar subsídios para o conceito de redes sociais solidárias?

The bobbin lacework is a most ancient craftsmanship of the Brazilian popular culture and harks back to the colonial XVIIIth century, from Portuguese influence. Its mode of production contrasts with the frantic, stifling rhythm in the urban life of big metropolises, hence its fuller development concentrates in rural or coastal regions. Such practice is handed down from mother or grandmother to daughter(son), assuring its continuity, identity and a living for the family. Those works amaze the urban citizens due to their sophisticated details, the diversity of shapes and applications, the colour richness and their clear cultural identity, while express the simplicity and uniqueness of popular objects. The representation of its production timing counteracts with the workers' timing in the metropolises, which explains why looking at the laceworks triggers a mysterious and irresistible desire to appreciate them, possess them, make them and concern about the continuity of such popular technique. In the modern day information era, which relativizes frontiers and suppresses identities, can that craftsmanship tradition create conditions for integration and interaction based on social networks, once migrations due to employment shortage and family disaggregation break the transmission of that practice? Would the digital remote transmission be a means to reflect the mode of production and life, with identity and an autonomous income? Finally, can the Brazilian bobbin

lacework bring fundamentals to the concept of supportive social networks?

- + **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS** (5): renda de bilro; redes sociais; tradição popular; identidade cultural; solidariedade / bobbin lacework; social networks; popular tradition; cultural identity; solidarity.

INTRODUÇÃO

Aborda-se nesta pesquisa a tradição artesanal da renda de bilro no atual contexto das redes digitais de informação, a partir do seguinte questionamento: pode essa tradição popular oferecer subsídios teórico-metodológicos ao desenvolvimento de modernas redes sociais solidárias?

Presente na cultura brasileira desde o século XVIII por influência portuguesa, distingue-se pela utilização de dezenas ou centenas de pequenas bobinas no formato de pêndulos, para auxiliar um rendado manual de grande complexidade. A geometria da renda é guiada por marcas em uma folha fixada em uma almofada que serve de mesa ou base geral para o trabalho.

A extrema minuciosidade das tramas, figuras, composição cromática na estrutura de fios de finas espessuras exige da rendeira um demorado e paciente trabalho que pode durar dias, semanas, meses ou anos para confeccionar uma única peça. Razão pela qual a representação do tempo de produção da renda de bilro pertence a uma realidade somente existente em zonas rurais ou litorâneas, afastada dos grandes centros urbanos e seus ritmos vertiginosos e respectiva noção de (ausência de) tempo.

As características e a representação do tempo contidos nas rendas de bilro, em comparação a peças semelhantes industrializadas, proporcionam uma relação qualitativamente diferente ao observador: a contemplação, a fruição, o desejo de ter para si e, principalmente, o desejo de aprender ou compreender o seu modo de produção, ou seja, a representação de seu mundo.

Rendas de bilro e tradições semelhantes são preservadas por transmissão oral. No entanto, crises conjunturais econômicas e mudanças tecnológicas estruturais conduzem trabalhadores rurais à migração para as grandes cidades conseqüentemente rompendo-se o processo de transmissão dos saberes.

O atual contexto tecnológico de redes digitais para a transmissão remota de informação permitiria aventar o restabelecimento da cultura da produção da renda de bilro. Não se tornaria mera veiculação de informação vazia, mas uma forma real de integração e interação social? Mais precisamente, pode a tradição da renda de bilro brasileira auxiliar a tecer modernas redes sociais solidárias? Eis a questão.

MÉTODOS

A partir de revisão sumária a referência específica sobre renda de bilro reside na obra do etnólogo Câmara Cascudo sobre a cultura brasileira. Como fundamentos teóricos do artesanato popular, foi considerado o quadro proposto por Lina Bo Bardi (1994, p.11) sobre a revisão crítica do modelo de industrialização no Brasil. Segundo a autora, foi implantada arbitrariamente sem a consideração de suas próprias bases originais existentes na produção artesanal popular. Para a consideração geral de patrimônio cultural, considerou-se o conceito de Aloísio Magalhães (1997, p.177) sobre a necessidade de abordagem enquanto fenômeno dinâmico, vivo e em movimento. Ambos os autores são embasados no legado teórico de Mário de Andrade, de projeto de nação baseado na compreensão de identidade por meio da investigação das raízes culturais e da dinâmica e influências do presente, que culminaram no modernismo brasileiro.

Para a coleta de dados consideraram-se entrevista e visitas a campo em São Paulo. A partir de análise geral foram mapeados os principais pontos geográficos de manifestação de trabalho da renda de bilro no Brasil.

Como quadro conceitual implícito, considerou-se a noção de fetichismo da mercadoria de K.Marx (1988, p.70), na qual se erige a consciência sobre a perda da identidade do real produtor em relação ao produto de seu trabalho, no contexto de especialização crescente, fundamento para a compreensão da representação do tempo na produção da cultura material.

Para a fundamentação do caráter solidário na produção artesanal, consideraram-se as afirmações de base experimental de M.Yunus (2006, p.15) relacionadas ao microcrédito social e ao papel fundamental da mulher em Bangladesh. Nessa mesma linha, consideraram-se conceitos de P.Singer (2003, p.11) para a contextualização da solidariedade na cultura brasileira. Como referência em artesanato têxtil e interação digital, considerou-se a obra de C.Colchester (2008, p. 160).

Entrevistas foram realizadas com a rendeira Maria Araújo dos Santos, a Dona Neusa, em São Paulo, sem as quais a pesquisa não teria sido possível.



Fig1 _ ALMOFADADEBILRO _ DA _ NEUSA

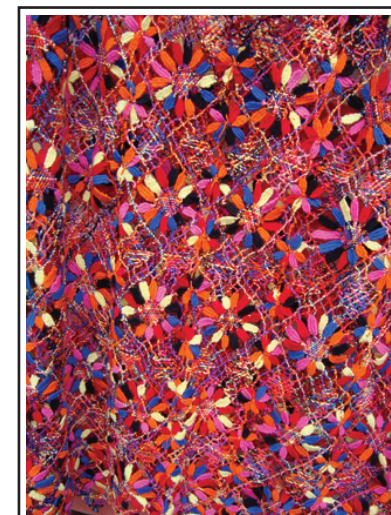


Fig2 _ RENDADEBILRO _ DA _ NEUSA

RESULTADOS

A renda de bilro brasileira ocorre predominantemente em sua região nordeste (Ceará e Rio Grande do Norte) e no sul (Santa Catarina), em geral próximo ao litoral, onde se pratica a pesca em paralelo. Daí a presença conjunta de rendas e redes de pesca e a possível divisão de trabalho em gêneros, na qual mulheres, por meio da transmissão oral em família, de geração em geração, tornam-se rendeiras.

Essa predominância feminina na renda de bilro constitui o fundamento da ideia solidária nessa abordagem, conforme demonstração M.Yunus (2006, p.115), sobre o papel de confiança e compromisso da mulher. Empiricamente ainda é possível constatar rendeiras como mães independentes provedoras de seus filhos. Simbolicamente, para Nise da Silveira, “o ato de fiar está estreitamente relacionado à feminilidade. É atributo das deusas-mães, que tecem a trama da vida, o destino, que sem cessar agrupam e organizam os elementos da natureza” (1997, p.110).

A migração de rendeiras do nordeste ao sudeste (eixo São Paulo-Rio de Janeiro), explica a presença da tradição da renda de bilro nesses centros urbanos, porém com ruptura do ciclo de transmissão oral. Este ponto define o problema, justifica a razão da investigação e esclarece o papel das novas tecnologias digitais em redes sociais em termos solidários.

A etimologia do verbete renda provém do alemão “rand”, borda, ou celta pelo castelhano, “rand” (Larousse, 1998, p.4990). É classificável como tecido de malha aberta e se caracteriza como fios entrelaçados à mão ou por intermédio da agulha, bilro ou fuso, espécie de pêndulo para os fios, facilitando sua manipulação.

Distinguem-se técnicas em renda de almofada de bilro ou fuso, com manifestação na Itália, Bélgica, França, na região de influência flamenga e em Portugal, que legou a tradição ao Brasil em meados do séc. XVIII; renda de agulha, ocorrente na Itália e França; renda de filé à mão e de agulha para figuras geométricas e desenhos; renda de agulha presente na Itália e França; renda à máquina, na Grã-Bretanha e França. Técnicas francesas como crochê, tricô, macramê etc. popularizam-se no país.

A mecanização britânica dos fusos de rendas e tecelagens, como a spinning jenny, gerou o advento da Revolução Industrial, que solapou o rendado como ofício e respectivas oficinas domésticas familiares, causando o êxodo rural e os conflitos modernos e históricos da relação capital-trabalho.

O contraste da renda de bilro parte de seu fazer manual, realizado sobre uma almofada na qual é fixada uma folha qualquer, porém de maior gramatura, vulgo “papel de pique” ou “papelão”, com um esboço da peça a ser rendada. Esta é realizada nos vértices do desenho alfinetados durante o rendado, chamados “piques”, como guias ou eixos inter-relacionados para o entrelaçamento dos múltiplos fios. Nas pontas dos fios são dependurados os bilros para o manuseio e para entrelaçamento. As rendas outrora guarneciam peças diversas, mas adquiriram autonomia como técnica e linguagem ao longo de seu desenvolvimento.

Os bilros, ao contrário de outros ofícios consagrados em meio urbano, não são encontrados em comércio especializado, nem tampouco no geral. Motivo pelo qual são confeccionados artesanalmente com técnicas rústicas populares de marcenaria em pedaços de madeira nativa e de fácil acesso. Além disso, frutos esféricos de casca dura para as pontas. A almofada, de corte cilíndrico, é realizada com tecidos reaproveitados e os topos fechados com barbantes. O estofado é preenchido com folhas vegetais locais. Para o uso de alfinetes especiais em dimensões diferentes, com resistência e com tamanhos de cabeças adequadas, são utilizados espinhos de mandacaru, cactus-ícone do sertão¹⁴⁰.

Tais adaptações documentam plenamente o enraizamento cultural e ambiental desse fazer. A originalidade principal na adaptação brasileira reside na composição policromática do rendado por meio de linhas de oito ou mais cores, estruturada em composições modulares geométricas com motivos florais, de visualidade marcante, resultado da maior oferta de fios coloridos, mas evidente influência do fazer ao ar livre sob sol tropical incidente e vigoroso.

A representação do tempo na produção da renda de bilro é marcante no imaginário popular. Letras de canções populares como de “Olê, Mulher Rendeira”, de origem associada a Lampião, à obra de Zé do Norte¹⁴¹, à versão de Demônios da Garoa na obra cinematográfica de “O Cangaceiro”, de Lima Barreto (53); ou letra no roteiro de “A Velha a Fiar”, de Humberto Mauro, da propaganda oficial e pedagógica varguista, em geral, remetem à noção de tempo eterno, como nas palavras de C.Cascudo: “A renda denuncia um espírito reflexivo, cauto e calado, o recato e a disciplina da rendeira instintiva, egressa de um colégio invisível e eterno” (1961)¹⁴².

O contraste da representação de tempo rural reflete-se empiricamente na carga de trabalho. Peças de renda de bilro de 0,60 cm² exigem cerca de dois dias de trabalho, com custo de venda na cidade a cerca de a R\$15,00 (ou US\$ 7,00), com dois carretéis; peça de 0,20 cm de diâmetro, um dia de trabalho, a R\$ 5,00 (ou US\$ 2,00), com um carretel; ou 0,10cm de diâmetro, R\$ 3,00 (US\$ 1,00), meio dia de trabalho, com meio carretel. A aquisição em geral é realizada por turistas apenas.¹⁴³

Neste ponto se evidencia a dificuldade gerada pelo custo de vida nas grandes metrópoles, pois como adquirir renda suficiente com o tempo inerente à produção da renda de bilro? Em sua origem nativa a produção da renda envolve trocas abertas de experiências, base solidária de seu desenvolvimento adaptativo secular. Na adaptação urbana fecham-se as trocas pela pressão do cotidiano concorrencial.

Ainda no início do século XX, a renda de bilro era enquadrada em clara distinção de origem como “arte menor”¹⁴⁴. Essa abordagem, segundo C.Cascudo, ocorria simultaneamente à atração, apreciação e encomendas para as respectivas artesãs, realizada por representantes de elites do Estado e representantes monárquicos europeus¹⁴⁵. As rendeiras, para atender à crescente demanda e aos prazos, solicitavam a participação de terceiras, embora com perda estética e a evidente¹⁴⁶ revelação do contraste entre o tempo de produção da renda de bilro e o tempo da produção industrial. A renda de bilro muda seu sentido artesanal e se reduz a objeto comercial.

No presente século, a resistência pelo trabalho e memória da renda de bilro é registrada nos aspectos demonstrados. Mas um outro aspecto merece destaque: a predominância de mulheres com cerca de 70 até mais de 80 anos. A renda de bilro auxilia diretamente a preservação da saúde mental e a subsistência. Particular observação reside na saúde ergonômica, fisioterápica e terapêutico-ocupacional relacionada ao manuseio veloz e de evidente destreza resultante da manipulação dos bilros ou fusos. A velocidade do manuseio se contrapõe absolutamente contra noções preconcebidas em relação à velhice e à sua capacidade de trabalho, presentes no imaginário quanto à renda de bilro.

141 DISPONÍVEL EM [HTTP://CULTURANORDESTINA.BLOGSPOT.COM](http://CULTURANORDESTINA.BLOGSPOT.COM). ACESSO EM 14 AGO 2009.

142 APUD. MARIA L. PINTO DE MENDONÇA. RENDAS E RENDEIRAS. DISPONÍVEL EM WWW.MAUC.CFC.BR. ACESSO EM 14 AGO 2009.

143 BASEADO EM DEPOIMENTO DE MARIA ARAÚJO DOS SANTOS, “DONA NEUSA”, EM AGO. 2009.

144 EXPOSIÇÕES MAUC 21/09/1965. IN: CORREIO DO CEARÁ. DISPONÍVEL EM WWW.MAUC.CFC.BR ACESSO EM 14 AGO 2009.

145 APUD. MARIA L. PINTO DE MENDONÇA. DISPONÍVEL EM WWW.MAUC.CFC.BR. ACESSO EM 14 AGO 2009

146 IBID.

A reflexão sobre a compreensão da renda de bilro e sua relação com o papel das novas tecnologias digitais de comunicação pode se referenciar por experiências iniciais realizadas, durante as quais se dá a superação do caráter virtual da informação para uma comunicação efetiva (Colchester, 2008, p.160). Espontaneamente happenings, performances, flash mobs e chats via web são realizados para reuniões sem a mediação do valor e seu tempo, mas pela busca desinteressada pelo fazer. A mera recepção de informações em rede se reorienta para a compreensão do modo de produzir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dados os resultados, sugere-se que a compreensão da representação de tempo imanente da renda de bilro no contexto das novas tecnologias de comunicação pode oferecer elementos substanciais para a modificação do pensar o papel das redes digitais, pois a natureza, a identidade e a razão da renda de bilro reside em seu próprio modo de fazer. Nessa perspectiva, modifica-se o sentido da mera recepção de informações vazias para o estranhamento da diferença da representação do tempo. A antiga renda de bilro como produto secular do trabalho manual representa um documento vivo do conflito humano pela sobrevivência em meio às tecnologias avançadas e suas economias, condição para a percepção das representações simultâneas de mundos em conflito. Nessa dinâmica, com as novas redes digitais em seu estado de arte e de exploração experimental, em que ainda há a possibilidade de comunicação sem a mediação do valor, a consciência de experiências singelas como a renda de bilro e outras formas de trabalho artesanal pode redefinir as funções dessas novas redes para uma perspectiva enraizada em relações sociais solidárias.



ARTE CÍBRIDA: EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICAS COM SISTEMAS INTERATIVOS

CAMILA HAMDAN¹⁴⁷ - UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA/UNB - CAMILAHAMDAN@GMAIL.COM

Resumo O presente artigo descreve algumas experimentações artísticas transdisciplinares desenvolvidas no Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual da Universidade de Brasília, que utilizam a realidade aumentada e que contribuem para a criação de espaços mistos sistêmicos, contextualizados no que denominamos de arte cíbrida, uma reinvenção do meio ambiente, dos modos de vida e da percepção dos seres vivos em que fenômenos reais e digitais coexistem e podem interagir a partir de trabalhos artísticos.

Abstract The following article describes some transdisciplinary artistic developed in Laboratory of Research and Virtual Reality the Brasilia University experiments in augmented reality that contribute to the creation of systemic mixed spaces, contextualized by the so called art cíbrid, a reinvention of the environment, the ways of life and perception of live species that real phenomenal and digitals coexist and can interact since artistic work.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: arte cíbrida, tecnologia, transdisciplinaridade, fenomenologia, interatividade / cybrid art, technology, transdisciplinary, fenomenology, interativity.

INTRODUÇÃO

A atual produção artística tecnocientífica tem revelado novas possibilidades de ampliar, tocar, simular ou criar fenômenos artificiais através da transferência para a máquina de informações sobre a essência dos sentidos humanos. Esse processo, denomina-se transdução (Plaza; Tavares, 1999), e permite transferir qualquer informação de um sistema vivo para o interior da máquina estabelecendo inter-relações sistêmicas¹⁴⁸ entre o orgânico e o digital como práticas simbióticas que produzem novos fenômenos perceptivos interligados e interdependentes.

Entendemos por fenômenos os acontecimentos, as propriedades de uma coisa, que nós experimentamos pela nossa relação com o mundo

147 ARTISTA MULTIMÍDIA, PROFESSORA DO CURSO DE JOGOS DIGITAIS PELA UNIVERSIDADE DO DISTRITO FEDERAL (UDF), MESTRANDA EM ARTE E TECNOLOGIA PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA (UNB), BOLSISTA DE APOIO TÉCNICO A PESQUISA DO CNPq – 1A, NO LABORATÓRIO DE PESQUISA EM ARTE E REALIDADE VIRTUAL DA UNB SOB COORDENAÇÃO DA PROFESSORA DRA. SUZETE VENTURELLI E COLABORAÇÃO DA PROFESSORA DRA. DIANA DOMINGUES. CURRÍCULUM LATTES: [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/2716665336587779](http://lattes.cnpq.br/2716665336587779)

148 NESSE ARTIGO, RELACIONAREMOS OS TERMOS 'SISTÊMICO' E 'ECOLÓGICO' COMO SINÔNIMOS COMPREENDENDO A FORMA BIOLÓGICA COMO UM FLUXO CONTÍNUO DE MATÉRIA DO ORGANISMO VIVO EM DESENVOLVIMENTO E EVOLUÇÃO.

(Merleau-Ponty, 1999). Assim, os fenômenos naturais são elementos orgânicos que carregam informações sobre os sentidos¹⁴⁹ que são diferenciados conforme o espaço, o tempo e o movimento entre a concepção, reprodução e morte de um organismo. Hoje, com o uso das tecnologias esses fenômenos podem ser transduzidos para os computadores no intuito de criar um sistema artificial de vida e/ou de novas formas de comunicação pela simbiose entre a natureza e a máquina.

Nosso objetivo no presente artigo é descrever o contexto prático- teórico da nossa produção atual, desenvolvida no Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual¹⁵⁰ do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, com o uso de alguns dispositivos tecnológicos como forma de comunicação e potencialização dos seres vivos e que contribuem para a criação coletiva de uma rede simbiótica entre fenômenos reais/digitais, em tempo real.

Para tanto, buscamos estudar conceitos da filosofia, biologia, física, arte e computação como partes do conhecimento transdisciplinar o qual, “oferece-nos uma nova visão da natureza e da realidade” (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994) e que contribuem para a produção, consciência e interação das sensações naturais e artificiais como um todo integrado. Nesse sentido, descrevemos as obras <Body> e Cybrid Cactus como trabalhos artísticos que utilizam a tecnologia da realidade aumentada (RA) em sistemas que aproximam os seres vivos ao desejo de ubiquidade tecnológica e que contribuem para novas percepções da realidade embasadas na reflexão de uma arte híbrida.

ARTE HÍBRIDA

A arte em conexão com as tecnologias tem como característica, uma nova percepção do ambiente, pelo diálogo do nosso corpo sobre o espaço, pela possibilidade de interpretar informações geradas a partir de fenômenos naturais e/ou artificiais na interação sistemas vivos-computador. Assim, dados eletrônicos criados, exibidos ou manipulados em obras artísticas interativas atuam como fenômenos perceptivos digitais, que estimulam o nosso cérebro e ao serem interpretados num sistema simbiótico produzem o que denominamos arte híbrida. Os sentidos, são meios através dos quais os seres vivos percebem e reconhecem outros organismos, quando transduzidos possibilitam a descrição de informações que permitem a máquina criar fenômenos digitais e/ou interpretar fenômenos naturais.

A conexão entre a realidade que contém os objetos concretos e a virtualidade, que contém os objetos simulados, permite o surgimento do espaço híbrido, segundo Peter Anders, ou do que denominamos constituir de realidade híbrida. Segundo o autor (apud KINSLEY, 2003), híbrido é a fusão

149 SÃO PELOS NOSSOS CINCO SENTIDOS QUE AS FORMAS DE DESCREVER, COMPREENDER, INTERPRETAR, MANIPULAR, APREENDER E TROCAR OS FENÔMENOS, QUE COMPREENDEMOS A REALIDADE.

150 LABORATÓRIO COORDENADO PELA DRA. SUZETE VENTURELLI E PROFESSORA COLABORADORA DRA. DIANA DOMINGUES. BOLSISTAS INTEGRANTES: AMANDA MOREIRA (FINATEC), BRENO ROCHA (PIBIC/CNPq), BRUNO BRAGA (FUB), CAMILA HAMDAN (CNPq), LAURO GONTIJO (FINATEC), RONI RIBEIRO (FINATEC), PEDRO BRANDÃO (PIBIC/CNPq), LEANDRO TRINDADE (PIBIC/CNPq), TIAGO FRANKLIN (FINATEC). BLOG: [HTTP://WWW.ARTETECNOLOGIALAB.BLOGSPOT.COM](http://www.artetecnologialab.blogspot.com)

da atualidade e da virtualidade, a conexão entre a realidade que contém os objetos concretos e a virtualidade, que contém os objetos simulados. Os objetos concretos são os objetos reais, atualidade do espaço físico que habitamos, entendido como tendo três dimensões (x, y, z), constituídas por unidades básicas de existência, os átomos. Já o virtual, é relacionado ao espaço computacional e suas unidades que o compõem, os bits.

Nesse contexto, a percepção artificial e natural está diretamente relacionada às características do espaço em que os fenômenos se encontram, já que este necessariamente se dá pela nossa relação com o mundo. Assim, nossas interações com as tecnologias da comunicação permitem a construção de espaços dinâmicos a partir das inter-relações entre a percepção orgânica/digital e o meio ambiente. São combinações sistêmicas, interligadas e interdependentes de uma realidade conectada. A percepção de um espaço misto artístico em que elementos orgânicos e inorgânicos coexistem e podem interagir, pode ser tanto, aquilo que é percebido através de estímulos sensoriais naturais quanto, informações digitais interpretadas pelo nosso cérebro e/ou máquina.

Primeiramente, a percepção da realidade híbrida contextualiza uma nova compreensão científica da vida em todos os níveis dos sistemas, tais como os organismos, sistemas sociais e ecossistemas, quando associada à tentativa de recriar os fenômenos biológicos nos computadores em obras artísticas. Esse pensamento embasa a formulação da categoria arte híbrida como originária da ciberarte.

A DENOMINAÇÃO CIBER+ARTE REFERE-SE AO USO DO CIBERESPAÇO. A CIBERARTE INSERE-SE NO CONTEXTO ARTÍSTICO O USO DE TECNOLOGIAS COMPUTADORIZADAS, RESULTANTES DAS DESCOBERTAS CIENTÍFICAS DA MICROINFORMÁTICA E DA TELEMÁTICA, GERANDO AMBIENTES INTERATIVOS QUE USAM A EXPRESSIVIDADE DO CIBERESPAÇO, ESPAÇO DE COMPUTADORES PESSOAIS OU CONECTADOS EM REDES (DOMINGUES, 2002, P. 59).

De forma semelhante a esse conceito, a arte híbrida, propõe a conexão da essência dos objetos concretos, do orgânico, da atualidade, dos átomos, com a essência dos objetos simulados, do inorgânico, da virtualidade, dos bits, numa realidade conectada à tecnologia ampliada e invisível em que se predomina o espaço físico que habitamos somada a um território cibernético de informação.

Esse território pode ser entendido como um sistema informacional cibernético que compreende a comunicação entre as máquinas e os sistemas vivos, ou seja, das informações que permitem a interação entre os elementos reais e virtuais em um espaço artístico, em que os objetos coexistem e podem interagir conectados em sistemas cibernéticos e/ou pela Internet¹⁵¹.

De forma a pigmentar tais reflexões a serem abordadas, acreditamos, com bases em experimentações artísticas tecnocientíficas por nós desenvolvidas, que as interfaces acopladas aos seres vivos mesclam de forma sutil, o orgânico em diálogo com o inorgânico através das estruturas sistêmicas criando modelos criativos de espaço para a arte e para a vida. Nesse sentido, a utilização do corpo orgânico como interface natural configura-se

151 A CONEXÃO AO QUAL PROPOMOS REFLETIR, NA ARTE HÍBRIDA NÃO É SOMENTE ASSOCIADA A REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES, MAS PODE ESTAR ASSOCIADA TAMBÉM A UM SISTEMA QUE ESTIPULA UM ESPAÇO DE TROCA DE INFORMAÇÕES.

como uma possibilidade de experimentação artística desenvolvida na obra <Body>.

<BODY>: BIOS CÍBRIDO

Diante das experiências perceptivas ampliadas pela fusão entre arte e tecnologia e a partir de alguns conceitos desencadeados pela temática da realidade cívica, desenvolvemos a instalação performática interativa denominada <Body>¹⁵², que associa o corpo carnal e o corpo de silício em tempo real. O corpo conectado a um sistema simbiótico enfatiza a experiência perceptiva a partir do conceito de computação ubíqua proposto por Mark Weiser e reafirma a biologia corpo/mente proposta por Maturana e Varela no que seria um quinto bios ou bios cívico (DOMINGUES; VENTURELLI, 2008), conceito ampliado de bios midiático de Muniz Sodré.

Com o objetivo de tornar a interação humano computador invisível, a computação ubíqua torna imperceptível e onipresente a informática no cotidiano das pessoas ao fazer uso do virtual em um ambiente físico como forma expandida, complementa a noção de Maturana e Varela, cuja a mente é situado no comportamento. Assim, o bios cívico, parte do comportamento de interagir, corpo, mente e tecnologia conectados, numa performance ampliada e invisível (HAMDAN, 2009a).

Em <Body>, o interator tem a impressão de estar vivendo num espaço onde não existe mais fronteiras entre o real e o virtual, ambos em constante continuum, pois o corpo é a interface. Com nossa pele podemos receber e transmitir informações de um ambiente, real/virtual e de certa forma, transformar parte de nosso corpo em um hardware biológico, pela interação, mistura direta e em tempo real, entre a pele digitalizada por uma webcam e imagens tridimensionais criadas no computador (HAMDAN, 2009a).

Na obra, o público participante é simbolicamente tatuado, através do desenho de um marcador gráfico de RA sobre a pele, que ao ser mapeado através do sistema de visão computacional do programa¹⁵³ por uma webcam, projeta na parede do espaço da instalação, a mistura da pele com o marcador e sobre este, uma tatuagem computacional 3D, com comportamento de criatura viva. Desta forma, a obra, ao potencializar as tatuagens de síntese animadas, vivendo sobre a superfície da pele, relaciona o conceito denominado por Lúcia Santaella (2003) de corpo pós-biológico ou biocibernético a uma das formas de modificação do corpo mais conhecidas e cultuadas no mundo, a tatuagem.

A arte cívica ao reconhecer a interdependência de fenômenos naturais e artificiais encaixados em processos cíclicos insere-se numa composição

152 TRABALHO APRESENTADO NA EXPOSIÇÃO ENMEIO, DURANTE O #7. ART – ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, REALIZADO NO MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA EM BRASÍLIA/DF, BRASIL, DE 01 À 06 DE OUTUBRO DE 2008. REGISTRO VIDEOGRÁFICO DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/HAMDANCAMILA](http://www.youtube.com/hamdancamila).

153 ARTTOOLKIT É UM SISTEMA QUE VIABILIZA A CONSTRUÇÃO DE INTERFACES EM REALIDADE AUMENTADA DISPONÍVEL GRATUITAMENTE PARA DOWNLOAD NO SITE DA UNIVERSIDADE DE WASHINGTON: [HTTP://WWW.HITL.WASHINGTON.EDU/ARTTOOLKIT/DOWNLOAD/](http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/download/)

ecológica, pela reflexão e questionamento sobre esse paradigma, com base numa perspectiva “ecocybrid”, ou seja, a partir da experiência perceptiva dos seres vivos com o uso das tecnologias, num ambiente híbrido composto pelo misto entre real e virtual, orgânico e inorgânico de forma conectada.

CYBRID CACTUS: ECOLOGIA HÍBRIDA

Com base nos conceitos e práticas artísticas, propomos o desenvolvimento de uma obra artística denominada Cybrid Cactus¹⁵⁴, buscando proporcionar novas relações experienciais dos seres vivos com elementos reais e virtuais, a natureza em simbiose com as tecnologias. Ao interagir com a obra, o público aciona um sistema complexo composto por uma webcam, como sensor de presença, que mapeia o movimento do interator no espaço através de um sistema de visão computacional¹⁵⁵. A instalação foi composta por um jardim de Cactos, planta típica da região do nordeste do Brasil, adicionado de marcadores de RA em sua superfície (HAMDAN, 2009b).

O interator ao transitar pelo espaço expositivo aciona o programa de RA a partir de sua presença no ambiente da obra, replicando ad infinitum na parede, uma imagem sistêmica composta pelos cactos com seus marcadores e plantas geradas artificialmente por simulação. Imagens de plantas virtuais animadas assumem comportamentos como forma viva sobre os marcadores em tempo real. A obra questiona a nossa visão do mundo moldada e reformulada pelas experiências perceptivas da natureza e do corpo humano, ampliado pelas tecnologias. Cybrid Cactus contribui para a compreensão da realidade com base na teoria da evolução darwinista numa proposta de ecologia híbrida, constituída pelo jogo dos sentidos, em que o orgânico e o inorgânico, os seres vivos e a máquina, são inoperantes um sem o outro e mutuamente dependentes.

Para a concepção orgânica do ambiente, pesquisamos a classificação científica dos cactos da região subdividida em classes e espécies. Mandacaru, Palma, Coroa-de-frade são algumas das 300 espécies encontradas no Brasil das duas mil catalogadas no mundo. Algumas dessas espécies serão desterritorializadas de seu habitat natural e reterritorializadas no espaço do Museu para serem cobertas com marcadores de RA, e assim, a sobreposição das plantas virtuais.

Para a concepção virtual, estudamos a tecnologia da realidade virtual e aumentada através da utilização de programas que possibilitam a criação tridimensional de imagens. Plantas, criaturas e organismos artificiais foram modeladas e animadas¹⁵⁶. Na obra, os fenômenos foram experienci-

154 EXPOSIÇÃO COLETIVA CAPITAL DIGITAL: ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA REALIZADA ENTRE OS DIAS 12 DE JUNHO À 12 DE AGOSTO DE 2009 NA ESTAÇÃO CIÊNCIA, ARTE CULTURA DE CABO BRANCO NA CIDADE DE JOÃO PESSOA/PB, BRASIL. BLOG: [HTTP://WWW.CAPITALDIGITALBSB.BLOGSPOT.COM](http://www.capitaldigitalbsb.blogspot.com).

155 PROGRAMA DESENVOLVIDO NA LINGUAGEM PHYTON POR LEANDRO TRINDADE, ACADÊMICO DO CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO DA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. BOLSISTA PIBIC/CNPQ NO LABORATÓRIO DE PESQUISA EM ARTE E REALIDADE VIRTUAL.

156 UTILIZAMOS O SOFTWARE DE MODELAGEM TRIDIMENSIONAL 3DS STUDIO QUE PERMITE A RENDERIZAÇÃO DE IMAGENS E ANIMAÇÃO. MODELAGENS REALIZADAS POR RONI RIBEIRO, ACADÊMICO DO CURSO DE ARTES VISUAIS PELA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. BOLSISTA PELA FUNDAÇÃO DE EMPREENDIMENTOS CIENTÍFICOS E TECNOLÓGICOS/FINATEC NO LABORATÓRIO DE PESQUISA EM ARTE E REALIDADE VIRTUAL, UNB.

dos nos níveis da realidade dos elementos reais e orgânicos, da virtualidade e da simulação em seu desdobramento para a Internet, de modo que a obra configurou-se como um todo sistêmico. Dessa forma, todo o ambiente da instalação que inclui a interação do público, a disposição do jardim real com os marcadores e a sua projeção foi exibida em uma rede social de compartilhamento de conteúdo ao vivo com vídeo-chat na Internet¹⁵⁷.

CIBERCONCLUSÃO

A inter-relação simbiótica entre as informações orgânicas e digitais em obras artísticas interativas, promovem a cibercepção ao atribuir significados dos fenômenos orgânicos/digitais a partir de estímulos sensoriais, interpretados no diálogo com elementos virtuais em um sistema denominado biofeedback em tempo real.

O espaço artístico torna-se dinâmico oferecendo novas estruturas sociais pela colaboração entre pesquisas transdisciplinares de artistas e cientistas, em contribuição à prática de uma arte planetária. Assim, percebemos que o papel da arte com a tecnociência contribui para a criação de práticas artísticas, sobre a vida e a realidade na cultura pós-biológica, estabelecendo formas criativas de conectividade social, a serem observadas e experienciadas a partir dos conceitos e definições da prática em arte cívica.

Seguindo este pensamento, percebemos que a arte cívica é uma transformação de longa duração a partir da subjetividade coletiva humana em reinventar interações no sistema vivo-computador, que promovem significativas mudanças em escala planetária, no meio ambiente, nas relações sociais, comunicacionais pela produção da criação artística simbiótica.

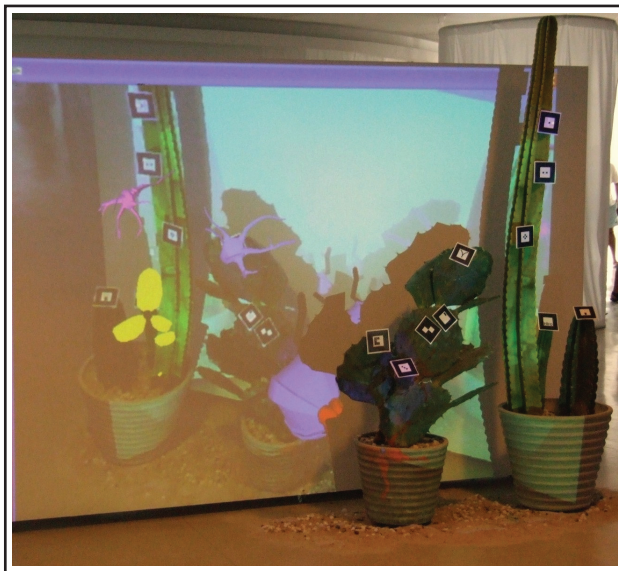
Trata-se, portanto, de uma complexa teia de relações e inter-relações entre a arte, a ciência e a tecnologia in continuum, em várias partes do mundo, de criar um espaço sensível em que coisas, dados, informações reais/virtuais, orgânico/inorgânico não são elementos distintos aos sentidos dos sistemas vivos, mas interconexões entre estes, entre outras coisas e assim por diante.



BODY - CAMILA HAMDAN



TESTE BODY - CAMILA HAMDAN



CYBRID CACTUS - CAMILA HAMDAN

FOTOGRAFIA CONTEMPORÂNEA E A IMAGEM DO OLHAR CRISTAL.

CARLOS ALBERTO MURAD - DR. UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - MURAD@ACD.UFRJ.BR - WWW.FOTPOETICA.UFRJ.BR

Resumo O poeta Borges, no conto Aleph (1949), conduz nossa consciência imaginante a apreender simultâneas e múltiplas realidades temporais, precisamente no instante luminoso de um cristal. Nessa apreensão poética, Borges vivencia uma complexa rede de inúmeros lugares e eventos multiplicando-se em outras séries de lugares e eventos ad infinitum. Sua intuição poética de um tempo-espacialidade múltipla nos aponta para a abstração sintética da lógica tecno-científica do digital e as discontinuidades dos processos criadores da arte contemporânea.

Nesse sentido, iremos investigar os projetos criadores da Fotografia contemporânea tendo como eixo a participação de dinâmicas imaginais nas formulações e desenvolvimento dos projetos artísticos. Iremos nos concentrar nos fenômenos imaginais de uma inconsciência do lumínico, dessa gênese lumínica que permeia os processos analógicos e digitais na Fotografia.

Nosso campo investigativo se fundamenta no pensamento imagético contido na criação fotográfica de Jeff Wall, Wolfgang Tillmans, Dieter Appelt, Ralph Meatyard, Hiroshi Sugimoto e na poética de Jorge Luis Borges. E ainda nos aportes da filosofia da imagem poética e da imaginação criadora, especialmente da poética da imagem cristal de Gaston Bachelard (1947) e na abordagem do tempo múltiplo e acontecimento de Gilles Deleuze.

Abstract The poet Borges, in the Aleph story (1949), drives our imaginative conscience into the apprehensions of simultaneous and multiple temporary realities, precisely in the luminous instant of a crystal. In this poetical apprehension, Borges lives a complex net of countless places and events which are multiplied in other series of places and events ad infinitum. His poetic intuition of a multiple time-space leads us to the synthetic abstraction of the digital techno-scientific logic and the discontinuities of the creative processes of the contemporary art.

In that sense, we will investigate the creative projects of the contemporary photography having as axes the participation of imaginal dynamics in the formulations and development of artistic projects. We will concentrate on the imaginal phenomena of an unconsciousness of the luminous, from this luminous genesis that permeates the analogical and digital processes in the photography.

Our investigative field is grounded on the imgetic thought contained in the photographic creation of Jeff Wall, Wolfgang Tillmans, Dieter Appelt, Ralph Meatyard, Hiroshi Sugimoto and in Jorge Luis Borges poetic. Furthermore, there are contributions of the poetic image philosophy and the creative imagination, especially from the crystal image poetic of Gaston Bachelard (1947) and on Gilles Deleuze multiple time and event (événement) approach.

+ **PALAVRAS CHAVES:** Bachelard, Fotopoética, Imaginação, Fotografia.

Nas palavras, nos gestos, na ação do corpo sobre a matéria do mundo, sonhamos e inventamos continuamente múltiplos tempos em infinitos espaços. Sob a forma de alegorias poéticas, representações imagéticas, conjugamos a instauração dessas realidades outras, pelos potenciais de abstração e evasão das dimensões que permeiam nossa ontologia\consciência. Destes preferimos explorar os da dimensão imaginária, a partir das provocações poéticas do imaginal da luz, na discussão da evasão criadora do olhar nessa gênese que associa luz e imagem.

Neste sentido os processos criadores baseados na fotografia constituem-se pela ação poética do olhar nas fantasmagorias da luz, materializando um objeto imagem. Uma imagem que se forma pelos potenciais da tatilidade configuradora do olhar. Um olhar que pensa pelo cristalino do olho, mas fabula poeticamente pelas luzes cristalinas do olhar. Um objeto ambivalente\emblemático, misto de depuração e antevisão, marca essa valorização imaginária: o cristal. Na imagem fotográfica o olhar poético seria a presença de um olhar cristal onde buscamos imaginariamente tocar a densidade de um tempo luminal.

Tempo de infinitos mundos que Borges em o Aleph(1949), traça os contornos dessas extras-realidades que se revelam no instante luminoso de um germe de cristal. Na visão condensada em uma esfera furta-cor, de 2 ou 3 centímetros de diâmetro, de milhões de atos, lugares e objetos ocupando “o mesmo ponto sem superposição ou transparência”. Essa profusão de lugares e eventos multiplicando-se infinitamente nos aponta o sentido de perpassamento de (i)memórias lumínicas se ‘re-presentando’ nas coisas ou lugares.

Tratar na dimensão imaginal as fantasmagorias presentes nas aparências luminosas tão solidamente ancoradas na nossa memória do real requer a lógica de uma imaginação criadora. Uma consciência imaginante que pensa o avisível, a ante-visão e a simultaneidade do visto-vendo, valores da cogitação imaginal como propostos por Bachelard (1942, 1957, 1960, 1961, 1988). Uma consciência indireta na apreensão do mundo constituindo-se pela ação dos devaneios e repercussão das imagens poéticas¹⁵⁸ de natureza imemorial numa instância de ante-pensamento. Essas imagens constituem um core germinal de natureza metamórfica, acausal, transsubjetiva, variacional envolvido pelas contaminações perceptivas e materiais do mundo. Assim, essas imagens criadoras enfeixam uma dinâmica de transformação que revelam o ambiente fantasmático da imaginação como uma usina de ‘representações imaginais’ partícipes da criação imagética. Operar em devaneio com a consciência ativa, na presença das virtualidades imaginais implica no fato que os devaneios criadores cogitam e as imagens devaneadas portam um cogito. Pensar num ante-pensamento esse cogito é pensar numa descontinuidade tempo-espacial, imune a causalidade objetiva das coisas.

Neste sentido, o fotográfico ante-pensado numa consciência imaginante nos propicia a vivência poética da desmaterialização do lumínico. E a ex-

158 TAMBÉM CHAMADA POR BACHELARD DE IMAGEM CRIADORA TEM O SENTIDO DE UMA VIRTUALIDADE E NÃO DE UMA REPRESENTAÇÃO FIGURAL.

periência do retorno à fascinação a um tempo luminal “no passado dos primeiros fogos do mundo», destas imemoriais chamas que confirmam para Bachelard (1961:3) a associação imaginal da chama com o olhar. Este mesmo “assombro antigo” de uma admiração ontológica originada além da consciência pessoal que Borges encontra ao contemplar as luzes do fogo (2000:337). Dinâmicas arquetípicas¹⁵⁹, capazes de ativar os processos ambivalentes e metamórficos da imaginação criadora (Bachelard, 1957, 1961) e participar como indutores no desenvolvimento, no plano concreto, do projeto fotopoético.

Uma latência flamejante pulsante no imemorial da imaginação ou a imagem flamejante de um lumínico primordial substancializando o olhar dos criadores visuais? Chamas primeiras ou aberturas dos primeiros olhares, imagens primordiais que testemunham na nossa imaginação dos potenciais de transmutação da passagem fogo-luz no devir da imagem. A mesma transmutação que Bachelard (1988: 78) encontra neste “arquétipo da imaginação do fogo” nas asas flamejantes-lumínicas da Fênix poética, este avisível imaterial, apenas o puro imaginal de um aparecer do poético da luz criadora na imaginação humana. Todos os processos criadores, permeados pelo fotográfico, e que alcançam uma dimensão fotopoética, reativam esta fascinação imemorial pelo fogo na imageação da luz. Uma ambivalente oscilação que se dialetiza na mutuação do lumínico e do olhante. Que origina a ideia de um só continuum ligando o visível e a visão; sem temor Bachelard (1942:44) propõe um teorema do imaginal do mundo da luz: “tudo aquilo que brilha vê”. Ver claramente tem o sentido de espelhar, o brilho encontra profundidade, quer dizer um longínquo tempo luminal busca revelação.

O filósofo nos ajuda a compreender esta fascinante condição criadora-iluminadora do olhar. Criar com as luzes do olhar já seria ver além das visibilidades, que nos leva a considerar o foto-poético pelo gesto simultâneo de esfacelamento do iluminado e na aparição da imagem iluminadora. A luz é o centro de um mundo, o mundo do ver claro, consequência: “o olhar é um princípio cósmico” (Bachelard, 1960:158). Arriscamos dizer que, por esta fotogênese imaginal, o poético na fotografia abre um devir olhar, nos dá a consciência instantânea de um olhar-mundo, de um olhiciar mundos; consequência: uma foto-gênese permeia uma cosmogonia do olhar.

Benjamin em uma discussão sobre a Fotografia aponta o desejo de encontrar na imagem fotográfica “..a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com o qual a realidade chamuscou a imagem, de procurar o lugar imperceptível em que o futuro se aninha ainda hoje...” (1986:94). O filósofo no seu discurso racional, envolvido na evasão poética sobre o fotográfico, afirma em palavras, impregnados do onirismo flamejante, como a “centelha” indeterminada ou um real que “chamusca”. Suas palavras nos lembram os sentidos de uma iluminação, uma fantasmagoria da qual não temos memória, se fazendo imagem. Chamusca a imagem, sim, mas no tempo da decisão de um olhar ativo e não ausente. De novo ele nos fala poetizando de um “lugar imperceptível”, de uma ausência da nossa visão, condensando o vislumbre de um tempo futuro. Somos colocados numa ‘ante-visão do ocular’ isso que as imaginações imemoriais de um tempo luminal podem nos restituir. Um “inconsciente ótico” que Benjamin (op.

159 A NOÇÃO DE ARQUÉTIPICO DIFERE DA DE CARL JUNG, PELO SENTIDO ADICIONAL DE ‘DINAMISMO CRIADOR’, DADO POR BACHELARD.

cit.: 94) aponta como uma presença latente na imagem fotográfica, onde “mundos de imagens habitando as coisas mais minúsculas, suficientemente ocultas e significativas para encontrarem refúgio nos sonhos diurnos..”. Numa abordagem fenomenológica coabitamos em devaneios primeiros as coisas e os lugares, podemos dizer, muito especialmente nessa dimensão mágica que se oculta no assunto fotografado, apontada por Crimp (2004), comentando o pensamento de Benjamin. Se podemos atravessar em devaneio os espaços e as palavras do discurso e restituir seus sentidos imaginais, podemos também abrir e pensar os sentidos poéticos das imaginações envolvidas na criação foto-poética.

O contexto contemporâneo de superação dos sentidos de unicidade da imagem, da fatalidade do referente e do acontecimento único propicia aos fotógrafos adotar a encenação-edição fotográfica de objetos e personagens no desenvolvimento de seus projetos. A re-vivência de suas imagens no projeto fotográfico nos aporta especialmente a co-existência de tempos múltiplos perpassando as distintas cogitações racionais e imaginais envolvidas nessas encenações. Nesse sentido, memória pessoal e imemorial são presenças co-naturais, de intensidade e importância variáveis, no desenvolvimento do projeto fotográfico. Lidar com a encenação de objetos e corpos-personagens em espaços fotografados, implica talvez na vivência com espaços que não seriam vazios como explica Foucault “um espaço que talvez seja também povoado de fantasmas; o espaço de nossa percepção primeira, o de nossos devaneios” (2006: 413). Essas encenações reapresentam em nossas evasões imaginárias as fantasmagorias imemoriais do lumínico permeando as aparências fotografadas. Como assume, por exemplo, Jeff Wall desenvolvendo diferentes estratégias na realização de seus projetos de arte, inserido numa concepção atemporal da encenação na apropriação da imagem (foto)cine-matográfica sem cortes. Ou mesmo mesclando a banalidade temática a uma perspectiva de artificialidade, criando assim uma desorientação quanto aos sentidos de narrativa da ‘imagem familiar’. A poética de Wall implica na preparação e colaboração de performers, reorganizando o envolvimento do criador com os cenários e os personagens.

Wall se utiliza de caixas de luz, usados em publicidade, na apresentação de imagens em Cibachrome em seus projetos fotográficos da série *photographie-tableaux*. Numa apropriação de referências artísticas da História da Arte como por exemplo *The Death of Sardanapalus* de Delacroix, “como uma espécie de cristal” (2007:187), mediador das provocações de um temporal lumínico, latente, neste pictórico. Um retorno imaginal das emanações cristalizadas da luz, reencontrando aqui este “cristal de tempo” de Deleuze, (1990:103). A importância desta recuperação da Arte do passado pela depuração, do olhar de Wall, especialmente na concepção iluminadora de suas imagens, “no drama físico de suas figuras e os espaços que ocupam, a intensidade psicológica das suas solitárias figuras” (2007:57), apontado por Galassi como uma das chaves na formalização desta característica.

Nesta sequência plural das poéticas fotográficas encontra-se Wolfgang Tillmans, que recebeu o Turner Prize, em 2000. Comentando as imagens de Tillmans, o crítico Birbaum aponta uma importante valorização criadora: “a alquimia da luz”, expressa principalmente em suas séries de abstrações ftopoéticas. Explorando os meandros da luz nas superfícies fotossensíveis, numa busca de uma “espécie de pintura pelos meios fotográficos (...)

intervenções no laboratório fotográfico e manipulação do processo de exposição não para criar imagens que registrem a realidade e sim imagens com suas próprias e abstratas realidades, fisicamente estranhas, viscerais...” (in Ferguson, 2006:24). Um olhar que pensa em penetrar na carne lumínica como nas diferentes séries Frieschwimmer, Socks on radiator, num ‘apagamento’ da realidade fotografada, meias, homens, paisagens e gestos. Como aponta o próprio Tillmans (in Ferguson:75) “eu vejo uma fruta numa bandeja e uma luz e respondo a isso, eu não vejo primeiramente uma ‘natureza morta’. Desse modo eu quero trazer o tema para o espectador, não pelo reconhecimento de predeterminadas categorias históricas da arte, mas os habilitando (...) a ver com o mesmo sentido imediato que senti na situação”. Um pensamento criador que abstrai o ordinário dessas aparências cotidianas na tentativa de revelar a dinâmica poética da realidade fotografada.

Em outra poética, Dieter Appelt irá preparar uma performance de seu próprio corpo revestido de gesso ou argila numa encenação fotográfica, como comenta Roodenburg: “são registros de ‘Aktionen’ as quais essas não são necessariamente realizadas para espectadores. Uma ‘Aktion’ que se desenvolve durante a realização do trabalho no qual a obra de arte é criada” (1988:34). Appelt imagina seu corpo como um apparatus provocador da ação criadora, ao mesmo tempo em que busca a expressão foto-poética do acontecimento. O pensamento criador parece buscar na metamorfose temporal do lumínico, aqui revivida no corpo do objeto, o valor poético da mutação de uma duração luminal. Uma poética que lança mão de uma substancialização alquímica do fotográfico, como informa o fotógrafo: “ eu utilizo longos tempos de exposição, a fim de que cada fotograma seja atravessado por uma energia poética e que ali se imprimam à minha revelia, detalhes e fragmentos” (in Tournier 1981:16).

Num outro programa criativo, testemunhando dessa permeabilidade poética do lumínico-olhar, insere-se a série Seascapes (1980) do fotógrafo Hiroshi Sugimoto, revelando sua utilização das provocações imaginais da visão imemorial “da mais antiga impressão humana” (Campany, 2003: 285). Sua busca foto-poética realiza-se em fotografar a linha do horizonte, separando em partes iguais mar e céu. Na imensidão do mar sem objetos, num infinito céu sem figuras, numa ausência exacerbada deste mundo onde a “linha do horizonte separa o mundo interior do mundo exterior” (Sugimoto, in Garrel, 2000). No horizonte de uma infinitude sem formas encontramos uma geopoética de um mundo imaginal da luz. Pelo olhar criador de Sugimoto, temos a lúcida suspeita de que a imagem-fotogenia é potencial de um longínquo lumínico buscando densidade (formal).

Assim, os fotógrafos contemporâneos inserem-se no movimento de abertura intensiva da Fotografia para os potenciais de abstração típicos do esfacelamento dos sentidos de realidade e des-objetivação da sua memória documental. O que conduz a um aprofundamento da superfície, apontado por Rouillé (2005). E também, como propõe Tamisier (2007), seria a opção criadora que o artista faz do procedimento fotográfico, neste processo de desrealização do fotografado, o fator determinante na visibilidade da ‘nova’ imagem. Esses fotógrafos operam tempos múltiplos, na descontinuidade e oscilação dos devires racionais e imaginais, em suas reflexões poético-racionalizadoras a partir da Fotografia.

Numa discussão anterior (2008) sobre a fotografia contemporânea ressaltamos a importância da manipulação foto-digital nos processos de encaenação e construção da imagética de Jeff Wall. No ambiente digital, o artista realiza encontros precisos de tempos e espaços outros, antes apenas visíveis no plano imaginal. A imagética de Wall, inserida no universo contemporâneo, nutre-se deste ambivalente limiar do falso-verdadeiro e irreal-real, através de uma atuante experimentação desmaterializadora e no alheamento perceptivo das coisas e lugares. Ela reafirma a importância desta coalescência dos eláns imemoriais da imaginação com os perceptos memoriais, operando os vetores do projeto fotográfico.

Essa pesquisa contou com apoio financeiro da FAPERJ e CNPq.



VIDEODANÇA: UM NOVO GÊNERO OU UMA TENDÊNCIA CONTEMPORÂNEA?

CAROLINA NATAL DUARTE - CAROLNATALD@HOTMAIL.COM - DOUTORANDA EM MULTIMEIOS DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (UNICAMP)

RESUMO: Esta comunicação tem como foco abordar o território artístico como o espaço da desterritorialização do olhar e da diluição das fronteiras. Tendo como objeto de análise e de observação o campo do Videodança, pretende-se a partir deste “suposto” gênero situá-lo em um espaço em que as ações enquadradas se estruturam, sobretudo, pelas relações estabelecidas entre os objetos e/ou os corpos em movimentos ou não, ao invés de observá-los hermeticamente isolados ocupando sua natureza de origem. Ao entender que a dança compreende um território diferente do vídeo e que, ambos articulados juntos necessitarão de novas intermediações tanto estéticas quanto tecnológicas, pressupõe-se que a hibridização destas linguagens perpassa não só pela dança e pelo vídeo, como também reconheça que outras manifestações possam interferir e relacionar-se conjugando novas percepções e subjetividades, as quais ampliem o olhar do Videodança para além da sua composição inicialmente estabelecida. Assim, o livre trânsito entre as artes retira o espectador do seu lugar comum, do lugar determinado e estável promovendo uma confusão na medida em que não se é mais possível identificar qual a modalidade específica de cada obra, mas sim, reconhecem-se vestígios de alguns territórios artísticos que, por vezes até se confundem, se mesclam, propiciando o olhar da contaminação, das relações e da diluição dos territórios anteriormente rígidos, homologando uma nova concepção de se fazer e apreciar a arte.

ABSTRACT: This communication is focused to approach an artistic territory as a space of territoriless to the look and to dissolve borders. Regarding videodance as a point of analysis and observation, it is intended to positioning it in a place in order to get the actions organized, mainly for the established relation between the objects and/or the bodies in movement or not, instead of just observing them completely alone attending its nature. To understand that the dance involves a different place from the video and that, both articulated together, they will need new aesthetic and technological intermediation, supposing the hybridization of these languages move not only by the dance and the video but also recognize that other manifestation can interfere and become related, conjugating new perceptions and subjectivities that enlarge the attention to the videodance beyond its first established composition. Therefore, the free way between arts takes the spectator away from his usual, established and fixed place, promoting a disorder when it is not possible to identify which is the specific kind of work but recognize trace of some artistic territories that sometimes mix them up providing the contamination, relations and dissolving the previous rigid territories, confirming a new conception of making and appreciating art.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** videodança, gênero, desterritorialização, híbrido, arte / videodance, sort, territoriless, hybrid, art

O ponto de partida desta reflexão inicia-se com a problematização da própria idéia de videodança como um novo gênero. Para percorrer sobre essa questão, recuamos este tema e retornamos a um momento de extrema importância e análogo à discussão deste texto, caracterizado pela emergência do “estado-vídeo”, apontado por DUBOIS (2004). Este autor remetia-se ao vídeo como uma forma que pensa, “um estado, não um objeto” (2004; p.100). Assim sendo, ao destituir a função de objeto e propor-lhe um corpo transitório, um divisor de águas entre o cinema e o computador, o vídeo assumiu um papel de dupla face, que assegurava as necessidades de ambos os lados, tanto do cinema quanto do computador, compondo uma função passageira e transitória.

Tal característica ambígua e articuladora atribuída ao vídeo contribuiu para a dificuldade de adequá-lo a uma definição e, sobretudo, de conferir uma identidade própria, sólida. De maneira equivalente, o videodança encontra-se sob esta mesma perspectiva e, ainda de forma multifacetada, vinculada a diversas faces interligadas entre as questões relacionadas ao corpo, ao movimento e às técnicas do vídeo. Ressalta-se que as questões referentes ao corpo são bem complexas, uma vez que as habilidades corporais são extensas e as possibilidades de um “não” movimento vir a ser dança também são pertinentes e devem ser consideradas.

É nesta convergência e ambigüidade das diversas formas de expressões corporais que se torna prudente a ampliação das referências acerca do videodança para além dos aspectos do vídeo e da dança. As composições que emergem em função destas duas modalidades distintas tateiam e perpassam por corpos performáticos, por plasticidades diversas, por enquadramentos provisórios, por uma montagem que independe da continuidade do movimento corporal, por estratégias de posicionamento de câmera versus corpo, que sinalizam e enfocam determinadas cenas que impulsionam a subjetividade do espectador, cujo olhar é lançado a exercitar o nomadismo, o desvio do óbvio, rumo aos atravessamentos, às linhas “emprestadas” como pontua DELEUZE (2000).

O autor refere-se às linhas com o sentido de metaforizar a diversidade de uma cultura, da arte e das próprias pessoas (idem, p.47):

HÁ LINHAS QUE REPRESENTAM ALGUMA COISA, E OUTRAS QUE SÃO ABSTRATAS. HÁ LINHAS DE SEGMENTOS, E OUTRA SEM SEGMENTO. HÁ LINHAS DIMENSIONAIS E LINHAS DIRECIONAIS. HÁ LINHAS QUE, ABSTRATAS OU NÃO, FORMAM CONTORNO, E OUTRAS QUE NÃO FORMAM CONTORNO. AQUELAS SÃO AS MAIS BELAS. ACREDITAMOS QUE AS LINHAS SÃO OS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DAS COISAS E DOS ACONTECIMENTOS. POR ISSO CADA COISA TEM SUA GEOGRAFIA, SUA CARTOGRAFIA, SEU DIAGRAMA. O QUE HÁ DE INTERESSANTE NUMA PESSOA, SÃO AS LINHAS QUE A COMPÕEM, OU QUE ELA COMPÕE, QUE ELA TOMA EMPRESTADO OU QUE ELA CRIA.”

Em determinado momento, alguns artistas plásticos ao sugerirem o rompimento da construção de suas obras limitadas ao enquadramento de uma moldura e proporem uma mudança significativa do espaço físico, desprendendo-se da tela adentrando e habitando a realidade, e colocando seus corpos não mais como suporte, mas como agentes ativos de suas obras, já estavam desorganizando a estrutura padrão e desterritorializando os

espaços convencionais na direção das linhas “emprestadas” ou criadas, conforme citado anteriormente.

Ilustrando esse acontecimento, Teixeira (1999, p.32) descreve:

O CIRCUITO É O DA SAÍDA DO QUADRO PARA O AMBIENTE, NUMA INTENSA DESTERRITORIALIZAÇÃO DO OLHAR, DA ATITUDE CONTEMPLATIVA, DESTERRITORIALIZAÇÃO DOS SENTIDOS DO SENTIDO UNIDIRIGIDO DA VISÃO, NUM MOVIMENTO SINESTÉSICO QUE FAZ PROLIFERAR OS “BLOCOS DE SENSAÇÕES”.

Também nas performances, com o rompimento da linha narrativa linear e com a possibilidade da intervenção sob a obra, acrescidos da inserção dos processos de criação baseados na livre-associação ou collage, as possibilidades de empréstimo de uma expressão artística para outra começou a apontar o que hoje poderíamos arriscar a dizer que a vídeo arte, o videodança, a performance e as instalações seguem cada vez mais para uma unidade de coesão que dificulta a separação e distinção de cada campo específico. Assim, o discurso se move não mais para separar tais categorias, contudo para estabelecer as relações entre elas, reconhecê-las e surpreender-se com as novas interações e composições que surgem a partir dessa infecção.

Diante deste panorama em que faltam palavras para as definições particularizadas, de contaminações e da tendência contemporânea em diluir as fronteiras e permitir um livre trânsito entre os espaços, BELTING (2006) problematiza a função da história da arte ao manter-se no lugar de imprimir o entendimento da arte como um objeto puro em que se possa, atualmente, facilmente discernir a obra emoldurada dentro do seu propósito contextual, como fora antigamente, seja clássico, barroco, moderno e tantos outros. Ao invés disso, o autor reflete a autonomia da obra em relação às teorias da história da arte, pois esta não previu os trabalhos fora de enquadramento, não acompanhando, portanto, as evoluções técnicas, os contágios mútuos e as artes presenciais e interativas.

Para isso o autor sugere um deslocamento deste olhar fixo, o qual têm se enquadrado dentro de uma categoria estabelecida conforme os padrões da época, para uma mudança de discurso que se instaura na relação que se aplica ao objeto de arte com o seu meio. É a partir do que se cria nesta conexão, que se transborda o estado da arte no “entre”, no subjetivo, na possibilidade e na transformação.

Essa desconstrução dos arranjos e reinvenção do olhar fazendo-o coabitar não só com a matéria do objeto, mas também com a relação que este pode criar em virtude do local e da maneira em que ele o é abordado, permite uma maior flexibilidade e imersão em diversas formas de arte, dificultando, portanto, em determinados momentos, demarcá-los precisamente sob qual gênero ou sob qual expressão de arte definitivamente se trata.

Ao mesmo tempo em que a desterritorialização dilui estes gêneros uns sobre os outros, é fundamental que o gênero persista e se faça existir enquanto consolidação de um território próprio, pois só assim se reconhecerá os cruzamentos e as relações entre as artes. O videodança, por exemplo,

na medida em que ocupa um espaço de produção, ainda que de forma experimental, constrói aos poucos uma linha de formação de pensamento e de estratégias que possam não necessariamente definir este gênero, mas identificar o que é próprio do gênero e o que é “emprestado” e /ou o que funciona e se adapta ao gênero.

O videodança, a vídeo-arte e a performance compõem um campo da arte que cada vez mais não atuam sozinhos, dissociados, pois a tendência contemporânea é que haja o diálogo e a interação entre as artes, o quais se misturam e se apropriam das “linhas” de contorno um do outro deixando muito tênue e frágil suas bordas e, conseqüentemente, sua estrutura que se estremece ao sentir as ressonâncias externas. BELTING (2006, p.219) enfatiza: “(...) a obra afirma sua posição no cruzamento das muitas forças que a condicionaram. (...) Como em um foco convergente, nela se reúnem numa unidade paradoxal as forças ativas que acolhe em si os efeitos que partem dela.”

Neste sentido, SANTANA (2006; p.31), ao analisar os trabalhos do coreógrafo Cunningham¹⁶⁰, atribuindo-lhe o caráter de pioneiro no campo das novas tecnologias aponta para uma importante contribuição deste em relação não só ao videodança como também à arte, de forma geral e afirma: “Foi importante firmar a dependência entre as artes para constatar e assumir sua inter-relação.”

O videodança utiliza-se, em sua grande maioria, do corpo, o qual adquire papel principal de ação expressiva e poética da obra. A composição coreográfica sugerida pelas inter-relações da dança (corpo) X vídeo X performance, contida na forma do corpo se relacionar com a imagem, seja este em movimento ou seja em repouso, sugere uma apreciação de imagem que a denominaremos de sensação, mesmo não sendo uma apresentação em presença real. É como se esta imagem, coabitada por estes gêneros também exercessem uma função mais interativa, quase que mais reais do que a própria cena em tempo real.

Essa fusão e alternância entre a ilusão do real e a imagem sensação compõem um estado contemporâneo que deixa o espectador suspenso neste interstício desterritorializado. COSTA (2007, p. 13) ainda acrescenta: “não é só a capacidade fabulativa do espectador que é ativada; sua própria presença, ativada pela performance dos bailarinos na coreografia, interage no campo de forças traçado pela apresentação.”

A imagem como sensação repercute deste corpo que projeta um desejo de abstração, que possibilita passar de um plano para outro com expressões corporais que expelem uma presença pelo simples fato de estar em cena, não necessariamente pela estética de uma aplicação técnica advinda de um passo de dança. A dança se faz existir também pelos entrelaçamentos entre o corpo, o espaço físico da locação (aproximando-se da performance), e das experimentações e infinitas possibilidades de movimento de câmera, enquadramento e edição que, juntos, reestruturam este corpo e atribuem novos significados pelo ritmo da cena e pela estética videográfica que vem selar e fazer emergir uma imagem sensação.

¹⁶⁰ MERCE CUNNINGHAM (1919-2009): BAILARINO E COREÓGRAFO EXPOENTE DE UM ESTILO VANGUARDISTA E EXPERIMENTAL. NA DÉCADA DE 70 INICIOU SUA PESQUISA COREOGRÁFICA ATRAVÉS DE UM PROGRAMA DE COMPUTADOR, AMPLIANDO E INOVANDO AS POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO.

São estas imagens, aqui mencionadas de sensação, quase que abstratas e dotadas de espaços não definidos, diferenciados, resultantes da composição híbrida é que confundem o espectador e que problematizam a função do gênero. No entanto, são as estruturas flexíveis dos gêneros, a distinção e as relações entre eles é que permitem que estes ocupem o espaço do “entre”, do indiscernível. Reconhece-se, portanto, uma via de mão dupla, não unívoca, pois para compreender que existe o “entre” é necessário entender o que não é o “entre” e é neste lugar que a consolidação do gênero realça a importância de sua existência. Sem a diferenciação do gênero não seria possível distinguir esses espaços vazados.

Neste sentido, BELLOUR (1997, p. 191) incita a imagem de um corpo “desrepresentado” e o explica: “é tudo o que o perturba, provocando no espectador seja a mais profunda emoção, uma verdadeira sedução, seja a hilaridade, o embaraço ou o ridículo, tão violento é o que atinge a integridade do corpo e do mundo material que o cerca”. Esta imagem de corpo desrepresentado investiga um campo psíquico, para além de uma matéria concreta, da ordem da representação. Ela se torna análoga à imagem sensação que se inspira, neste caso, na reverberação do encontro de diversas faculdades expressivas que potencializam com acuidade o estado híbrido da arte. É uma licença poética às regras e às formas com o intuito de agenciar um novo composto que se distancia de um estado sólido de representação.

O videodança visto sob o viés de uma condensação inter-relacional expressa pelas artes corporais, visuais e sinestésicas, propõe uma poética da diversidade para o campo da dança, além de estabelecer e gerar novas corporeidades e relações não só corporais, mas também espaciais e temporais. As relações assumidas e firmadas entre eles é que fazem do videodança muito mais do que uma fórmula ou um campo estável, mas um espaço delegado a novas lógicas internas que resultam em estéticas múltiplas.

Para tal, é importante que o gênero videodança continue sendo investigado, construindo e estabelecendo outras percepções em dança, sem desvincular-se das tendências contemporâneas, as quais provocam a desterritorialização e a busca de novos espaços ainda não tateados.



PROJETO ARTÍSTICO COMO AÇÃO ARTÍSTICA NA OBRA DE GORDON MATTA-CLARK

CAROLINE CABRAL ROCHA - ESPECIALISTA EM ESTUDOS DE MUSEUS DE ARTE PELO MAC / USP, MESTRANDA PELO PgEHA / USP -
CAROLINEROCHA@HOTMAIL.FR

RESUMO Matta-Clark, arquiteto que viveu e trabalhou em Nova Iorque nos anos 70, enfrentou uma época em que a cidade passava por uma reestruturação espacial, época da valorização dos bairros populares, dos subterrâneos, da intensa vida das ruas, das discussões sobre as contradições da arquitetura e a irracionalidade da propriedade urbana. Matta-Clark fará então uma crítica à positividade urbana que cerca os nova-iorquinos e, para isso, trabalha os espaços residuais, as sobras urbanas. Seu trabalho será paralelo às ações urbanas da época, porém com um olhar crítico, denunciador, traçando metáforas para uma reflexão da condição social.

O trabalho deste artista certamente é uma construção de idéias e valores através da desconstrução dos mesmos. Para uns, o trabalho de Matta-Clark carrega do surrealismo o caráter de onírico e fantasmagórico, mas, para outros, o trabalho deste artista não é de maneira alguma estático; seu trabalho é uma performance urbana, uma ação social. E sua obra-de-arte não está no fim, no resultado formal de um objeto, mas no meio, no processo, na intenção artística, na crítica, na subversão. Suas ações ficaram muito conhecidas através dos buildings cuts, cortes, rasgos e perfurações em edifícios.

O trabalho de Gordon Matta-Clark introduz um novo modo de explorar o espaço. Seu trabalho é preciso, suas idéias experimentais subvertem o espaço da maneira como ele foi preconcebido.

RESUME: Matta-Clark, an architect who lived and worked in New York in the 70s, faced a time when the city was undergoing space restructuring, a time of recovering the popular neighbourhoods, the underground, the intense life of the streets, the discussions about the contradictions of architecture and the irrationality of urban property. Matta-Clark will then make a critique of the New Yorkers' positivism about the city and therefore work the residual spaces, the urban garbage. His work will parallel the urban actions, but with a critical, denunciatory eye, delineating metaphors for reflection on the social condition.

This artist's work is certainly a building of ideas and values through their very deconstruction. For some, the work of Matta-Clark carries the dreamlike and phantasmagorical character of surrealism, but for others, his work is not static in any way, its performance is a city, a social action. And his work of art is not at the end, at the formal outcome of an object, but in the middle, in the process, in the artistic intention, in criticism, in subversion. His actions have been well known through the buildings cuts, cutdowns, teardowns and perforation of buildings.

The work of Gordon Matta-Clark introduces a new way of exploring the space. His work is precise and his experimental ideas subvert the given space in the way it was preconceived.

+ **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS:** arquitetura, perfurações em edifícios, arte contemporânea, artes performáticas, desconstrução / architecture, buildings cuts, contemporary art, performing arts, deconstruction.

O jovem artista, falecido aos 35 anos de idade, em 1978, fez de sua curta carreira um impacto, tanto para a arte como para a arquitetura. Em abril de 2006, no Seminário Arquitetura organizado pela fundação Bienal, Guilherme Wisnik discutiu as aproximações entre arte e arquitetura:

“As ARTES PLÁSTICAS E A ARQUITETURA SÃO DUAS DIMENSÕES QUE OSCILAM ENTRE A CONVERGÊNCIA E A SEPARAÇÃO.”¹⁶¹

A convergência é dada pela congregação de diferentes habilidades, ideais ou segmentos de produção para um mesmo fim unificador, por exemplo, a “arte-total” da Bauhaus, ou mesmo a arquitetura na Grécia clássica ou na Renascença com Michelangelo. Estas seriam as aproximações, já os afastamentos, ocorrem quando o positivismo da arquitetura sofre críticas, quando temos o caráter de denúncia, onde claramente Matta-Clark se encaixa.

Matta-Clark, arquiteto que viveu e trabalhou em Nova Iorque nos anos 70, enfrentou uma época em que a cidade passava por uma reestruturação espacial, época da valorização dos bairros populares, dos subterrâneos, da intensa vida das ruas, das discussões sobre as contradições da arquitetura e a irracionalidade da propriedade urbana. Matta-Clark fará então uma crítica à positividade urbana que cerca os nova-iorquinos e, para isso, trabalha os espaços residuais, as sobras urbanas. Seu trabalho será paralelo às ações urbanas da época, porém com um olhar crítico, denunciador, traçando metáforas para uma reflexão da condição social.

O trabalho deste artista certamente é uma construção de idéias e valores através da desconstrução dos mesmos. Para Wisnik, o trabalho de Matta-Clark carrega do surrealismo o caráter de onírico e fantasmagórico. Mas trabalho de Gordon Matta-Clark não é de maneira alguma estático, seu trabalho é uma performance urbana, uma ação social. E sua obra-de-arte não está no fim, no resultado formal de um objeto, mas no meio, no processo, na intenção artística, na crítica, na subversão. Suas ações ficaram muito conhecidas através dos “buildings cuts”, cortes, rasgos e perfurações em edifícios que será comentado mais adiante.

Em todas as suas ações é possível observarmos a humanidade que este artista trás para o dia-a-dia de uma parcela da população nova-iorquina.

161 01/04/2006 RELATO DA CONFERÊNCIA: “DO INFORME À NEGAÇÃO DA FORMA: DESENCONTROS PRODUTIVOS”, DE GUILHERME WISNIK. RELATO DE DURVAL DE LARA FILHO E PAULA BRAGA. SEMINÁRIO ARQUITETURA – CONFERÊNCIA 5. FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO.

No seu trabalho *Fresh air car*¹⁶² (carrinho de ar fresco) o artista faz uma performance criticando a qualidade do ar, a vida frenética dos anos 70 em Nova Iorque onde a bolsa de valores estava em polvorosa, e dois anos mais tarde após sua performance, em 1975, uma grande crise financeira atinge Nova Iorque. Desde os anos 60, com todas as reivindicações de casas populares, melhoria nos salários e greves, em 1975 a municipalidade já não dispunha mais de recursos econômicos para o pagamento dos salários do funcionalismo público e a partir de então a população passa a pagar mais impostos e a qualidade dos serviços públicos cai ainda mais. E será em meio a este momento histórico que Matta-Clark irá atuar.

Matta-Clark sempre terá uma postura muito crítica a respeito da arte, naquele momento de crise social, as artes também buscavam um posicionamento, em 1971 o artista inicia um projeto artístico em forma de restaurante, chamado Food. Este restaurante, aberto no Soho, servia como uma atitude artística frente ao distanciamento da arte. A quebra da arte retiniana para não-retiniana, para o ready-made, permitiram que atitudes como esta fossem tomadas por Matta-Clark, seu comentário à respeito deste restaurante era de que ele não atraía as pessoas pela obra, ela as atraía pelo estômago. E tal atitude artística irá influenciar vários outros artistas norte-americanos da época.

Em um filme intitulado Food, mas que não foi terminado, pode-se assistir a uma filmagem de 43 minutos onde está presente Carol Goodden, Tina Girouard, Rachel Lew e Susy Harris, suas parceiras para a realização e para a continuidade do restaurante.

Quando ainda estudante de arquitetura, Matta-Clark interrompe temporariamente seus estudos para passar um ano na Sorbonne em Paris, em 1963, onde estudou poesia. Em suas notas, utilizava diversas desconstruções e montagens de palavras, jogos de sintaxe, e seu trabalho sobre a língua anuncia sua obra plástica. Ele descreve seus primeiros recortes como “extrações”.

A APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO URBANO COMO ARTE

O trabalho de Gordon Matta-Clark introduz um novo modo de explorar o espaço. Seu trabalho é preciso, suas idéias experimentais subvertem o espaço dado, da maneira como ele foi preconcebido. Para muitos críticos de arte, o trabalho de Matta-Clark é baseado na desconstrução, mas acredito que o trabalho dele seja baseado na extração e subversão. A subversão pode parecer uma crítica desvalorizadora do trabalho e realmente seria se este comentário fosse destinado a um dos desconstrutivistas como Frank O. Gehry, por exemplo, pois o resultado formal possui uma estética para o belo, para o harmônico e para o bem-estar visual. Já o trabalho de Matta-Clark será justamente o oposto, trabalhará para o conduzir o observador a um choque por meio do movimento visual. O passante que trafega nas ruas de Nova Iorque ou de Paris, distraído, ou imerso em seu “eu” individual, é levado a se confrontar com um prédio com um grande buraco que parece uma grande bala que atravessou um prédio. É através destes momentos de estranhamento que o artista atinge o momento máximo da crítica urbana, pelo simples olhar do observador. Ele não teme trabalhar com o underground de

162 FRESH AIR CART, 1972, CARRINHO. AÇO, TELA, BORRACHA, E SACOLAS SEPARADAS. EM 2006 EXPOSTO NA XXVII BIENAL DE SÃO PAULO.

maneira lúdica, fazendo com que os valores sejam subvertidos. Matta-Clark é muito conhecido por fazer parte do Arnarchitecture, grupo formado em 1973, já comentado no capítulo anterior. O Arnarchitecture se apropriava de espaços urbanos degradados para uma crítica social.

O projeto de Matta-Clark é de grande precisão apesar de ser de característica experimental. A elaboração e suas ações podem tomar dias, meses ou mesmo anos do artista para projetá-los e para a verificação da sustentabilidade de desconstrução. Como é o caso da famosa casa residencial, unifamiliar, que foi partida ao meio.

Para a realização deste projeto foi necessário um estudo de toda a estrutura da casa para que a casa não fosse a baixo no momento em que fosse cortada, era necessário que ambas as partes ficasse estáveis até o final do corte. No filme *Splintting* é possível observar os momentos que precedem a finalização da performance, quando o artista, após a casa ser partida em dois pedaços, começa a remover os tijolos do muro de arrimo da fundação da casa. Até o final da performance foram três meses e após, a casa foi demolida.

Matta-Clark entende que o seu trabalho deve se completar no observador, o trabalho é feito para questionar. Um de seus primeiros trabalhos neste sentido é o *The Garbage Wall*. Este trabalho teve início em uma performance de 1971, documentada em um filme de Matta-Clark intitulado *Fire Child*. O artista construiu diante da igreja de St. Mark, situada no East Village de Manhattan. Gordon Matta-Clark, em meio a um cenário urbano degradado pelos restos de cidade que aquele local possui, lixo, pedaços de veículos velhos, pedaços de madeira, pneus e outros, constrói uma parede feita com estes restos, um muro feito de resíduos urbanos misturados com asfalto e gesso, revestido com jornal e gibí, chegando a possuir um caráter lúdico e crítico ao mesmo tempo. Esse muro foi, durante quatro dias, o cenário de atividades domésticas simples comer, faxinar, trabalhar. O trabalho é realizado ao lado de dois personagens urbanos que vivem e se apropriam daquele espaço, um senhor e uma criança. Os elementos urbanos que antes eram simplesmente queimados por estes personagens, agora fazem parte de uma parede. A parede torna-se uma instalação urbana, mas que poderia ser usada pelos moradores de rua ou mesmo servir de modelo. Esta construção arquitetônica apresenta o paradoxo da sociedade de consumo, fundada no desperdício e no lixo. O autor propõe, dentro deste discurso, portanto, uma reciclagem, um reuso dos materiais descartados. A matéria seria, assim, sempre presente, chegando ao mito da “plena presença”¹⁶³, da intemporalidade sobre a qual ela é construída. Outro olhar possível diante da obra de Matta-Clark é a de que o artista intervinha prioritariamente sobre arquiteturas destinadas à desconstrução, como se o destino efêmero abrisse a possibilidade de um outro ritmo. Depois, essa escultura foi desmontada e colocada no lixo. Veio do lixo e voltou para ele, fechando um ciclo de vida.

A obra *The Garbage Wall* a partir de então passou a ser reproduzida também dentro de museus, em cada lugar ela era reconstruída com os elementos da região trazendo para o espaço expográfico uma discussão da situação social exterior. No ano de 2006, na XXVII Bienal de São Paulo, a *Garbage Wall* foi exposta com elementos que facilmente são encontrados em espaços degradados da cidade de São Paulo, tais como placas de

163 ESTE CONCEITO DE “PRESENÇA PLENA” FOI TRAZIDO POR SOPHIE GOSSELIN EM ARTIGO PUBLICADO NA HOME PAGE: WWW.APO33.ORG/SITWEB/ARTICLE.PHP3?ID_ARTICLE=350, DEZEMBRO DE 2006.

carro, garrafas, papéis etc.

Um trabalho que possui as mesmas críticas sociais é a *Open House* de 1972. A *Open House* foi uma instalação feita na rua onde o artista transformou o interior de um contêiner industrial colocado na rua Greene Street, construindo ali três corredores com diversas portas. Essa casa aberta ficou à disposição dos passantes. Foi inaugurada por uma “performance-dança” que o artista filmou. Foi na mesma época que realizou o vídeo *Automation House* (Casa Automatizada), uma espécie de exercício sobre a percepção espacial com a circulação de pessoas em uma casa, refletida em superfícies espelhadas. O artista e alguns convidados constroem uma casa sem telhado e realizam uma performance com guarda-chuvas dentro da casa. Este performance pode ser assistida no filme de mesmo nome *Open House*¹⁶⁴. Outros projetos que trabalham na mesma direção é a *Bingo*, a *Conical Intersect* e a *Day's End*. A obra *Bingo* de 1972 é o dissecamento uma residência em Niagara Falls, Nova Iorque. A precisão no corte da residência deixa à mostra o funcionamento interno. Todos os espaços privados tornam-se públicos. Este processo de inversão do público para o privado e vice-versa é recorrente no trabalho de Matta-Clark.

No trabalho *Conical Intersect*, fica evidente a troca de olhares entre o pedestre que passaria desatento se não fosse o recorte no prédio antigo e o olhar de dentro do prédio para o exterior de uma maneira diferenciada pelo recorte, como fica evidenciada pelas fotos. Todos estes trabalhos trazem à tona uma antiga questão artística, a “luz e sombra”.

Matta-Clark não trabalha com a construção, mas sua obra está justamente no espaço entre. Os espaços vazios ganham força e temos uma inversão dos espaços positivos e negativos dentro da construção, gerando novos pontos de vistas. Para o artista, o território do pedestre, do passante, do público do local, é delimitado, o espaço livre é portanto um espaço determinado, é todo espaço aberto e que permite a entrada seja a entrada tátil ou a entrada visual.

No seu trabalho *Days End* (fim do dia), *Pier 52* no rio Hudson, o simples recorte em uma das paredes do hangar produz um efeito ótico que desestabiliza o olhar criando um jogo de perspectiva e profundidade. O corte em um espaço material cria uma perspectiva artificial e um enquadramento de uma paisagem como um espaço de exposição. Jogando o espaço exterior para o interior do hangar.

Depois de transformar o pier abandonado da cidade em um parque público, valorizado pela luz e pela vista para o rio, as autoridades de Nova Iorque perseguiram Matta-Clark por um ano para prendê-lo por vandalismo. Anos mais tarde as acusações foram retiradas, isto ocorreu em meados de 1976 quando a cidade declara a sua falência. Para o artista, mesmo antes dos projetos *Splitting*, *Bingo* e *Pier 52*, que foram exercícios diretos de centralização e recentralização, ele ia ao que considerava o coração da constante espaço-estrutural que poderia ser chamada de aspecto herético da obra, porque se relaciona com um gesto interno-pessoal, através do qual o “eu” microcômico se relaciona com o todo. A relação com o

164 “OPEN HOUSE”, 1972, FILME 16MM TRANSFERIDO PARA DVD, GORDON MATTA-CLARK, DAVID ZWIRNER GALLERY, NOVA IORQUE E ELETRONIC ARTS INTERMIX, NOVA IORQUE. EM 2006 NA XXVII BIENAL DE SÃO PAULO.

corpo no trabalho de Matta-Clark é recorrente. E a correlação do ser com o espaço é amplificada pelas fissuras e cortes criados.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE GORDON MATTA-CLARK

O processo de criação de Gordon Matta-Clark estava intrinsecamente ligado a um processo dramatização da arte, ou seja à teatralidade, à criação de uma cena, um cenário urbano, as performances do artista englobam a dança, a pintura, a fotografia, a documentação, a ação social dentro de um contexto arquitetônico de uma sociedade de consumo dos anos 70, sobretudo em Nova Iorque. Sua “anarquiteura” nada mais é que uma construção a partir de fissuras. O artista para denunciar as fissuras sociais existentes, cria fissuras arquitetônicas, estimulando no observador, no público, no pedestre um novo olhar para a sua condição, para o seu meio, para o seu entorno.

Artista de grande irreverência e de fortes críticas a condição social dos anos 70, Matta-Clark não se intimida frente aos desafios que a arquitetura urbana impunha e muito menos diante das regras sociais impostas. Assim, ele desperta a curiosidade de muitos para um novo momento da arte, quando a arte não estava apenas no objeto, mas no observador, quando a arte não é necessariamente construção, mas pode ser a desconstrução, onde surgem os conceitos de anti-arte e de não-artista. A atitude social e crítica de Matta-Clark, na verdade se sobrepõe a qualquer nomenclatura, pois sua intenção é de comunicar uma condição social, de estimular um novo olhar e de, certamente, romper com os padrões alicerçados em uma sociedade estática e tomada pelo consumo.



TWITTER E A PUBLICIDADE NA ERA DO CONTEÚDO

DR. CELSO FIGUEIREDO - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Parece inexorável o movimento que vem sendo observado em direção à busca por conteúdo por parte dos consumidores em suas navegações na internet. Nessa perspectiva chama atenção a dificuldade em que se encontra a publicidade que vinha acostumada a interromper o conteúdo (comercial nos intervalos da TV ou anúncios nas páginas das revistas) para entregar oferta de produtos e serviços. Com o passar do tempo a publicidade especializou-se em produzir peças carregadas de humor, ousadia, sensualidade mas sem grande volume de informações, pretextando que o consumidor não iria se dedicar a ler textos profundos sobre seus produtos, que essa massa de informação deveria ser passada pelos vendedores nas lojas e que à publicidade caberia tão somente seduzir o consumidor para uma idéia, um pensamento, uma aspiração direta ou indiretamente relacionada com o produto anunciante. No twitter já há bastante publicidade, porém para que se acesse as peças publicitárias é necessário que o emissor – seja ele um usuário ou empresa – redija um frase curta convidando o leitor a clicar no link em busca da informação. Nesse sentido, o Twitter se configura como movimento oposto ao que vinha sendo adotado pela indústria da publicidade. Quem escreve no twitter, por sua vez, tem que descobrir os mecanismos que farão com que os leitores se interessem pelo link. O presente artigo visa investigar a retórica subjacente a este novo discurso. Uma retórica do conteúdo.

+ **PALAVRAS-CHAVE:** publicidade;propaganda; twitter; retórica

A publicidade tem se caracterizado por um constante exercício de síntese. Um estudo elaborado no ano 2003, no qual analisamos todos os anúncios premiados pelo Clube de Criação de São Paulo entre 1975 e 2001 demonstrou que o número de palavras nos títulos e nos textos dos anúncios premiados com “ouro” sofreu uma queda aterradora. Demonstramos, a partir de uma análise estatística de 44 anúncios que os títulos caíram em vinte anos de uma média de 7 palavras para 0, ou seja, para a inexistência de título e os textos dos anúncios no período declinaram de 394 palavras em 1975 para apenas uma em 2001. É claro que essa análise não corresponde ao total da produção publicitária, mas apenas ao que foi considerado “o melhor” da atividade pelos próprios publicitários. Nesse sentido podemos apontar uma consistente tendência para a sintetização, para o enxugamento, para o encolhimento da mensagem publicitária.

Diversas são as possíveis justificativas para esse movimento, entre elas a noção de que a vida é cada vez mais agitada, e, portanto, mensagens visuais teriam maior possibilidade de transmitirem seu conteúdo rapidamente; e o fato de que a publicidade precisar transmitir seu conteúdo com

agilidade posto que não é o objeto de atenção do consumidor e, por essa razão, sua interrupção deverá ser mínima, são algumas das explicações reincidentes para essa tendência.

Esse exercício de economia textual não se alterou da virada do milênio para os dias atuais. Temos, até hoje, um esforço por parte dos criativos em transmitirem suas mensagens no menor tempo possível, com o mínimo de palavras, com metáforas visuais que dêem conta de transmitir sua proposta comunicativa, por vezes sem qualquer apoio textual ou, na maioria dos casos, apenas com uma sentença de não mais que 10 palavras como “sustentação” de mensagem no rodapé da peça, ao lado da logomarca.

Por outro lado, parece ter havido uma substantiva mudança do consumidor em relação às marcas em geral e à publicidade em específico nesse início de século. Diante da facilidade de circulação de conteúdos na rede mundial de computadores e do crescimento desmesurado de inserções publicitárias nos mais diversos meios de comunicação, sendo estas cada vez mais pobres em conteúdo como demonstrado; a lógica que fazia sentido no século XX parece ter emperrado no XXI. Em especial, a idéia de “less is more”, para que com essa economia de informações garanta “alguma” transmissão de informações, parece ter perdido o sentido em uma sociedade gulosa por novos conteúdos.

A mudança que parece ter tido impacto crucial sobre o modelo de comunicação da publicidade tem direta relação com o novo papel operado pelo consumidor no ambiente multidirecional de interlocução presente na internet. Em oposição ao modelo anterior, em que havia uma quantidade limitada de fontes de informações, de publicações, nas quais os consumidores se apoiavam para construir seu universo ideológico e informacional, a era da comunicação trouxe a possibilidade realista de cada consumidor tornar-se ele mesmo um editor. O sabor de escolher o que interessa, selecionar e publicar tomou conta de significativa quantidade de indivíduos que passaram a pesquisa, redigir e publicar – especialmente em blogs e wikis, mas não só – suas percepções de mundo, seus interesses, suas ansiedades.

Um desdobramento que deu ainda mais fôlego e intensidade a este movimento foi o surgimento do Twitter. Embora seja chamado de microblog, entendemos o fenômeno Twitter como uma brilhante combinação de dois fatores de extrema importância na rede: as redes sociais e os blogs. Some-se a isso a extrema agilidade de um sistema que permite mensagens de apenas 140 caracteres exigindo de seus participantes aquele esforço de síntese tão necessária à referida pressa cotidiana.

O que é digno de nota, porém, e que, ousamos interpretar como inesperado para os próprios criadores do Twitter é a curiosa ânsia por conteúdo. O microblog apresenta em sua página a seguinte pergunta : “what are you doing?” considerando-se que o usuário digitaria ali sua rotina, suas tarefas cotidianas, como, inclusive, boa parte dos usuários do microblog o utilizam. O que chama atenção, entretanto, é o outro grupo, que não aceita a proposição “o que você está fazendo?” e se concentra em distribuir conteúdos, novidades, interesses, descobertas, imagens que cativaram sua atenção e que, não necessariamente, sejam “o que estejam fazendo”. Essa mudança de utilização da ferramenta parece-nos bastante significativa.

Em nosso entender trata-se de um movimento natural contra o vazio, o vazio proposto, em direção do cheio, da novidade do conteúdo. Afinal, todos e cada um deles é um editor, ansioso por novidades para enriquecer seus blogs e agradar seus leitores com as novidades.

Nesse contexto, a publicidade simpática e charmosa, porém oca, é forçada a buscar novos modos de comunicar-se com seus consumidores. Entretanto não basta passar a produzir publicidade com conteúdo para as mídias tradicionais, uma vez que um grupo representativo de consumidores migrou para as novas mídias, twitter entre elas.

Nesse sentido, estamos diante de uma curiosa situação: por um lado há a busca constante por conteúdos, por outro um esforço de síntese das mensagens. Com isso o acesso ao conteúdo passa a se dar em click through, ou seja, há uma mensagem sintética, preparatória, que serve de chamariz para o que o internauta clique no link e seja direcionado a uma página onde se encontrará o conteúdo “anunciado”. Nessa perspectiva parece interessante analisar quais os elementos construtivos dessas mensagens que tem por objetivo fisgar o leitor para que ele clique em busca do conteúdo.

O primeiro e, talvez, mais relevante fator parece ser a fonte. Quem está fazendo a recomendação, o emissor da mensagem. Repetem-se no Twitter os critérios próprios da retórica, presentes em diversas teorias de comunicação, do marketing ao branding, da teoria da informação à McLuhan. Quem emite o comentário ou a frase que convida o internauta a clicar exerce sua autoridade. Nesse sentido o que parece importar mais que o número de seguidores – vastamente anunciado pelo microblog – mas a capacidade de conversão, de click through que cada celebridade da web consegue com suas indicações via Twitter. Acreditamos que uma informação dessa espécie seria de grande valia para verificar-se em medida mais consistente a efetiva autoridade das celebridades da web.

Um segundo ponto a ser analisado é o referente ao estilo do texto utilizado para sugerir ao internauta que clique no link. Em um estudo inicial feito a partir da experiência de navegação no Twitter deste autor pudemos dispor os tipos de mensagens em três grupos: os que inserem somente o link sem demais informações; os que informam objetivamente o conteúdo do link; e os que visam provocar o interesse dos leitores por meio de “charadas” ou “chamadas” a serem compreendidas ao clicar o link.

Ao que parece estamos diante de uma competição de autoridade versus conteúdo versus persuasão. De um lado aqueles que “empenham” sua celebridade acreditando que apenas pelo fato de serem eles os emissores, os indicadores, isso será suficiente para uma manada de seguidores verificarem o link. Outros que aqui dividimos em Objetivos e Persuasivos parecem seguir por caminho distinto. Os Objetivos informam o conteúdo do link, ou seja, assentam sua mensagem no conteúdo que está sendo disponibilizado; outros apóiam sua mensagem da persuasão, ou seja, na capacidade de seduzir os internautas para um tema que lhes seja de interesse.

Está por ser desenvolvida a ferramenta que ajudará a verificar a efetividade dos sistemas. Prosseguiremos nessa aventura de desvendar quais seriam os mecanismos mais eficientes para levar os “tuiteiros” a seguir os links sugeridos.

O que parece certo até o momento é que o Twitter resgata um sistema que parecia fadado ao desaparecimento na publicidade tradicional: o conteúdo. Essa inversão de expectativa já é, em nosso entender, motivo mais que suficiente para que essa nova mídia se converta em objeto privilegiado de investigação científica para aqueles interessados na retórica da comunicação.



A ARTE E CULTURA NA ERA ICONODIGITAL.

CELSO PEREIRA GUIMARÃES, DRSc. - CELSOPG@UFRJ.BR / CARLOS ALBERTO MURAD, DR. / DIEGO DE JESUS PENAFORTE, MESTRANDO / PEDRO PUTZ, DESIGN BOLSISTA - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - ESCOLA DE BELAS ARTES - LAB. NÚCLEO DE COMUNICAÇÃO DESIGN – NCD - PESQUISA REALIZADA COM APOIO DA FAPERJ

RESUMO: O presente projeto tem como objetivo estudar as ferramentas de transposição imagética - bases iconográficas para ambientes iconodigitais – e a potencialização de acervos culturais para fins de visitação sensorial na forma de exposição semi-imersiva ou imersiva.

É sabido que, com a evolução dos processos digitais de reprodução, das interfaces de comunicação no ciberespaço e das facilidades de representação em Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) (Cunha, G.G., 2006), (Braga, I., 2007) pressupõem-se acesso e disponibilização de acervos intelectuais fechados. Este tipo de ação facilitadora proporciona aos pesquisadores e estudiosos ganhos na velocidade de obtenção das informações. Até bem pouco tempo, prazos demoravam semanas ou meses para se obter resultados, ou na maioria das vezes, a pura impossibilidade de acesso. Nos dias atuais, esses fatores restritivos confrontam com o pensamento contemporâneo de exposição de acervos e museus.

Nosso trabalho de investigação busca estudar metodologias para a viabilização da noção de acervo único iconodigital para acervos ou museus. A geração do banco de dados iconodigital, para instituições com recursos limitados e decrescentes, amplia e possibilita a plenitude de sua função cultural. Nossa proposta inclui apresentar os procedimentos para tratamento de acervos sensíveis de bases iconográficas, na passagem para o bidimensional digital expandido através de VR ou AR.

ABSTRACT: The present paper has as objective to study the tools of transposition of the image - bases icono-graphs for icono-digital environment - and the potentiality of cultural collections for sensorial visitation, propose in the form of semi or total immersion exhibition.

It is known that, with the evolution of digital reproduction processes, communication interfaces in the cyberspace and representation means in Virtual Reality (VR), Augment Reality (AR) (Cunha, G.G., 2006), (Braga, I., 2007), presume access of closed intellectual collections. This action facilities provides to the researchers and specialists to win time on obtaining more information. There was a time, that to obtain results, it took periods of weeks or months, and most of the time, it was impossible to access the information wanted.

Our investigation work looks forward to study methodologies for the viability of a unic notion of iconodigital collection (including the technical reserve)

of collections or museums archives. The generation of the iconodigital database, in institutions with limited and decreasing resources, enlarges and makes possible the fullness of its cultural function. Our proposal includes to present the procedures of treatment for sensitive collections – iconography - from the passage of two-dimensional digital, expanded through VR or AR.

+ **PALAVRAS CHAVES/KEYWORDS:** imagem, iconodigital, museu, realidade virtual, realidade aumentada / image, iconodigital, museum, virtual reality, augmented reality

INTRODUÇÃO

Esse trabalho surge a partir da pesquisa intitulada “Das bases iconográficas aos ambientes iconodigitais. Um passeio virtual no Museu D. João VI da UFRJ”, em curso no Laboratório Núcleo Comunicação Visual Design – NCD, da Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e com apoio financeiro da Fundação de Apoio a Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

Compreendemos que nos dias atuais os acervos e museus desempenham outras funções além de mero “depo” de obras pictográficas ou objetos intocáveis com os propósitos de preservação de patrimônio e limites espaço-temporal de abrangência. Essa nova dinâmica advém do pensamento da museologia em relação aos seus espaços, na forma de comunicação e principalmente da provocação e evolução da chamada obra de arte do mundo pós-moderno. Como escreve Muchacho, R. (2005), “o museu atual está enfrentando um desafio constante e primordial: a comunicação com seu público... possibilitar aos diversos públicos experiências sensíveis através da interligação com o objeto museal.”[1]

Possibilitar procedimentos de visitação de acervos sensíveis de bases iconográficas na passagem para o bidimensional digital expandido, através de Realidade Virtual (RV) e/ou Realidade Aumentada (AR) é uma característica, ainda, pouco comum das instituições museológicas. O que vemos, normalmente, são esforços através de sites institucionais com algumas propostas mais avançadas potencializadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Já se tem consciência que a evolução dos processos digitais de reprodução, das interfaces de comunicação no ciberespaço e das citadas facilidades de representação pressupõem maior acesso e a disponibilização de acervos intelectuais fechados. Nossa investigação busca estudar metodologias que viabilizem o uso dessas ferramentas e de acesso à arquivos iconodigital, para fins investigativos, tendo como caso exemplar o acervo do Museu D. João VI da EBA/UFRJ.

O MUSEU “D. JOÃO VI” DA ESCOLA DE BELAS ARTES DA UFRJ

O Museu “D. João VI” é constituído de objetos e coleções da antiga Academia Imperial de Belas Artes, atualmente Escola de Belas Artes da

UFRJ165. É um acervo que guarda a memória da produção artística brasileira dos séculos XIX e XX originados pela própria Academia - questões de ensino e da arte. Hoje é fonte de pesquisa limitada em sua acessibilidade, devido aos cuidados inerentes a sua manipulação e preservação patrimonial, forma de armazenamento, espaço físico limitado, entre outros.

Existe atualmente demanda cada vez maior de acesso aos seus dados por pesquisadores e estudiosos no âmbito acadêmico, nacional e internacionalmente. Entre outros, essa demanda se dá devido ao crescimento do setor de pós-graduação da própria Escola de Belas Artes e da maior divulgação de seu acervo através de eventos realizados pelas gestões acadêmicas ligadas ao setor.

ESPAÇO CIBERNÉTICO E O ESPAÇO MUSEOLÓGICO

O espaço cibernético modificou as práticas informacionais ao separar o suporte da informação. O que é confirmado na diversidade dos meios eletrônicos – hipertextos, imagens, www – e mais recentemente, na utilização e representação projetual através das chamadas realidades virtuais.

Simultaneamente, outros impactos podem ser verificados pelo lado dos profissionais de diversas áreas na capacidade de resolver, organizar e prover acesso a recursos e soluções tecnológicas anteriormente de difícil manipulação e de âmbito artesanal. Com o acesso à TIC, já é evidente que o usuário a coloque em posição superior, incluindo as suas abordagens como um desafio cultural e como ferramenta eficiente nas soluções projetuais ou em seus trabalhos de criação. [2]

Os novos recursos das TIC já alcançaram as organizações comerciais e culturais que passaram a se estruturar e a oferecerem seus “produtos” através das novas mídias, principalmente da World Wide Web. “A WWW é uma ferramenta para a disseminação da herança cultural confinada porque livra os usuários dos constrangimentos de local físico, enquanto lhes é permitido acessar informação do mundo inteiro.”[3] Sabemos que as ferramentas digitais são usadas em mídias diversas, porém são: a Internet e os seus Websites os locais onde a exibição é possibilitada em toda a sua potência e, mesmo sendo uma forma de comunicação muito recente, já não podemos desassociar o mundo contemporâneo de sua presença e, pode-se afirmar que, não mais saberíamos viver como cidadãos desconectados.

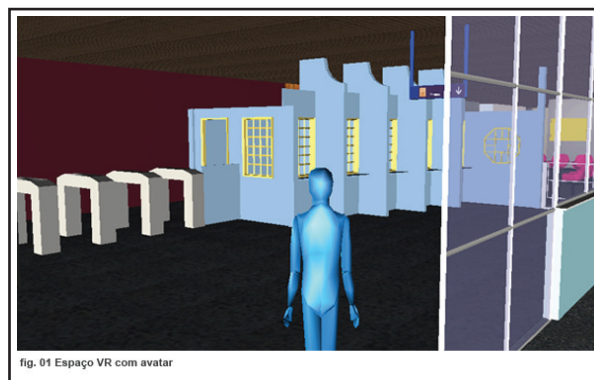
Esse novo mundo da comunicação, esse espaço outro, não passa despercebido pelos ambientes de museus e acervos de artes. Rosali Henriques (2004) escreve que “...o museu na Internet nunca fecha.”[4] Porém, mesmo sendo essa afirmação uma realidade crescente desde então, infelizmente a maioria dos museus se mantém omissos às possibilidades cada vez mais dinâmicas oferecidas por novas ferramentas das tecnologias da informação, que estão sendo incrementadas e facilitadas para os profissionais do campo do design ligados à web ou outro profissional habilitado a prover e dar suporte nesse campo.

A TRANSPOSIÇÃO DO ICONOGRÁFICO PARA O ICONODIGITAL NO MUSEU D. JOÃO VI

Muitos são os problemas referentes à passagem dos acervos iconográficos, do analógico para o digital, e o mesmo vamos encontrar junto ao Museu D. João VI. Porém, alguns pontos foram referência para iniciarmos as atividades. Definição das interfaces e como o museu iria funcionar na mediação entre o usuário e o acervo museológico. O outro ponto seria o estudo da sistemática utilizada por museus semelhantes. Vamos encontrar em Muchacho (2005) quando diz que os museus podem ser mais atrativos para as pessoas se esses ampliarem o seu espectro de interatividade “alargando e multiplicando as experiências sensoriais e cognitivas que cada sujeito pode usufruir”. [5]

Passando as atividades já realizadas, priorizou-se criar o espaço virtual¹⁶⁶ onde esse arquivo vai disponibilizar as experiências sensoriais e de visitação ao banco de dados - nosso objetivo primeiro. A topologia do espaço foi determinada pelas necessidades exigidas pelo acervo que envolve: pinturas, objetos tridimensionais diversos, mapas, gravuras e documentos manuscritos e encadernados de registros, atos acadêmicos, além de possuir uma coleção rara de livros exclusivos. Esses ambientes foram modelados através de software 3D de modo a gerar espaços de ações similares aos museus tradicionais, convertidos em códigos numéricos.

A fruição desses espaços se dará através de passeio semi-imersivo em primeira instância - na renderização para a base VRML (VRML 2.0)¹⁶⁷ com diversos incrementos de texturas (brush texture) a partir de fotos e cromos dos arquivos e de novas fotos digitais realizadas pela equipe. São dados em 2-Dimensões que associou-se uma quantidade de atributos como: as definições da paleta do artista, detalhes de pincelada, descritivo sobre o autor,

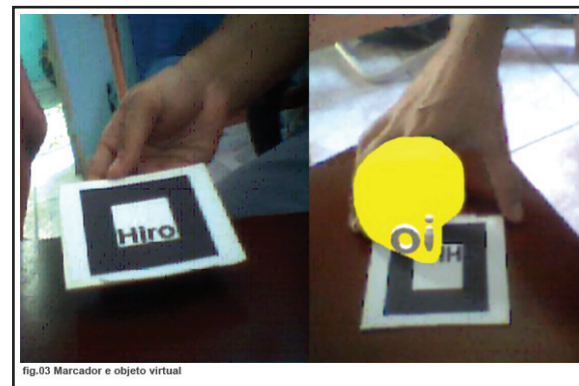


acesso ao arquivo para “download”, entre outros. São possibilidades realizadas através de sensores que permitirão essa viabilização pelo usuário.A

166 SERÁ UTILIZADO COMO SITE HOSPEDEIRO O SITE DO MUSEU D. JOÃO VI EM [HTTP://ACD.UFRJ.BR/DJOAOVI](http://acd.ufrj.br/djoaoVI)

167 VRML OU VIRTUAL REALITY MODELING LANGUAGE

segunda ferramenta de visualização, para os objetos tridimensionais, será utilizada a Realidade Aumentada (AR)¹⁶⁸ através do programa ARToolKit¹⁶⁹. Os visitantes fazem o “download”, no site hospedeiro, dos marcadores que promoverão, junto a uma “webcam” conectada, e, poderão assim, usufruir da visualização tridimensional das obras de arte. Todas as informações serão inseridas no site de maneira que o usuário não tenha restrições em seu passeio virtual. Problemas como oclusão - parte de um dado que esconde um outro - serão solucionados, como aconselha Meiguins, B.S. et al (2004), através de “técnicas de visões diferenciadas, transparência e slicing”. [6]



CONCLUSÃO

Para finalizar, observamos com esses experimentos, que as aplicações dessas tecnologias para a potencialização de museus, e outros, são muitas. No âmbito da Realidade Aumentada (AR), por exemplo, pode-se criar bibliotecas com objetos modelados, associados a marcadores e fornecidos pelo “site”, que poderão fazer parte do repertório dos pesquisadores. Simplesmente, basta lançar mão desses marcadores e da “webcam” que poder-se-á melhor observar e analisar seus referenciais de estudos. Como se trata de um projeto de cunho prático, de apelo visual, será apresentado a versão virtual no corpo do evento.

168 A REALIDADE AUMENTADA (AR) É O ENRIQUECIMENTO DO AMBIENTE REAL COM OBJETOS VIRTUAIS, USANDO ALGUM DISPOSITIVO TECNOLÓGICO, FUNCIONANDO EM TEMPO REAL - “É UMA MELHORIA DO MUNDO REAL COM TEXTOS, IMAGENS E OBJETOS VIRTUAIS, GERADOS POR COMPUTADOR” (SISCOUO, C. APUD INSLEY, 2003) [7]

169 ARTTOOLKIT IN [HTTP://WWW.HITL.WASHINGTON.EDU/ARTTOOLKIT/](http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/)

FORMAÇÃO CONTINUADA EM ARTES VISUAIS: O CASO DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL DA FURG

CLÁUDIO TAROUÇO DE AZEVEDO - MESTRANDO - BOLSISTA DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL; PROF^ª. DR^ª. ANA ZEFERINA FERREIRA MAIO - ANAMAIO@TERRA.COM.BR - COORDENADORA DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG; PROF^ª. DR^ª. TERESA DE JESUS PAZ MARTINS LENZI - COORDENADORA DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG; E LIDIANE FONSECA DUTRA - BOLSISTA DO PROJETO DE QUALIFICAÇÃO AUDIOVISUAL - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL

RESUMO: Este artigo consiste em um relato sobre o Projeto de Qualificação Audiovisual, da Universidade Federal do Rio Grande, que tem como objetivo melhorar a qualidade do ensino de graduação da área de audiovisual do Curso de Artes Visuais, bem como promover a formação contínua da educação básica, através da produção, reflexão e experimentação de linguagens audiovisuais. Para tanto, conta com o Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens (LAPPI) – em fase de implementação – que constitui a estrutura de apoio pedagógico, metodológico e tecnológico aos estudantes e professores pesquisadores da referida área. O projeto dispõe do Ambiente Virtual de aprendizagem em Artes Visuais, que busca atender à demanda de formação e atualização constantes. É coordenado por duas professoras das áreas de fotografia, cinema e vídeo, e dois bolsistas mestrandos, vinculados ao Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da FURG, egressos do Curso de Artes Visuais, que desenvolvem atividades de assistência à docência. A equipe se reúne semanalmente para discutir temas, textos e produções audiovisuais, firmando o compromisso com a partilha de informações e pesquisa. O projeto justifica-se ao promover o acesso a temas emergentes no audiovisual contemporâneo por meio de atividades extensionistas, com ênfase nos processos de ensino-aprendizagem e na formação integral dos atores sociais envolvidos neste processo. Como resultados parciais destacam-se a aula inaugural do Curso de Artes Visuais com o artista e curador Newton Goto, o lançamento da mostra de filmes e vídeos Circuitos Compartilhados, a palestra com o artista Ricardo Basbaum, e a participação em eventos acadêmicos.

ABSTRACT: This article consists in a report about the Project of Audiovisual Qualification from Univerdade Federal do Rio Grande. The aim of this project is to improve the quality of the undergraduate teaching and learning skills in the audiovisual area that plays an import role in the School of Visual Arts and also increases an ongoing formation of basic education trough text production, reflection and experimentation of audiovisual languages. Therefore, the project is implementing a Lab of Production and Post-production of Images (Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens LAPPI) that consists ina pedagogic, technologic and methodologic support for students, lectures and researchers in the area. The project also has its

Virtual Learning Space in Visual Arts that aims to answer the constantly updating demand in the area. It is supervised by two lectures in the areas of photography, video and cinema, two scholarship holders from the Master course that are linked to the Post Graduate Program in Environmental Education from Furg and also seniors from the Audiovisual Arts School that are developing activities to support the lectures. The team meets weekly to discuss its themes, texts and audiovisual productions. Those meetings help to state the importance of sharing information and research results. The projects justifies itself as a vital tool to promote the access of emergent themes in the contemporary audiovisual field through external activities that emphasizes the process of teaching-learning and the integral formation of social actors. So far, some important outcomes of the project have occurred. The main ones were the opening lecture of the Audiovisual Course with the artist and curator Newton Goto; the release of the Circuito Compartilhados (an exhibition of new films and videos); a talk with the artist Ricardo Basbaum; and also but not least the participation in academic events.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: Projeto de Qualificação – Audiovisual – Artes Visuais – Formação continuada – Laboratório de Produção e Pós-Produção de Imagens / Project of Qualification – Audiovisual – Visual Arts – Ongoing Formation – Productions and Post Production of Images Lab.

INTRODUÇÃO

O Projeto de Qualificação Audiovisual (PQAV) se insere no contexto da acentuada demanda por formação e atualização profissional na área de Artes Visuais, no atual processo de avanço das tecnologias de informação e comunicação, e na internet com integração de serviços como dados, vozes e imagens.

A demanda por formação e atualização profissional tem encontrado respaldo no ciberespaço, uma vez que a propagação das tecnologias digitais está gerando, paralelamente, a chamada cibercultura. Por essa razão, a aprendizagem mediada pela internet tem sido a preocupação de muitos professores-pesquisadores. Atraídos pelo potencial sócio-técnico dos ambientes que fazem do digital seu suporte, e pela possibilidade de constante atualização das informações, o Curso de Artes Visuais têm se utilizado do ciberespaço e de recursos audiovisuais digitais para a renovação de suas práticas pedagógicas e metodológicas.

Assim, este projeto atende a natureza acadêmica de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão; pela produção e difusão de novos conhecimentos através de metodologias inovadoras; pela sua natureza interdisciplinar, confirmada na interação de saberes complementares; pelo impacto (técnico, científico, pessoal e social) na formação de aproximadamente 200 acadêmicos do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado da FURG e 80 professores de Artes da Educação Básica da rede pública de Rio Grande (25 do município e 55 do estado); pelo uso intensivo de tecnologias audiovisuais digitais de suporte ao ensino e a aprendizagem; pela articulação com o Projeto Político Pedagógico do Curso; por buscar promover a flexibilização e a integralização curricular; pela geração de produtos como publicações de artigos e dissertações; pela relação bilateral com os outros

setores da sociedade; pela interação do conhecimento e experiência acumulados na academia, e principalmente pela integração entre a graduação e a pós-graduação através de bolsistas vinculados ao Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental da FURG, egressos do Curso de Artes Visuais, que desenvolvem atividades de assistência à docência.

Portanto, é um projeto de ensino, pesquisa e extensão que visa atender a demanda do desenvolvimento de tecnologias de informação e comunicação audiovisuais a serviço da educação e da formação coletiva; o aumento do número de indivíduos que dependem de atualização constante para sobreviver nas sociedades complexas; e a nova ordem econômica, social e cultural, instaurada mundialmente pela era digital.

OBJETIVOS

Com o intuito de otimizar o ensino de graduação do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado, atender as atuais demandas dos estudantes, e amenizar os problemas de retenção e evasão – que em muitos casos é indissociável do fato de que as atividades pedagógicas e os recursos tecnológicos se encontram aquém de suas expectativas –, o objetivo do Projeto de Qualificação Audiovisual pode ser assim formulado:

Atualizar e qualificar a área audiovisual do Curso de Artes visuais – Licenciatura e Bacharelado com vistas a melhorar a qualidade do ensino de graduação e promover a formação contínua da educação básica na rede de ensino público.

Este objetivo principal, por sua vez, está estruturado a partir de um conjunto de objetivos específicos, a seguir indicados:

- + Consolidar o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens como plataforma de formação e investigação audiovisual com vistas à melhoria do ensino, da extensão e da pesquisa em Artes Visuais de forma que este espaço seja um ambiente de convergência e propagação de experiências e conhecimentos;
- + Estruturar, em termos pedagógicos e tecnológicos, ambientes virtuais de aprendizagem com o intuito de promover a atualização constante dos acadêmicos de Artes Visuais e a formação continuada de professores da rede pública de ensino na área audiovisual digital;
- + Fomentar pesquisa na área das tecnologias audiovisuais digitais – reúne atividades relacionadas às disciplinas de Introdução à Fotografia, Fotografia I, Fotografia II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e Cinema e Vídeo II, bem como webdesign, produção gráfica, – e promover cursos de ensino e extensão através de atividades presenciais, semipresenciais e a distância com apoio pedagógico de ambientes virtuais de aprendizagem;
- + Promover a inclusão digital através de práticas pedagógicas relacionadas à atualização das tecnologias audiovisuais digitais com fins educativos;
- + Proporcionar aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais mediado pelo uso de suportes digitais, sensibilizando os usuários

- ao potencial das tecnologias de informação e comunicação, através de processos vinculados ao saber, saber fazer, saber ser e saber conviver;
- + Formar profissionais aptos para o mercado de trabalho.

Para o planejamento, desenvolvimento e consolidação do Projeto de Qualificação Audiovisual, foi determinada e efetivada a seguinte metodologia:

- + Elaboração de referencial teórico sobre temas, como: tecnologias de informação e comunicação audiovisuais, ensino e aprendizagem de Artes Visuais, ambientes virtuais de aprendizagem colaborativa;
- + Definição e desenvolvimento de estratégias pedagógicas e tecnológicas para o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens;
- + Criação de layout e website para o projeto em questão;
- + Consolidação dos espaços de ensino, pesquisa e extensão e atividades pedagógicas do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens;
- + Viabilização de mecanismos de interação que visem dar suporte às atividades pedagógicas do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem: espaço para publicação de projetos, fórum de discussão, e-mail e chat;
- + Publicações de artigos científicos e participação em congressos, seminários e periódicos das áreas envolvidas.

Para a consolidação do Projeto de Qualificação Audiovisual, foram buscadas as seguintes metas:

- + Proporcionar formação especializada, contínua e de qualidade aos acadêmicos de Artes Visuais e professores de Artes da rede pública de ensino básico relacionada à área audiovisual com apoio técnico-pedagógico do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem;
- + Promover encontros, cursos e debates centrados nas novas tecnologias audiovisuais digitais com vistas à atualização permanente do tema;
- + Levantar referenciais teóricos que apoiem o processo de aprendizagem e a estrutura tecnológica do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e dos ambientes virtuais de aprendizagem;
- + Pesquisar o potencial educativo das tecnologias de informação e comunicação audiovisuais, para promover a produção e pós-produção de imagens e a aprendizagem colaborativa no AVA-AV;
- + Estruturar e implementar o Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e os ambientes virtuais de aprendizagem;
- + Contribuir para a produção, sistematização e disseminação do ensino, da pesquisa e da extensão em Artes Visuais.

RESULTADOS

O Projeto de Qualificação Audiovisual do Curso de Artes Visuais da FURG apresenta-se como uma trajetória em construção, por este motivo os resultados aqui apresentados são parciais. Dentre eles destacam-se:

As atividades desenvolvidas pelos bolsistas do projeto, tais como:

- + Assistência ao ensino (nas disciplinas de Introdução à Fotografia, Fotografia I e II, Introdução à Imagem em Movimento, Cinema e Vídeo I e II);
- + Co-orientação de trabalhos de conclusão de curso;
- + Atividades de pesquisa (através de atividades de iniciação científica);
- + Atividades de extensão (através de cursos de atualização e aperfeiçoamento);
- + Captação e organização de recursos audiovisuais (fotografia, cinema e vídeo) para utilização na aprendizagem baseada em problemas.

Dentro do conjunto dos resultados parciais destacam-se ainda:

- + Organização e promoção da aula inaugural do Curso de Artes Visuais com o artista, curador e pesquisador Newton Goto;
- + O lançamento da mostra de filmes e vídeos Circuitos Compartilhados;
- + Palestra com o artista Ricardo Basbaum;
- + Participação em eventos acadêmicos, como a Semana do Meio Ambiente (PPGEA-FURG) e o Seminário Nacional de Cultura e Extensão Universitária (UFSJ);
- + Criação da identidade visual e do website do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens e a criação de AVAs para as disciplinas da área audiovisual do Curso de Artes Visuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Curso de Artes Visuais da FURG aderiu ao Programa Institucional REUNI (Reestruturação e Expansão das Universidades Federais do Brasil), lançado pelo Governo Federal através do Ministério da Educação (MEC) em 2007¹⁷⁰, que tem como objetivo principal “ampliar o acesso de estudantes aos cursos de graduação e pós-graduação das universidades federais, e permanência dos mesmos, e que para tanto investe na readequação e ampliação da estrutura física das universidades e ampliação e atualização recursos humanos deste setor educacional”.¹⁷¹

170 DECRETO Nº 6.096, DE 24 DE ABRIL DE 2007.

171 ART. 1º DO REFERIDO DECRETO DE LEI.

Neste sentido, o Projeto de Qualificação Audiovisual contempla as atuais demandas do Ministério de Educação, e especialmente as necessidades do curso no Curso de Artes Visuais. A importância do projeto é reafirmada pela freqüente procura de docentes e discentes que necessitam do suporte do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens para soluções tecnológicas; para a elaboração de material pedagógico e para a pesquisa na área audiovisual – vídeos, softwares, etc. –, bem como para a elaboração de ambientes virtuais de aprendizagem para auxílio à docência e a pesquisa.

Nessa nova realidade de expansão do Curso de Artes Visuais, o PQAV é uma alternativa eficaz, e a retroalimentação é a sua ferramenta mais importante. Retroalimentar significa, nesta proposta, fazer o aproveitamento de projetos, bens materiais e valores humanos já existentes na universidade, como é o caso dos bolsistas que atuam no projeto, que são egressos do Curso de artes Visuais que atualmente se encontram vinculados ao Programa de Pós-graduação em Educação Ambiental da FURG. Estes egressos são a expressão mais potente do citado processo retroalimentação. Eles atuam em todas as instâncias do PQAV, desde a assistência ao ensino de graduação às orientações na área audiovisual, e o fazem a partir da experiência vivida como acadêmicos do Curso de Artes Visuais, mas, agora com distanciamento, já que neste momento se encontram em uma etapa de formação mais avançada.

O Projeto de Qualificação Audiovisual do Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande se encontra no seu quinto mês de atividades, um curto tempo para o tamanho das suas intenções e proposições. Neste exíguo tempo ele foi elaborado e começou seu processo de implementação, e desde esta condição e contexto já permite elencar um conjunto de concretizações, especialmente no que diz respeito aos seus principais objetivos pedagógicos, investigativos e extensionistas. Tal situação serve para reafirmar a importância deste tipo de iniciativa que prima pela concentração de esforços, experiências e propósitos, na contramão da dispersão contemporânea. E por esta razão, em tão curto espaço temporal já foi possível oferecer aos docentes e discentes do Curso de Artes Visuais, auxílio na formação acadêmica e na educação continuada através do Projeto Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV) e do Laboratório de Produção e Pós-produção de Imagens, bem como apoio às atividades didático-pedagógicas do Curso, e, sobretudo no atendimento do seu principal objetivo, que é qualificar a área audiovisual do Curso de Artes.



O MODERNISMO, O PÓS-MODERNISMO E A TIPOGRAFIA

DANIEL ESCUDEIRO GUIMARÃES, DESIGNER; E CELSO PEREIRA GUIMARÃES, DSc.

RESUMO: Esse trabalho objetiva estudar a dualidade ainda presente entre a tradição de cinco séculos de arte na tipografia e as inovações e “revoluções” propostas pelo pensamento moderno a partir do século passado em confronto com o pensar pós-moderno. Os postulados modernistas, além de estabelecerem uma nova estética universal, influenciaram e moldaram uma nova relação entre a tipografia e o pensamento artístico-filosófico. O pós-modernismo, por sua vez, esforçou-se em desconstruir qualquer tipo de consenso estético instaurado pelos modernistas e abandonar todo tipo de regras “universais”.

Como exemplo de caso foi elaborado uma família tipográfica composta de duas fontes em que, a partir de um mesmo módulo de construção, fosse criada uma fonte afinada com os postulados modernistas da “neue typographie” e outra afinada com o pensamento contemporâneo.

Dentre os muitos caminhos possíveis para se chegar ao objetivo proposto foi escolhido, por diferentes razões, o desenvolvimento de um alfabeto modular. Em primeiro lugar, este método permite uma abordagem empírica em que, além de conhecimentos sobre desenho de tipos, é importante que se possua alguma habilidade de síntese e equilíbrio de elementos gráficos – ambos inerentes à teoria da arte. Em segundo lugar, por se tratar de um método de desenho de tipos representativo tanto dos protótipos de alfabetos universais modernistas do início do século XX quanto das inúmeras novas fontes modulares “construídas” atualmente.

ABSTRACT: This work intends to study the duality still present nowadays between a five-century tradition of art in typography and the innovations and “revolutions” proposed by modern thinking, as of the past century, and by post-modern technologies, developed over the past decades. Modernist postulates not only established a new universal aesthetics, but they influenced and shaped a new relation between typography and the artistic-philosophical thinking. Post-modernism, on the other hand, made an effort to de-construct any kind of aesthetical consensus established by the modernists and to abandon all “universal” rules.

With the objective of linking a case study we developed a typeface, consisting of two fonts starting from the same building modules. One would be closely related to the modernist postulates of the “neue typographie”, and the other related to post-modern and to contemporary artistic tendencies.

For different reasons, from the many possible ways of accomplishing such a goal, I chose to create a modular typeface. First, this method allows for an empiristic approach in which, besides the necessary knowledge in type design, it's important to have a sense of synthesis and balance of graphic

elements – both inherent to art theory. Second, because it’s a method that’s representative both of modernist universal alphabets archetypes from the early 20th century as of the countless new modular typefaces “built” nowadays.

+ **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS:** tipografia; modernismo; pós-modernismo; modular; comunicação / typography; modernism; post-modernism; modular; communication.

Ao analisar o desenvolvimento da tipografia ao longo dos períodos históricos, desde a Renascença, pode-se estabelecer analogias entre as características estéticas dos tipos e da tipografia em geral com as características formais e filosóficas dos períodos em questão, comparando características tipográficas marcantes e recorrentes com traços correspondentes em diversas outras áreas artísticas como a música, a arquitetura ou a literatura – a tipografia pode carregar mais do espírito de uma época do que normalmente conseguiríamos perceber.

O modernismo, no entanto, com seus numerosos movimentos artísticos e linhas de pensamento em “erupção”, no início do século, apresenta uma relação um pouco diferente com a tipografia no que tange às características formais e estéticas. Nele, a forma da nova tipografia deveria seguir preceitos estritamente pre-estabelecidos pelos teóricos e práticos da *neue typographie*. Uma nova linguagem estava sendo criada e suas regras deveriam ser seguidas – a tipografia não foi apenas uma das áreas desenvolvidas junto a todas as outras, como antes, ela foi conscientemente forjada e construída. Dessa ordem moderna surgiu-se a insatisfação pós-moderna e, com ela, a necessidade de soltar os grilhões e desprender-se de todo tipo de regras e constrações previamente estabelecidas. Surge o computador pessoal e, de repente, com um investimento relativamente pequeno, qualquer um podia fazer tipografia. A explosão caótica pós-moderna do design e da tipografia, após desafiar todos os dogmas, acalmou-se, e hoje percebe-se uma tendência cada vez maior no sentido da limpeza e funcionalidade, e da redescoberta das formas e teorias pré-modernas.

O presente projeto tipográfico consiste no desenho de uma família tipográfica modular geométrica composta de duas fontes criadas a partir dos mesmos módulos de construção. A primeira, afinada com os postulados modernistas da *neue typographie*, tem como essência os conceitos de legibilidade, pureza de forma (universalidade), economia e funcionalidade; a segunda, afinada às características pós-modernas – não a ilegibilidade grunge ou a deformação das formas básicas nos anos 80, mas às tendências tipográficas contemporâneas. Suas características são ainda a clareza e a organização, mas agora sua forma não é necessariamente ditada pela funcionalidade e legibilidade, há mais espaço para o desenvolvimento de uma linguagem pessoal e idiossincrática (em oposição à linguagem universal almejada pelos modernistas), há uma certa nostalgia de formas pré-modernas e, basicamente, não há mais qualquer regra que precise ser seguida.

Seguindo a tradição das fontes e protótipos de alfabetos da *neue typographie*, ambas as fontes desenvolvidas neste projeto são compostas apenas de caixa baixa. Os algarismos, por este motivo, são algarismos de texto (ou *oldstyle*), ou seja, possuem ascendentes e descendentes, tendo sido projetados para acompanharem as minúsculas.

A fonte pós-moderna apresenta claramente uma verve mais experimental e lúdica. Da mesma maneira como podemos encontrar na pós-modernidade resquícios da modernidade – pois uma não anula a outra, antes se complementam e dialogam – alguns caracteres são os mesmos nas duas versões das fontes. Algumas novas formas, como as letras g, q e x, prestam homenagem à tipografia tradicional (era comum em fontes renascentistas o q caixa baixa caudal, como um versalete, e na caligrafia antiga usava-se eventualmente o x com um curto traço horizontal no meio). Outros caracteres, como k, v, w e y, propõem-se a simular movimentos da escrita manual (ou caligráfica) – uma das características da tipografia digital é simular processos (analógicos, principalmente) de desenho ou reprodução tipográficos digitalmente (Melo, C. 2003). As formas em geral foram humanizadas onde possível, tornando-se menos mecânicas e mais orgânicas.

Foi desenvolvida, após a construção da fonte pós-moderna analisada anteriormente, uma variação. Apenas alguns caracteres são diferentes, e esta variante tem como objetivo replicar o cenário tipográfico contemporâneo em que, como visto no capítulo anterior, muito da economia e simplificação da forma foram resgatados do modernismo, assim como uma tendência mais consciente à clareza e legibilidade. Ela representa uma versão mais formal do pós-modernismo, menos rebelde e engajada e mais arrojada e graciosa.

As fontes desenvolvidas neste projeto não se propõem ao emprego em textos longos, mas ao uso pontual e específico; são fontes display, e funcionarão melhor quando usadas em tamanhos grandes (a partir de 24pt, aproximadamente). Seu uso pode, naturalmente, ser ou não associado aos períodos em que se baseiam, e a ideia é que elas tragam algo do espírito destas épocas tanto para o meio em que estiverem sendo usadas quanto para a mensagem que estiver sendo comunicada.



POSTER

A TEXTURA DA CIDADE REVESTIDA TEXTO TEATRAL: MOTIVAÇÃO E PROCESSO AUTORAL NA PEÇA “A VIA:PASSAGEIROS”

FERNANDA NARDY BELLICIERI - MESTRE EM EDUCAÇÃO ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA.- UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE (UPM)

A cidade é o pano de fundo para teias de relações pulsantes. Mais que proposta, a cidade é também uma resposta ao caos que intriga e contamina; mas que já se faz humano. A cidade repulsa e, ao mesmo tempo, magnetiza.

E foram os conflitos internos de um ser humano comum, designado pesquisador, (portanto, já revestido de características e atitudes intrinsecamente especuladoras) cansado de enxergar a redundância dos retratos da cidade contaminada de realidade de miséria improvável, que motivaram a renúncia de tentar entendê-la sob a lente de seus problemas de políticas de polis, e incitaram à busca por uma resposta não menos analítica mas um tanto mais simbólica. Uma exposição de ferida tanto poética, quanto crítica e investigativa.

Foi em um ímpeto de desistir da cidade, de quase não querer mais enxergá-la, que se iniciou um caso de tremenda cumplicidade com ela.

“Meio-dia, e não quis enxergar.

Protegeu-se de lentes baratas, que ao longe, até passariam por marca de grife, dessas de vender conceito e modus vivendi.

Sol sobre as cabeças, e quis tolerar-lhe a presença...

Exceto pelas sombras espalhadas, multiplicando multidões e a temperatura febril; o ânimo da rua era impassível... Inverno ou verão, as expressões, percursos e princípios eram sempre os mesmos. Nenhuma alegria sobressalente pelas roupas mais libertas; nenhum pedinte em menor auto-flagelo; nenhuma aflição poupada. Tudo mais claro e contrastante à luz radiante do meio-dia.

Será que era aquela a intenção do Sol? Sadismo?

Melhor mesmo proteger-se dos raios UVB, ultravioletos. Iluminar o escurecido é quase crime. O Sol, o condenado...

Talvez a cidade não quisesse mostrar-se assim tão nua. Total invasão de privacidade!

A cidade combinava com noturno, quando se podia atentar mais aos faróis, aos luminosos, aos medos de assalto e afins. A cidade estaria protegida de julgamentos; e os mais lúcidos, seguros de não serem acometidos por consciências contundentes.

O meio-dia era sacana, com seus meios-termos e permissividades de convivência surreal: em uma mesma calçada, flores e pestes. Não, não ratos;

homens rastejantes!

Se meios-dias prestassem, não admitiriam tal convivência ...

...Então o homem olhou para cima, esquecendo-se do meio-dia a pino. E encarou, lentes ultravioletas, a intensidade certa dos meios-termos de Sol; as verdades parciais da luz, que admitia convivência compartilhada, entre seivas e cinzas.

E foi espantoso. O homem esperava visões de fim, punição, cegueira absoluta. Esqueceu-se de que talvez sóis fossem imprevisíveis. Que apesar de esconderem-se em repetitivos crepúsculos-entardeceres, sóis jamais projetavam as mesmas sombras. Sobras daquela toda gente... 50% oxigênio, 50% fuligem, só um terço de alvéolos.

Foi espantoso! O meio-dia chorava...

Um Sol decepcionado, quase quase em eclipse voluntário.

Um Sol envergonhado, desculpando-se por dar a luz às aberrações desvendadas às doze horas. Meio percurso.

Todos aqueles urbanos na mira de um Sol desolado; guiados às cegas e lentes violentas, por uma estrela desorientada.

O meio-dia chorava, uma gota; que o Sol tinha uma sina:

Expor indefinidamente, como equivalente, flores e pestes, sobre o mesmo concreto...

(trechos do texto inicial da peça "A via: Passageiros", Fernanda Nardy Bellicieri)

PERSONAGEM: AUTOR

Um homem ao meio-dia; que não quer reparar o cenário-cidade e se protege, discreto, em seus óculos escuros; esse sou eu. Mero observador, que muitas vezes desatento a seu próprio papel na caldeira urbana de contrastes sociais ilógicos. Somos todos, os passageiros da cidade que sentimos ser irreparável. Foi exatamente essa falta de ares e outras entranhas que deu vida à idéia de se criar uma alternativa comunicacional que mediasse as impressões do humano-pesquisador em sua angústia crônica pela impotência diante da realidade urbana do sofrimento de seus pares.

Desse cenário-cidade surgiu um personagem: o autor. Um autor-personagem em busca de um público interlocutor.

O homem-pesquisador, despiu-se de seus óculos escuros e, disposto a estripar o medo protetor de retinas que cegava e era sedativo a seu incômodo com os retratos tristes, muniu-se de letras. Trocou as lentes falhas pelo papel.

Baseada na realidade que vivenciava todos os dias, passageira de meu trajeto casa-trabalho, no caos urbano de centro da cidade de São Paulo, passei a desenvolver textos ficcionais. A pobreza, o asfalto sujo, a falta de ar puro, a criança congelada pedindo moedas e fumando cigarro... Não tinha como resolver a cidade, mas dissolvê-la e misturá-la a verbos, sensações, poeira, cal e concreto, era construir uma nova cidade em mim, uma cidade-denúncia. Era concretizar meu papel como homem-pesquisador e mais que propor uma hipótese, remeter a uma solução: o primeiro passo era enxergar o que jamais deveria ser visto.

Os textos foram, inicialmente, uma forma de antídoto, um alívio à dor de fingir que não se é humano quando se passa ao lado de um corpo vivo, quase morto, na calçada da Rua da Consolação (o centro de São Paulo é cheio dessas ironias...). E aos poucos as letras de distração consoladora tornaram-se compromisso.

Escrever as prováveis histórias daquelas pessoas que circulavam e assinalavam a cidade como caos, era exercício de compaixão, o mínimo de alma que poderia ofertar, já que meus trocados ou “bons-dias” nunca bastariam.

Tentar entender a lógica da falência humana era o que mais me cabia, do alto de meus saltos de classe média assaltada em sua identidade conciliadora, que não por ser vítima fica redimida de ser também um algoz. O paradoxo invencível e inafiançável da estrutura da entidade urbana.

Na mesma época, entrei em contato com o trabalho “Tesouros - Arte dos moradores de rua”, da professora Mestre Hânia Cecília Pilan. Sua pesquisa pretendia estabelecer um diálogo entre os objetos apropriados pelos moradores de rua de São Paulo, neste início do século XXI, e as formas elaboradas de apropriação das Vanguardas artísticas do século XX. O material de pesquisa, além da consistente base bibliográfica, contava com uma aprofundada pesquisa de campo sobre o homem em situação de rua.

Deste contato em diante houve um reposicionamento da minha própria produção que encarava talvez como artística, ou meramente terapêutica. Passei a considerá-la de fato como pesquisa. Por que não?

E aquilo que antes se configurava mera via de passagem do meu cotidiano, passou a indicar-me caminhos. Quase um dever cívico devolver minha versão da cidade à cidade. Era o meu Tesouro. Tal faziam os moradores de rua da pesquisa de Hânia Cecília Pilan, que transformavam, intencionalmente ou não, o resíduo em obra de arte, eu transformava a dor e a compaixão diante dela, em poesia, sem a pretensão de ser arte, mas apenas alívio, voz e denúncia. A denúncia, sim, muito intencional, tal pretendiam as Vanguardas do início do século XX, as quais Hânia relacionava à produção dos moradores de rua.

Foi só a partir daí que passei a reconhecer a busca do ser humano por entender seu entorno e posicionar-se ante as diferenças, como um verdadeiro e válido trabalho de pesquisa. Por que não trocar um pouco do perfume sóbrio das verdades conhecidas e absolutas pelo debruçar-se em ruídos,

experimentações, faróis congestionados e vida... e fruir a inesgotável textura da cidade?

Claro que não estamos falando de uma sensibilidade gratuita, um experimentalismo amador, um “do-ré-mi” ou algo correlato. O experimental também possui método, e sobretudo objetivo. Os textos criados sempre tiveram cunho estritamente social, um olhar crítico e até ácido sobre a margem. De fato, não foi agradável escrever sobre aquilo; mas foi libertação.

Quando ímpeto criativo e compaixão estética foram assumidos como objetivos do autor-observador, e mais ainda, validados pelo homem pesquisador, instaurou-se um jogo, cuja vitória estaria na conquista do outro através de si mesmo. O exercício era diluir-se observando aqueles homens e mulheres quase que nascido de mãe-rua, e a partir do processo de partilhar-se em muitos, tê-los raiz de um novo “eu”, alcançar um novo sujeito em letras. Um jogo, em que o indivíduo passou a delinear-se em personagens, e só a partir daí conseguir uma certa identidade como autor.

Esse novo sujeito que nasceu-me da lida com minhas próprias impressões acerca do outro e da realidade de entorno é tanto mais rico quanto íntegro; ainda que sujo do asfalto da realidade que se quer negar. Exatamente no mesmo asfalto da realidade em que construo minhas ambições e histórias, o outro ergue em orgulhos uma favela, ou ainda um terceiro se deita, descrente, escondendo-se da luz, em sua caverna improvisada de caixa papelão. No jogo de decifrar o outro, nasce-me como autor, um sujeito mais limpo, pois amplo, e incessantemente compreensivo.

E foi nesse jogo, em uma espécie de vascularização das interfaces de contato entre realidade e percepção, que surgiu a idéia da montagem de uma peça teatral baseada nos textos produzidos. O teatro seria a interface de comunicação entre a cidade que havia recriado e escolhido, e a cidade que não se escolhe. A mediação entre o lugar, e os lugares múltiplos de apropriação de cada um daqueles que, como público, receberiam minha cidade, acolhessem-na ou não. Mediação e confronto.

Realizamos a montagem da peça, um monólogo em que eu interpretava meus próprios “outros”, aqueles eu havia roubado da cidade, sob direção de Hânia Pila. A peça esteve em cartaz no centro Histórico Mackenzie em 2007 e no início de 2009 esteve em temporada no Espaço Galharufa. Continuamos com o trabalho, que foi elaborado da forma mais flexível possível, com intuito de ser mais mensagem do que estética, mais alcance que estática. E mais que a realização artística pelo trabalho bem feito, fica a densidade do dever cívico cumprido, do teatro denúncia, compassivo e validado.

A textura da cidade traduzida...



A INTERNET COMO FERRAMENTA DE AFIRMAÇÃO DE IDENTIDADES: REPENSANDO A FIGURA DE LUIZA MAHIN.

FRANCIONE OLIVEIRA CARVALHO - FRANCIONECARVALHO@IG.COM.BR - DOUTORANDO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO; E DULCILEI DA CONCEIÇÃO LIMA - DULCILEI@GMAIL.COM - MESTRANDA DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO.

RESUMO: Em 1880, o escritor e abolicionista negro brasileiro Luiz Gama escreveu e encaminhou uma carta autobiográfica ao jornalista carioca Lúcio de Mendonça. Nessa carta descreveu aquela que teria sido sua mãe, Luiza Mahin, uma africana nagô, livre e pagã. A partir disso, surgiram publicações impressas e digitais, poemas e romances que, durante mais de um século alimentaram o desenvolvimento de um mito.

O caso de Luiza Mahin evidencia, portanto a reivindicação de uma memória coletiva, baseada em referenciais desenvolvidos pela imaginação simbólica. O movimento negro feminino a partir dos anos oitenta apropriou-se da personagem como símbolo de luta e resistência, percebendo nela os atributos necessários para garantir a coesão e a identidade do grupo.

A facilidade no uso das ferramentas de weblog permitiu que diversos usuários criassem páginas de conteúdos sobre a figura de Luiza Mahin, ampliando sua popularização e seu uso simbólico. Portanto, esse artigo busca discutir como a expansão da Internet e dos blogs reforçam a presença da personagem na cultura brasileira, ao mesmo tempo em que investiga as fontes que sustentam os relatos publicados.

ABSTRACT: In 1880, the Brazilian black writer and abolitionist Luiz Gama wrote and sent a letter to the autobiographic carioca journalist Lúcio de Mendonça. This letter describes what would have been his mother, Luiza Mahin, an African Nago, free and paid. From this, there were printed and digital publications, poems and novels that, for over a century fueled the development of a myth.

The case of Luiza Mahin evidence, therefore the demand for a collective memory, based on benchmarks developed by the symbolic imagination. The move from black women of the eighties have taken the character as a symbol of struggle and resistance, realizing it attributes to ensure the cohesion and identity of the group.

The ease in use of weblog tools allow multiple users to create pages of content on the figure of Luiza Mahin, expanding its popularization and use symbolic. Therefore, this article aims to discuss the expansion of the Internet and blogs enhance the presence of the character in Brazilian culture, while they investigate the sources that support the reports published.



INDÍCE

+ **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS:** Identidade. Internet. Movimento negro feminino. Imaginação simbólica. / Identity. Internet. Movement black women. Symbolic imagination.



LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL CONTEXTO DE LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS UNIVERSITARIAS.

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ DE SEGURA HERNÁNDEZ - PROFESOR TITULAR DEL ÁREA DE ESCULTURA DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA;
ANTONIO AZNAR MINGUEZ - PROF. TITULAR DE PINTURA; OLGA RODRÍGUEZ POMARES - PROF. AYUDANTE DE ESCULTURA; E ANTONI SIMÓ
MULET - PROF. AYUDANTE DE ESCULTURA

La evolución de la enseñanza artística universitaria plantea actualmente como reto la incorporación de las nuevas tecnologías en los métodos docentes, a la vez que impone su desarrollo en la investigación artística aplicada. La inevitable integración entre Arte y Tecnología exige un cambio de planteamientos en los procesos formativos, que deben dirigirse a potenciar la libre creación desde una perspectiva contemporánea.

La aplicación de las tecnologías en el arte es un hecho que tiene su origen en los años sesenta y que actualmente se encuentra en pleno desarrollo, siendo la tecnología el soporte fundamental de la obra de muchos artistas contemporáneos. Sin embargo, la utilización de las nuevas tecnologías como instrumento de producción e investigación artística, dentro del sistema de formación universitaria, se encuentra en un proceso de implantación y desarrollo permanente, que evoluciona con relativa facilidad en los entornos del instrumental tecnológico y reproduce a la vez un contexto de reflexión sobre el uso de las tecnologías en el arte y en los procesos de formación.

En esta ponencia se presentan varias propuestas que utilizan las nuevas tecnologías como instrumento de trabajo, que pueden ser útiles para dinamizar el aprendizaje en el ámbito de la creación plástica en las Facultades de Bellas Artes. En ella se describen varios casos en los que se usan las herramientas tecnológicas más adecuadas para potenciar el proceso de creación-aprendizaje y que facilitan la comunicación profesor-alumno, considerando a su vez las nuevas tecnologías como medio apropiado para la investigación en la creación contemporánea.

The evolution of university artistic education at the moment raises like challenge the incorporation of the new technologies in the educational methods, simultaneously that its development in the applied artistic investigation imposes. Inevitable integration between Art and Technology demands a change of exposition in the educative processes that must go to impel the free creation towards a contemporary perspective.

The application of the technologies in the art is a fact that has origin in the 60's and that at the moment is in the heat of development, being the technology the fundamental support of the work of many contemporary artists. Nevertheless, the use of the new technologies like instrument of production and artistic investigation, within the system of university formation, is in a process of implantation and permanent development, that evolves with relative facility in the surroundings of technological instruments and simultaneously reproduces a reflection context on the use of the technologies

in the art and the processes of formation.

In this communication several proposals appear that use the new technologies like work instrument, that can be useful to facilitate the learning in the scope of the plastic creation in the Fine Arts Faculties. In several cases are described which the more suitable technological tools are used to harness the creation-learning process and which they ensure communications professor-student, considering as well the new technologies like appropriate means for the investigation in the contemporary creation.

- + Palabras clave/Key words: Enseñanzas artísticas, Arte y nuevas tecnologías, Docencia e investigación artística, TICs y Educación Artística, Arte en la red Artistic education, Art and new technologies, Teaching and artistic investigation, TICs and Artistic Education, Net Art

INTRODUCCIÓN:

La enseñanza de las Bellas Artes en el sistema universitario español, se inscribe en una tradición teórico-práctica que facilita considerablemente la integración de las nuevas tecnologías como herramientas docentes, a la vez que éstas son consideradas en el sistema de producción artística como un medio en sí mismas para el desarrollo de la creación.

En nuestro ámbito docente la asimilación de los conceptos teóricos se realiza a la vez que se lleva a cabo la práctica artística mediante las propuestas de trabajo que realizan los alumnos en los talleres. Por este motivo es indispensable que la transferencia de los conceptos procedentes del estudio, de la investigación o de la observación directa en el museo y las exposiciones, se trasladen con fluidez al ámbito práctico y discursivo del alumno. Para ello, las nuevas tecnologías son un instrumento eficaz, pues facilitan también las tareas de documentación y estudio, estando integradas en modelos docentes abiertos y participativos, planteados con perspectivas interdisciplinarias, ya que una visión abierta y rica en interrelaciones facilita también el acercamiento de los compromisos docentes a la realidad del arte actual.

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA DOCENCIA ARTÍSTICA:

Como ya hemos dicho, las enseñanzas artísticas se plantean de forma teórico-práctica. Esto exige encontrar un equilibrio entre ambos enfoques pero a la vez que se dé una sincronía en sus aplicaciones pedagógicas. El uso de las tecnologías de la información facilita sin duda el acceso a la documentación y con ello la experiencia del aprendizaje conceptual puede simultanearse con la práctica artística.

Los medios audiovisuales son un valioso recurso para adquirir información ya que la imagen es el soporte fundamental de referencia en el campo plástico. La imagen es considerada como expresión de la cultura en cualquier época. Los cambios vertiginosos a los que está sometida nuestra

sociedad son captados momento a momento en imágenes que se proyectan al mundo en constante actualidad. Este flujo de imágenes y sus informaciones paralelas suponen un recurso ingente como materia de estudio, además de ser útiles para una posterior incorporación en el discurso de las disciplinas artísticas.

Los medios tecnológicos para la información facilitan también el ejercicio de comparación entre las distintas fuentes de conocimiento, ello ayuda a que el alumno construya con facilidad ideas propias e interrelacionadas, tan cercanas a los mecanismos de generación plástica.

Las estrategias docentes en el campo artístico se inician en la construcción de contenidos teóricos que surgen de la documentación y la elaboración de reflexiones conceptuales sobre los hechos artísticos. Éstas se fundamentan también en la observación directa del mundo del arte, en las reflexiones que proporciona la teoría artística o en las experiencias artísticas del profesor y el alumno. En esta ponencia se presentan varios estudios de caso, a modo de ejemplo, que ilustran procesos de creación en los que se utilizan las tecnologías como herramienta de configuración y que han sido desarrollados en los ámbitos universitarios de la docencia y la investigación artística.

Los procesos de ideación conllevan un trabajo intenso de planificación formal y conceptual mediante el acopio de información y documentación, pasando posteriormente por distintas fases en el desarrollo de los bocetos hasta llegar a conformar la obra mediante las técnicas y los procesos artísticos adecuados. Así, los medios electrónicos de generación, registro y presentación de imágenes ayudan de manera muy positiva en el desarrollo de los proyectos artísticos que realizan los alumnos de Bellas Artes.

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA:

Las labores docentes y de investigación del profesor están estrechamente ligadas al desarrollo de su propia producción artística y es posible establecer paralelismos con los planteamientos de investigación inicial que el alumno deberá emprender en cada uno de sus proyectos de trabajo a lo largo del período de formación. Para ello es muy útil el variado instrumental que aportan las tecnologías en los diferentes soportes de registro de imagen, audiovisuales, software o de comunicaciones a través de las redes; por citar algunos ejemplos.

En el mundo de la creación artística se encuentran multitud de experiencias multimedia realizadas para contextos de instalaciones o que se plantean para la red, como pueden ser los distintos trabajos englobados dentro del campo del net.art o bajo un concepto más amplio conocido como el de Arte en la red. Desde hace años también encontramos muchos proyectos artísticos en los que intervine el videoarte como elemento que configura una de las líneas más destacadas de la creación contemporánea junto al fenómeno de las videoinstalaciones.

Si tenemos en cuenta que las metodologías aplicadas en las enseñanzas de Bellas Artes están asociadas a labores de investigación artística y que éstas

han de estar estrechamente ligadas a la producción artística contemporánea, podemos afirmar que la incorporación de las nuevas tecnologías a la docencia y la investigación nos ofrecen la oportunidad de utilizar los medios audiovisuales como material didáctico, facilitando el acceso a la información, a la aplicación de contenidos, a descubrir una relación entre las materias y los diferentes campos del conocimiento, y por último a un acercamiento entre el discurso docente y la práctica del aprendizaje del alumno. Pero también, por otro lado, las nuevas tecnologías nos ofrecen la posibilidad de dinamizar la actividad investigadora en la propia práctica artística, convirtiéndose en instrumentos generadores de obras de arte.

Las nuevas tecnologías permiten desplegar diversos planteamientos de trabajo, lo suficientemente atractivos como para que los alumnos desarrollen su potencial inventivo y su capacidad de creación mediante imágenes a través de los proyectos artísticos. También permiten la interrelación entre los medios tradicionales y los nuevos materiales audiovisuales, cultivando de esta manera los criterios de observación y comparación que son los pilares esenciales del aprendizaje. Por otra parte las nuevas tecnologías audiovisuales ayudan al artista a manipular y transformar las imágenes de manera esencial para configurar discursos y enriquecer la expresión artística.

ESTUDIOS DE CASO

Seguidamente se describen a modo de ejemplos varias experiencias realizadas en el contexto académico de la docencia y la investigación en la asignatura de Proyectos de la Licenciatura de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Las indicaciones de este apartado son breves y concisas puesto que son los ejemplos que se expondrán de manera directa y explícitamente en la presentación que se hará de la ponencia en el congreso.

DISEÑO DE UNA WEB DOCENTE PARA DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

Una web docente para disciplinas artísticas debe diseñarse con planteamientos específicos en cuanto al estilo de la presentación, a los contenidos que pueda albergar y a la forma de gestionar la comunicación entre usuarios. Esto nos ha llevado a presentar un esquema que ilustra a grandes rasgos las características más esenciales que ha de tener este tipo de web.

Inicialmente el formato de la web dispondría de un espacio de presentación que incluiría los programas de las asignaturas, los materiales de documentación, las bibliografías, etc. Paralelamente esta página llevaría un blog, ya que permite actualizaciones periódicas de los materiales incorporados y la gestión directa de los contenidos por parte del profesor y los alumnos. El blog sería el área de comunicación y de transferencia de contenidos elaborados en colaboración y relacionados con los contenidos de las materias. Por otra parte, en las disciplinas artísticas los alumnos realizan sus propios proyectos artísticos, que han de concretarse mediante una reflexión teórica, un aspecto importante que puede resolver esta her-

ramienta, ayudando a compartir opiniones y generando críticas colectivas que redundarán en los resultados finales de los proyectos. Todo ello puede motivar y estimular el interés de los alumnos por contextualizar sus propias experiencias con el arte actual, ayudándose de reflexiones compartidas con los compañeros y supervisadas por el profesor.

Otro elemento importante para este tipo de web puede ser la edición de una wiki, en la que participen los alumnos incorporando contenidos que elaboren en colaboración. La facilidad para incorporar contenidos y realizar correcciones en la wiki, hacen de esta herramienta un instrumento muy útil para el aprendizaje. Como se ha indicado anteriormente, gran parte de los contenidos teóricos que el profesor imparte en las asignaturas de Bellas Artes están relacionados con los planteamientos conceptuales y formales de la producción artística. La redacción de una wiki permite elaborar textos de crítica artística y comentarios iniciales mediante la discusión colectiva en el grupo de la asignatura.

Relación de los contenidos que pueden integrarse en la web:

- + Presentación del profesor, donde puede incluirse una síntesis de su trayectoria profesional como docente a la vez que mostrar su trabajo de investigación y producción artística.
- + Presentación de las asignaturas que imparte y la relación que mantienen con el contexto general del plan de estudios.
- + Programas de las asignaturas, en los que se plantearán los objetivos, la metodología, el plan de trabajo, los contenidos teórico-prácticos, los ejercicios propuestos, la forma de evaluación, la bibliografía, etc.
- + Indicaciones para establecer las consultas interpersonales en las tutorías, ya sea de manera presencial en los horarios y el lugar indicado o mediante el correo electrónico.
- + Planteamientos y propuestas para organizar los grupos de trabajo.
- + Calendario que especifique las distintas actividades docentes de las asignaturas.
- + Tablón de anuncios, donde se informe de noticias y actividades que puedan ser de interés para el alumno, como exposiciones, visitas o conferencias.
- + Carpeta de documentación, en la que se incluirán los textos que se consideran esenciales para el aprendizaje de las asignaturas. Los documentos pueden presentarse mediante enlaces o en formato PDF pues facilita la descarga y la utilización de los distintos materiales didácticos.
- + Cuestionarios de autoevaluación, con los que el alumno puede analizar su nivel de conocimientos de las asignaturas de manera rápida.
- + Listado de las preguntas más frecuentes y sus respuestas.
- + Presentaciones con los proyectos más destacados de alumnos de cursos anteriores.
- + Blog de la asignatura que incorpora la posibilidad de elaborar una wiki.
- + Enlaces de interés, como puedan ser las web de museos, galerías de arte, bases de datos documentales, páginas web de artistas

o de los temas relacionados con los programas de las asignaturas, etc.

LA CARPETA ELECTRÓNICA

Es un instrumento de trabajo indispensable para el alumno de Bellas Artes. En ella se archivan los bocetos, estudios, proyectos y reflexiones realizadas a lo largo del curso. Es una herramienta fundamental para el profesor pues le permite realizar un seguimiento permanente de la evolución del alumno.

El alumno archiva todos los materiales realizados durante el curso en una memoria USB que tiene una configuración semejante para todos los alumnos, conteniendo entre otros, los siguientes apartados:

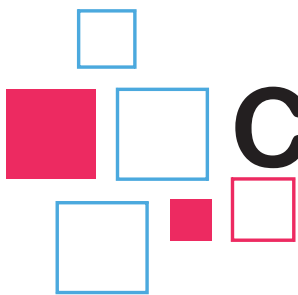
- + Ficha con los datos personales del alumno
- + Archivos de documentación
- + Archivos de proyectos
- + Archivos de presentaciones de proyectos
- + Archivos de materiales y técnicas...

DESCRIPCIÓN DE UN PROYECTO DE DOCUMENTACIÓN

En la Asignatura de Proyectos se propone a los alumnos que elaboren sus propios materiales de documentación a partir del estudio de los temas que se relacionan con sus propuestas de trabajo y los distintos aspectos del arte contemporáneo que les son de interés. Cuentan con la ayuda y el asesoramiento del profesor pero tienen libertad para plantear y enfocar los temas según sus propios criterios. El material generado para cada uno de los temas se diseña en formato digital, utilizando distintos medios: vídeos, archivos de presentación en PDF, presentaciones PowerPoint®, Adobe Flash®, etc. Finalmente el alumno presenta su trabajo en el aula ante conjunto de sus compañeros y se promueve una discusión en grupo sobre el tema expuesto.

PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS DE CURSO

Todos los proyectos realizados individualmente por los alumnos durante el curso se presentan y defienden en la clase, dando lugar a discusiones que propician el intercambio y el aprendizaje en grupo. Los alumnos, además de ejecutar sus proyectos de manera tangible, deben realizar una presentación en formato digital, con toda la documentación precisa de los proyectos, que se incorpora a las carpetas digitales.



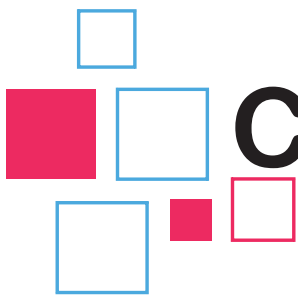
CONCLUSIONES

Con esta ponencia hemos querido hacer una exposición general del estado de la cuestión aquí tratada, que sirva de referencia y como punto de partida para un posterior desarrollo más pormenorizado. En ella se indican y describen distintos procesos de creación en los que intervienen las tecnologías, dando así la oportunidad de mostrar a todos los interesados los diferentes aspectos que conforman este tipo de obras, ya sea desde presupuestos de investigación o como bases iniciales para la documentación.

Se han descrito también distintas experiencias que confluyen en el quehacer cotidiano del docente, cuyo trabajo se desarrolla a través de procesos descriptivos que le sirven para conceptualizar la información, que recoge de experiencias como las que aquí se exponen, y que utiliza para relacionarlas con las que generan sus propios alumnos en las fases de creación conceptual y de la práctica artística en el taller.

Se han aportado varios estudios de caso en los que la forma artística resultante sirve como modelo para experiencias más cercanas a la práctica docente. Esto se describe mediante una estructura conceptual que permite el traslado de lo realizado en circunstancias puramente creativas al campo de las metodologías docentes, encaminadas éstas a considerar los entornos de aprendizaje desde perspectivas flexibles, contextuales y participativas. Para ello también se han presentado varios instrumentos que pueden ayudar a establecer una dinámica de implicación del alumno en su propia formación mediante el uso de herramientas como la web docente, la carpeta digital, los blog o las wikis. Sin duda estos instrumentos son muy valiosos para la formación artística pues admiten con facilidad los distintos formatos que sirven para documentar y representar los casos que se someten a estudio, a la vez que brindan la posibilidad de ser utilizados para abrir debates entre los distintos miembros del grupo docente o proponer nuevas formas para abordar la creación.





NOVO PARADIGMA DO CINEMA NACIONAL: AUTORES ASSINAM SEUS PAPEIS

PROFA. DRA. GLÁUCIA DAVINO - GCINE@ARQUITETOS.COM - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO, BRASIL

RESUMO: O Cinema Brasileiro vem escrevendo correntemente sua História num sistema não industrial e dotado de baixos investimentos. Atualmente novos atores, fatos e realidades inéditas permitem que essa história seja escrita com diferente enfoque. Os roteiristas passaram a se destacar como classe profissional, com representatividade e reconhecimento (não do público ainda). Isso significa que a caneta que vinha escrevendo a História do Cinema Brasileiro passa, agora e de forma certa, por mãos profissionais que assinam a autoria dos roteiros, ao lado da autoria dos diretores. Formas de pensar criação e produção audiovisual diversificam por idéias estéticas, ideológicas, mercado e tecnologia. Processos tecnológicos de criação, de comunicação, uma nova geração de realizadores e o mercado reforçaram a importância e a demanda do roteirista na produção audiovisual, em múltiplas mídias. Neste artigo procuramos marcar o surgimento do novo paradigma, em favor do roteirista, não substituindo, nem subestimando autoria cinematográfica do diretor, copyrights, etc., porque não se faz filme somente com roteiros.

ABSTRACT: The Brazilian Cinema is currently writing its history in a non-industrial production and equipped with low investment. Currently, the movement of history comes bringing actors, events and new realities. Screenwriters began to stand out as professional category, with representation and recognition (not public yet). This means that the pen that had writing the history of Brazilian cinema is now and rightly so, for hands who sign the authorship of the script, alongside the work of directors. New ways of thinking audiovisual creation and production have always changes depending on aesthetic ideas, market and technology. Today, innovations in technology, a new generation of filmmakers and the market demand reinforce the importance of the screenwriter in audiovisual production in all media. This article tried marking the emergence of new paradigm in favor of the screenwriter, not replacing, or underestimating the film director authorship, copyrights, etc.. Because films are not made only with film scripts.

+ **PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS:** Roteiristas; Cinema brasileiro; Autores de cinema; “Histórias de Roteiristas” / Screenwriters, Brazilian Cinema, Movies Authorship, “Histórias de Roteiristas”

POR QUE ALGUÉM EM SÃ CONSCIÊNCIA GOSTARIA DE TRABALHAR COMO ROTEIRISTA NO CINEMA BRASILEIRO? NÃO SE SABE EXATAMENTE O QUE ELE FAZ; NÃO SE SABE EXATAMENTE QUANTO ELE GANHA... QUANDO O FILME VAI BEM, A MÍDIA O IGNORA; QUANDO VAI MAL, ELA LEMBRA SEMPRE QUE O PROBLEMA É O ROTEIRO... OU SEJA, COMO NUMA DÉBIL ESTRUTURA NARRATIVA, NOSSO TRABALHO PARECE ETERNAMENTE CONDENADO AO 2.º ATO, CONFLITO E OBSTÁCULOS. (DI MORETTI, 2007, PRESIDENTE DA AC)

DIRETOR TEM QUE ESCREVER. ESCREVER PARA DIRIGIR.

A História do Cinema Brasileiro retrata “sucessos” e “fracassos”, resultado da vontade, empenho, trabalho, tempo e dinheiro, muitas vezes particular. No início, filmava-se em fundos de quintais (cf. GALVÃO, M.R, 1975), depois houve período da cavação, dos ciclos regionais, das chanchadas nas décadas de 30¹⁷²- 40¹⁷³ e da tentativa de industrialização, com a Vera Cruz (cf. MARTINELLI e LABAKI, 2005) ¹⁷⁴. O Cinema Novo (déc. 60 e 70) ¹⁷⁵ defendeu técnica, temática e esteticamente o “o subdesenvolvimento nacional”. Em paralelo, o Cinema Marginal e o de Walter Hugo Khouri mostraram que não compartilhavam do radicalismo cinemanovista. Nesses cenários, o roteiro foi um fantasma ou anotações.

Entre 69 e 99, a Embrafilme, criada pelo governo militar foi a maior investidora na produção e distribuição. Sua extinção desestabilizou o mercado e outra fase (anos 90), denominada “Retomada”, foi escrita (cf. NAGIB, 2002). Seus traços comuns eram primor técnico, mercado nacional e internacional, diversidade temática e a captação de verbas por leis de incentivo fiscal. Em suma, a história do audiovisual nacional tem sido episódica - tentativas de estruturação, evolução e períodos de diminuição ou interrupção da produção (cf. Moretin, 2005), com a autoria centrada no diretor. No passado, quando muito, os roteiristas cumpriam posição intermediária, aspirantes a outras posições. Na época dos grandes estúdios, não foi diferente. O ator e diretor Anselmo Duarte, por exemplo, foi “argumentista” e assistente de direção de Watson Macedo (MELO, 2004). Na Cinédia,

[...] O NOME DE ALINOR AZEVEDO TEM ESPECIAL RELEVÂNCIA: TRATA-SE DE UM CASO ÚNICO EM QUE UM ARGUMENTISTA E ROTEIRISTA FOI ALÇADO À CONDIÇÃO DE AUTOR. [...] PAULO EMÍLIO SALLES GOMES COMPARA O BOM MOMENTO VIVIDO PELO CINEMA PAULISTA NO INÍCIO DA DÉCADA DE 1950 A UMA “SITUAÇÃO CARIOCA IGUALMENTE ANIMADORA”, [...]. NUMA ESPÉCIE DE CONTRAÇÃO INFORMATIVA, O CRÉDITO DO FILME É, ASSIM, DADO INDISTINTAMENTE AO DIRETOR E AO ROTEIRISTA, COMO SE AMBOS FOSSEM CO-DIRETORES DO FILME. (GRIFOS NOSSOS) (OP.CIT.)

O interesse por questões expressivas e comerciais do roteiro despontou nos anos 80. Em 1985, a Cahiers du Cinéma¹⁷⁶ publicou número especial sobre roteiro, onde atribuía a falência de bons roteiros à crise mundial do cinema, tanto na Europa quanto nos EUA.

Que les Américains nous achètent autant de droits de remakes (...) signifie peut être qu'ils considerent que nous avons gaché de bonnes idées (...) S'ils viennent nous acheter des sujets, c'est qu'il y a, chez eux aussi, crise d'imagination, et qu'ils pensent - comme avant la guerre pour les metteurs en scène - que les auteurs les plus originaux sont en Europe. (BEAUME, G.1985, 30)

172 IDEALIZADA POR ADHEMAR GONZAGA, A CINÉDIA FOI RESPONSÁVEL PELO SURGIMENTO DE DIVERSOS ATORES QUE CONTINUARIAM NA PROFISSÃO MESMO COM SEU ENCERRAMENTO.

173 A ATLÂNTIDA FOI FUNDADA FENELON E OUTROS E PRODUZIAM CHANCHADAS COM BAIXO CUSTO E COM GRANDE APELO POPULAR.

174 PARA OS AUTORES, A AVALIAÇÃO SIMPLISTA DE QUE A VERA CRUZ FORA UM PROJETO QUE FALIU, DA BURGUESIA PAULISTA FOI DISSEMINADA PELOS CINEMANOVISTAS PARA NEGAR O PASSADO.

175 SURTIU SOB INFLUÊNCIA DO NEO REALISMO E NOUVELLE VAGUE

176 REVISTA FRANCESA FUNDADA POR BAZIN, NA QUAL DESPONTARAM OS CRÍTICOS QUE VIRIAM CRIAR A NOUVELLE VAGUE FRANÇAISE. ATÉ HOJE, É REFERENCIAL CRÍTICO, TEÓRICO E REFLEXIVO DO CINEMA FRANCÊS E INTERNACIONAL.

Historicamente, o roteiro escrito surgiu por exigência industrial¹⁷⁷, a WGA¹⁷⁸ foi fundada em 40 oficializando a categoria e as rupturas estéticas dos 60, em oposição às formas industriais, defendiam a “liberdade de roteiros” ou os “improvisados”. Para Hitchcock, “improvisar” no estúdio era temeroso “porque, naquele momento, se se acha tempo para ter idéias, não se acha tempo para examinar a qualidade destas idéias¹⁷⁹ (Truffau 1987, 171)

CHION e BONITZER (1985), viram no estudo do roteiro o caminho para a consistência.

Em 1983, BÉNÉDICTE PUPPINCK, DO INA, PROPUNHA-NOS CONTRIBUIR PARA A SUA PESQUISA COM VISTAS A CRIAR UM CURSO DE ROTEIRO, QUE COMEÇOU A PARTIR DE ENTÃO. NOSSA CONTRIBUIÇÃO PESSOAL, GRAÇAS À SUA CONFIANÇA, DEU ORIGEM A ESTE LIVRO. (CHION, 1985, 01)

No final dos anos 80 e início dos 90, a inferioridade técnica deixava de ser motivo da baixa qualidade da filmografia nacional e potencializou a valorização do roteiro e seus autores. Em resposta à nova demanda, o ensino modificou-se¹⁸⁰. REWALD (2006 b)¹⁸¹ vivenciou a mudança como aluno. A tradição da Faculdade era a de que a direção seria exercida pelos autores dos roteiros escolhidos. Ele fez um bom roteiro porque queria dirigir, mas, não foi o que ocorreu. BERNADET (2008) vivenciou esta mudança como professor. Estruturou conteúdos e práticas de ensino pesquisando métodos em escolas internacionais. ANZUATEGUI (2008) vivenciou como aluna da nova geração, aluna de Bernadet, seu tutor.

O mercado editorial, outro indicador do público do “novo assunto”, traduziu ao longo dos anos obras de CHION, M. (1989), CARRIÉRRE e BONITZER (1996), FIELD, (95, 96 e 97), MARQUEZ (2001), MCKEE, R. (2007) e de autores brasileiros, COMPARATO (1983), REY, (1985) e outros.

Em poucos anos vimos proliferar a oferta de cursos livres de roteiro com durações, níveis, temáticas, professores e preços os mais diversos.

ROTEIRO COMO PROCESSO: DA ESCRITA AO ROTEIRO INTRÍNSECO E CRISTALIZADO.

Com o intuito de desvendar o gap do roteiro de nossa cinematografia, nossas pesquisas focaram na re-valorização do roteirista como aquele que concebe as idéias nas primeiras instâncias do processo criativo de um filme e o roteiro se cristaliza no filme como elemento que fica oculto¹⁸². Desta pesquisa faz parte a montagem do painel de roteiristas brasileiros, quem são, como trabalham, suas formações, o que buscam, repercussões, etc.

177 CONTRATAÇÃO EM STEP DEAL: SISTEMA DE CONTRATAÇÃO DE ROTEIRISTAS EM ETAPAS, SEM A NECESSIDADE DE CONTRATAR UM ÚNICO PARA O FILME TODO. (CF. DAVINO, G. 1993)

178 WRITER'S GUILD OF AMERICA COM AFILIAÇÃO DE MAIS DE 3000 ROTEIRISTAS E QUE PRESTA SERVIÇOS PARA A CATEGORIA.

179 TRUFFAUT ENTREVISTOU HITCHCOCK DURANTE AS DÉCADAS DE 50 E 60.

180 UTILIZAMOS COMO EXEMPLO, A FORMAÇÃO DE CINEMA, TV E AUDIOVISUAL, DA ECA – USP, REFERENCIA NACIONAL.

181 CO-ROTEIRISTA E CO-DIRETOR DO LONGA CORPO, 2008, ROTEIRISTA DE CURTAS, LONGAS METRAGENS E DRAMATURGIA TEATRAL. É PROFESSOR DE ROTEIRO NO CURSO DE AUDIOVISUAL NA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO.

182 Cf. DAVINO, G (2000). O ESTUDO DOS ELEMENTOS DO ROTEIRO, REALIZADO DURANTE O DOUTORAMENTO PARTE DESSES PRINCÍPIOS: PROCESSO CRIATIVO, CRISTALIZAÇÃO E OCULTO NO FILME (DE ONDE SE PODE PERCEBÊ-LO E ESTUDÁ-LO).

Pesquisas tradicionais em audiovisual são elaboradas sob a perspectiva, não menos valiosas, de outras áreas do conhecimento - história, psicologia, semiótica, filosofia e outras. A dramaturgia fílmica, as articulações estéticas do filme e questões intrínsecas ficaram com a menor fatia do investimento acadêmico¹⁸³.

[...] CLARO QUE ESCREVER FIÇÃO NÃO É UMA CIÊNCIA OBJETIVA. [...] EXIGE GRANDES DOSES DE INTUIÇÃO E DE CORAGEM PARA O RISCO. [...] PARA QUE NINGUÉM PENSE QUE SOU UM DEFENSOR DOS PROCESSOS CRIATIVOS IRRACIONAIS E QUE BUSCAM A RUPTURA DE MANEIRA DESINFORMADA, AQUI VAI UM CONSELHO: É PRECISO ESTUDAR OS ROTEIROS DOS FILMES QUE FUNCIONAM E ENTENDER POR QUE ELES FUNCIONAM. COMPREENDER COMO OS MESTRES DA NARRATIVA DÃO FORMA ÀS HISTÓRIAS QUE CONTAM É A MELHOR MANEIRA DE EDUCAR A INTUIÇÃO E TIRAR DELA O MÁXIMO PROVEITO PARA SE CHEGAR AO “CORACÃO” DA HISTÓRIA. COMO DISSE O POETA AUGUSTO DE CAMPOS [...] “É UMA QUESTÃO DE FORMA, MAS É TAMBÉM UMA QUESTÃO DE ALMA”. (MANTOVANI, BRÁULIO, 2008) (GRIFOS NOSSOS)

Ações isoladas preparam a largada dos roteiristas e um boom de sites, cursos, palestras, publicações, concursos de roteiro, movimento político, etc. contaminou mentes criativas.

Vencedores: associações, conquistas, ação e os roteiristas virando Histórias ...

Vários foram os que protagonizaram a largada. Mas, *Cidade de Deus*¹⁸⁴ foi um marco, pois em 2004, indicado ao Oscar de Roteiro Adaptado, projetou o roteirista Bráulio Mantovani às vistas internacionais.

A “AR”, Associação dos Roteiristas de Cinema, Televisão e outras Mídias Audiovisuais, foi pioneira. Mais de sessenta roteiristas, a maioria ligada ao trabalho em televisão, se reuniram para organizar e formar a associação¹⁸⁵ Diferentemente da WGA, nos Estados Unidos, iniciada na década de 40 do século passado quando a indústria já estava estabelecida, a AR, no Brasil foi fundada apenas em 2000. Portanto, a fundação da AR constituiu outro marco das mudanças e sinal evidente de que o paradigma dos roteiristas no cinema brasileiro mudava. Estavam motivados pela necessidade de solidarizar e de defender o trabalho e os direitos dos autores de roteiros. Hoje, ela é composta por mais de trezentos associados.

A AR NASCEU [...] A PARTIR DE UM PROTESTO CONTRA A FALTA DE CRÉDITOS DE ROTEIRISTA NUM PROGRAMA HUMORÍSTICO DA TV GLOBO,

183 O “SEMINÁRIO HISTÓRIAS DE ROTEIRISTAS”, QUE OCORRERÁ, EM SUA PRIMEIRA VERSÃO, NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE ABRE, DE FORMA INÉDITA, O ESPAÇO PARA O ENCONTRO ACADÊMICO PROFISSIONAL, PARA A TROCA E A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO EM ROTEIRO, NAS COMUNICAÇÕES E NAS ARTES AUDIOVISUAIS.

184 LONGA-METRAGEM, DIRIGIDO POR FERNANDO MEIRELLES E KÁTIA LUND, ADAPTADO DO ROMANCE DE PAULO LINS

185 FUNDADORES: AGUINALDO SILVA; ALBERTO SALVA; ANA MARIA MORETZSOHN; ANTONIO CARLOS DA FONTOURA; DENISE BANDEIRA; GERALDO CARNEIRO; JOAQUIM ASSIS; LAURO CÉSAR MUNIZ; LUIZ CARLOS MACIEL; MARCÍLIO MORAES (ATUAL PRESIDENTE DA AR); MARIA HELENA NASCIMENTO; RENÉ BELMONTE; ROBERTO SILVEIRA (IN MEMORIAN); RONALDO SANTOS; ROSANE LIMA; SÉRGIO MARQUES; TIAGO SANTIAGO; WILSON ROCHA; AIMAR LABAKI; ANA CLARA SANTIAGO; ANAMARIA NUNES; ÂNGELA CARNEIRO; CELSO TADDEI; CHARLES PEIXOTO; CLÁUDIO LOBATO; CLÓVIS LEVI; CRISTIANE DANTAS; DÉCIO COIMBRA; DOC COMPARATO; DUBA ELIA; FERNANDO REBELLO; FILIPE MIGUEZ; FLÁVIO MACHADO FERREIRA; GILBERTO BRAGA; IARA SYDENSTRICKER; JUCA FILHO; LILIAN GARCIA; MARIANA MESQUITA; MAX MALLMAN; PAULO DUARTE (IN MEMORIAN); RENATA DI CARMO; RENATO MODESTO; RICARDO HOFSTETTER; SANDRA LOUZADA; SYLVIA PALMA

AGRAVADO PELA NOTÍCIA DE QUE UM CONHECIDO DIRETOR, QUE JAMAIS ESCREVEU UMA LINHA DE ROTEIRO, IRIA DAR A SI PRÓPRIO CRÉDITO DE AUTOR-ROTEIRISTA NUMA NOVELA QUE ESTAVA DIRIGINDO [...]

[...] A ASSEMBLÉIA DE CRIAÇÃO DA AR ACONTECEU NO DIA 26 DE JULHO DE 2000, NO TEATRO DO PLANETÁRIO DA GÁVEA, NO RIO DE JANEIRO, COM A PRESENÇA DE 73 ROTEIRISTAS. (ASSOCIAÇÃO DOS ROTEIRISTAS/ HISTÓRIA DA AR, SITE)¹⁸⁶

Outra associação, a “Autores de Cinema”¹⁸⁷, com a presidência de Di Moretti, surgiu seis anos depois, em 2006, unindo os roteiristas especificamente cinematográficos.

A criação dessas associações deu voz aos roteiristas que foram se especializando e formando um grupo de profissionais experientes. Atuando ora separadamente, ora em conjunto a AR e a AC têm desempenhado seus papéis na política cinematográfica de investimento, com resultados relevantes. Ou seja, os roteiristas assumiram a importância de seus papéis e passaram a exigir e a assinar sua autoria dentro de parâmetros de reconhecimento e com as qualidades (não necessariamente sucesso) dos filmes brasileiros.

É importante ressaltar que o espaço dos roteiristas é um espaço reavido e, em nenhum momento estamos fazendo a defesa de que o autor de um filme é o roteirista, nem buscando um purismo de autoria de roteiro, mas sim entender que o autor do roteiro é o roteirista e, como o roteiro se cristaliza na forma final do filme, o roteiro mantém-se oculto no próprio filme.

LUGAR E PAPEL DO ROTEIRISTA

ARTV vai ao Senado lutar pela dramaturgia nacional

[...] AUDIÊNCIA PÚBLICA QUE VAI DISCUTIR A NECESSIDADE DE GARANTIR MAIOR ESPAÇO À DRAMATURGIA NACIONAL NA PROGRAMAÇÃO DAS EMISSORAS DE TELEVISÃO. A AUDIÊNCIA TERÁ COMO EXPOSITORES DO TEMA, O PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO DE ROTEIRISTAS DE TELEVISÃO, CINEMA E OUTRAS MÍDIAS (ARTV), MARCÍLIO MORAES [...] EM DEFESA DO REQUERIMENTO, O SENADOR HÉLIO COSTA DESTACOU A NECESSIDADE DE VALORIZAR [...] EXPANDIR O MERCADO DE TRABALHO DE DRAMATURGIA NO PAÍS (GRIFOS NOSSOS). (ARTV, SITE, 2003)

A AR foi fundada com cinco missões a fim de abrir espaços e melhorar a qualidade de trabalho ativo e criativo dos roteiristas em todas as mídias do audiovisual nacional. (cf. site AR). A AC foi fundada com o objetivo de consolidar a profissionalização do roteirista de cinema através de uma série de ações. (cf. site AC). A presença da AC nas atividades de formação de roteiristas é uma das formas de atuação. Di Moretti¹⁸⁸ desenvolveu

186 [HTTP://WWW.ARTV.ART.BR/](http://www.artv.art.br/) (ACESSO, ABR 2009)

187 [HTTP://WWW.AUTORESDECINEMA.COM.BR/OBSERVATORIO.PHP](http://www.autoresdecinema.com.br/observatorio.php)

188 DI MORETTI NOS CONCEDEU ENTREVISTA E FOI PRESIDENTE DA AUTORES DE CINEMA ATÉ O FINAL DE 2008. EM 2009 O ROTEIRISTA DAVID MENDES ASSUMIU O CARGO.

alguns de seus trabalhos nos workshops de roteiro do Sundance Institute¹⁸⁹ e hoje é consultor do Laboratório de Roteiros do Sundance e Sesc Rio de Janeiro. No ano passado, por exemplo,

JUN/08 COM A ORGANIZAÇÃO DA ESMERALDA PRODUÇÕES, O SESC RIO DE JANEIRO, EM PARCERIA COM A AUTORES DE CINEMA E COM O FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA INFANTIL, ABRE INSCRIÇÕES PARA SEU LABORATÓRIO DE ROTEIROS. (GRIFOS NOSSOS) (CF. SITE AC/NOTÍCIAS)

Ações que dizem respeito às questões legais, principalmente para assegurar direitos autorais, os créditos nos filmes e valores de remuneração estão presentes em ambas.

Novo posicionamento dos roteiristas motivou à conquista, ainda que pequena, do investimento financeiro para o desenvolvimento do roteiro, através de editais públicos, assim como sempre existiu para a produção de filmes. Em setembro de 2003 o Ministério da Cultura, MinC lança edital de “desenvolvimento de roteiros”, com o objetivo de formar e capacitar profissionais para atenderem à demanda da produção de filmes brasileiros e os roteiristas ainda continuam a investir no aprimoramento de todas as formas de incentivo e em marcar posição mercadológica e criativa.

ENTRANDO NA HISTÓRIA, CONTANDO HISTÓRIAS

O projeto de pesquisa intitulado “Historias de Roteiristas”¹⁹⁰ é inédito. Através deste projeto, estão sendo produzidos documentários sobre os roteiristas brasileiros¹⁹¹ a fim da continuidade da valorização do roteiro e os autores, de trocar, produzir e difundir conhecimentos sobre o tema nas diversas mídias e formatos. Este artigo faz parte desta trajetória, ao procurarmos repassar panoramicamente como o sentido histórico, teórico e factual de nossa cinematografia abriu espaço profissional e autoral ao roteirista. Esse lugar, ontem e hoje, é decorrente do sistema que reflete a nossa política cultural e seus agentes. O novo paradigma é a presença marcante do roteirista nas obras audiovisuais. Suas conquistas são, com certeza, irreversíveis frente à demanda e à força que seus dedos têm calcado nos teclados para traduzir suas melhores idéias como contadores para assinarem suas histórias.



189 FOI FUNDADO EM 1981, POR ROBERT REDFORD, DEDICADO AOS ROTEIRISTAS, DIRETORES INICIANTES E/OU INDEPENDENTES E À EXIBIÇÃO DE PRODUÇÕES INDEPENDENTES, DOCUMENTÁRIOS, ETC.

190 CONCEPÇÃO E COORDENAÇÃO: PROFA. DRA. GLÁUCIA DAVINO. MEMBROS DA EQUIPE: PROFA. MS FERNANDA NARDY BELLICIERI, EDSON CAPOANO E ALUNOS DE GRADUAÇÃO DOS CURSOS DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA E DE JORNALISMO. CF. [WWW.CNPQ.BR](http://www.cnpq.br) GRUPOS DE PESQUISA NÚCLEO AUDIOVISUAL. ESTA PESQUISA TEM SIDO FINANCIADA PELO MACKPESQUISA.

191 NOS DOCUMENTÁRIOS OS ROTEIRISTAS CONTAM HISTORIAS SOBRE ELAS MESMOS NO INSTANTE DE UMA CONVERSA.

PIXAÇÃO: UMA CIDADE REENCANTADA POR SUA JUVENTUDE PERIFERIZADA

GUSTAVO REBELO COELHO DE OLIVEIRA - COELHOGUGA@GMAIL.COM - MESTRANDO EM EDUCAÇÃO- UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UERJ

RESUMO: Era dia 26 de outubro de 2008, dia marcado para a abertura da polêmica 28ª Bienal de São Paulo, a qual nomeou seu segundo pavimento de “planta livre”, um espaço vazio, que teria sido planejado, tanto para ser um espaço de experimentação daquela tombada arquitetura local, quanto para abrigar possíveis intervenções, que, de fato, aconteceram. Então, logo naquele dia de abertura, uma meninada que não está nem aí para o título de artista, que prefere se dizer arteira, uma meninada que tramou suas artes de fazer, suas maneiras de tornar a vida menos penosa, mais fruível, prazerosa, em redutos não amparados pelos planejamentos oficiais da cidade, e da Arte instituída, ousaram invadir aquele lugar que parecia não lhes fazer parte. PiXaram com seus nomes não batizados, criados, aquelas paredes brancas, aparentemente, indiferentes a eles. Nomes-marcas, obviamente, incompreensíveis para os que se julgam civilizados, distintos. Para estes, eles dizem “tâmojuntoemisturado”.

Naquele dia, apenas um deles foi pego, uma menina, Carol Pivetta, mantida presa por absurdos dois meses. Este trabalho, então, amparado, tanto por autores como Canevacci, Maffesoli e Nietzsche, como pela postura do ministro da cultura do Brasil, em defesa da menina, busca, levando em conta, principalmente, as conversas que tive com piXadores tanto de São Paulo quanto do Rio de Janeiro, incluindo aí a própria Carol, encontrar nestas produções estéticas, passíveis do nome “criminosas”, geralmente, produzidas por uma juventude periférica, fontes para se pensar com audácia, as fragmentações e indiferenças que constituem boa parte dos desafios contemporâneos de nossa sociedade.

ABSTRACT: It was October 26th of 2008, the opening day of the polemic 28th Bienal de São Paulo, which has nominated its second pavement as an “open plan”, an empty space, planned to be such a space for the experimentation of the architecture of the building, and for free interventions too, which, in fact, happened. So, exactly in that opening day, some youngsters who elaborated their “arts of doing”, their ways to turns their life in something less painful, more pleasant, in redoubts not supported by the official plan for the city, or for the instituted Art, had dared to invade that place which seems to be not part of them. “PiXaram” with their names not baptized, but created, those white walls, apparently, indifferent to them. Names-marks, obviously, incomprehensible to those who judge themselves as civilized, distincts. To those, they say “wearetogetherandmixed”.

In that day, only one has been caught, a girl, Carol Pivetta, kept in jail for a nonsense period of two months. This paper, supported, as much by authors like Canevacci, Maffesoli and Nietzsche, as by the posture of the Minister of the Culture of Brazil, in defense of the girl, tries to, considering, mainly, the conversations that I had with “piXadores” not only from São Paulo, but from Rio de Janeiro too, including Carol Pivetta, find, in these aes-

thetic productions, susceptible to be named as “criminals”, generally, produced by a peripherized youth, fonts to think with audacity, the fragmentations and indifferences that constitute a huge part of the contemporary challenges for our society.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** Bienal, arte, pichação, juventude, cidade / Bienal, art, pichação, youth, city

Pois bem, mediante a discrepância de intensidade entre o meu carnal envolvimento e a limitada quantidade de páginas para este artigo, escolhi utilizar durante toda a sua extensão, o material escrito como resultado da audiência acontecida em 17 de fevereiro de 2009, no fórum Ministro Mário Guimarães, na sala de audiências da meritíssima juíza de direito da 4ª vara criminal, Dr. Márcia Tessitore, que teve como ré, a própria Caroline Pivetta. Em especial, retiro alguns trechos, especialmente da testemunha de acusação e vítima, o senhor Mario Rodrigues da Silva, pessoa responsável pelo esquema de segurança do pavilhão da bienal, e que em seu depoimento detalhou bem como, segundo ele, tudo aconteceu.¹⁹²

Após toda ação-obra, os seguranças, a fim de não deixar a meninada escapar até a chegada da polícia militar, confinaram todos no espaço destinado ao guarda-volumes. De todo modo, o que os separava do espaço externo da bienal, ou seja, o que os distanciava de uma possível fuga era uma parede de vidro transparente e, obviamente que aquilo não os deteria, afinal de contas, são peritos em eXperienciar¹⁹³ a arquitetura mesmo que seja se machucando. Pegaram, portanto, uma daquelas bases de ferro de onde saem as faixas que ordenam as filas, e quebraram o vidro, fugindo todos por ali, menos Caroline Pivetta, que já havia sido contida pelos seguranças. Pode ser coincidência, mas também vale para se pensar, entre os cerca de 50 piXadores, apenas a única menina foi pega. Quanto isso pode ser indicativo? Bem, todavia, foi ela a única encaminhada à delegacia de polícia e, mesmo antes do julgamento, mantida presa por cerca de 2 meses. Seguimos logo então, com os trechos da audiência:

MÁRIO: ERA POR VOLTA DE 16:30 HORAS, NA BIENAL EU SOU O RESPONSÁVEL PELA ÁREA DE RECURSOS HUMANOS, PELA PARTE DE MANUTENÇÃO PREDIAL E DE EVENTOS. AÍ NÓS ÍAMOS TER NAQUELE DIA UMA APRESENTAÇÃO DE UMA DUPLA DE PERFORMÁTICOS, QUE É “FISCHERSPOONER”, E ESSES ARTISTAS IAM SE APRESENTAR NO PISO TÉRREO DO PAVILHÃO DA BIENAL, MAS ERAM ARTISTAS QUE ATRAÍAM UM PÚBLICO MUITO GRANDE, PESSOAS DE VÁRIAS TRIBOS. ENTÃO NÓS SEPARAMOS AS ENTRADAS: AS PESSOAS QUE VISITAM A BIENAL, QUE SÃO DE FAMÍLIA, PESSOAS IDOSAS, ERA UM DOMINGO; E QUEM IA FREQUENTAR, PARTICIPAR DA APRESENTAÇÃO, DO SHOW, ERAM MAIS JOVENS. [...] PARA A GENTE NÃO TER NENHUM

192 ATENÇÃO AO FATO DE QUE, QUANDO O QUE ESTIVER ESCRITO FOREM PENSAMENTOS MEUS EM MEIO ÀS FALAS DA AUDIÊNCIA, OU SEJA, QUANDO NÃO PERTENCEREM AO DOCUMENTO, VIRÁ ENTRE COLCHETES E EM NEGRITO. ATÉ COMO MANEIRA DE TORNAR AS 5 PÁGINAS POTENTES, ENTRO DENTRO DAS FALAS COM MEUS COLCHETES-DEBATES, RASGANDO AS FRASES AO MEIO, METRALHANDO A CADA NOVA VÍRGULA SUSPEITA, COLCHETES-AK47, COLCHETES-G3, COLCHETES-AR15, COLCHETES-MOLOTOV! COMO ME DISSE RAFAEL – “TEM QUE SER SEM MASSAGEM!”

193 DEIXAREI, DURANTE TODO O PERCURSO TEXTUAL, A ALGUMAS PALAVRAS COM “X” MAIÚSCULO, EM SIMPATIA A MESMA UTILIZAÇÃO DE CANEVACCI EM CULTURAS eXTREMAS (2005). “EM SUMA, O X, POUCO A POUCO, TORNOU-SE UMA ESPÉCIE DE IDEOGRAMA QUE, EM VIRTUDE DA FONÉTICA INGLESA (X = ECS), ACABOU POR INCORPORAR O TIMBRE SONORO DO IRREGULAR.” (2005, p. 44). OUTROS “X” TAMBÉM PERAMBULARÃO PELO TRABALHO. VOLTA E MEIA, UMA EXPERIÊNCIA SERÁ UMA eXPERIÊNCIA E ALGO MAIS QUE EXTREMO, SERÁ eXTREMO, NO CASO DA ÚLTIMA PALAVRA, NEM É MAIS HOMENAGEM, MAS PLÁGIO MESMO. NÃO PEÇO DESCULPAS, AGRADEÇO: OBRIGADO CANEVACCI!

TUMULTO, CONTRATEMPO, NÓS SEPARAMOS AS ENTRADAS, QUEM IA PARA O SHOW, IA ENTRAR PELO PISO TÉRREO; E QUEM IA VISITAR A BIENAL, IA ENTRAR POR OUTRO LADO. NÓS FIZEMOS ISSO POR CAUSA DAS AMEAÇAS QUE NÓS TIVEMOS DO GRUPO DE PICHADORES [AQUI DEIXAREI COM “CH”, UMA VEZ QUE É UMA CÓPIA FIEL DO DOCUMENTO OFICIAL, MAS LEMBREM-SE, QUANDO FOREM ELLES, PODEM LER COM “X”], QUE IAM INVADIR O PRÉDIO.

Aqui vale retirar um trecho, exatamente desta matéria da Folha de São Paulo em questão, onde os próprios curadores afirmam as ameaças:

“ESTAMOS ESPERANDO ESSE TIPO DE AÇÃO E TOMAMOS PROVIDÊNCIAS PARA EVITÁ-LA. ISSO É UM ABSURDO”, DISSE ONTEM O CURADOR DA 28ª BIENAL, IVO MESQUITA, NA ENTREVISTA COLETIVA DE APRESENTAÇÃO DO EVENTO.

“NÓS SABEMOS QUE ELLES ESTÃO CONVOCANDO GENTE DA PERIFERIA DA CIDADE PARA FAZER ISSO, E ESSAS PESSOAS NÃO SABEM O QUE ELAS VÃO ENCONTRAR. EM GERAL, QUEM FAZ ESSE TIPO DE AÇÃO O REALIZA À NOITE, MAS AQUI ELLES NÃO SABEM NO QUE VÃO ESTAR SE METENDO. É UM LUGAR PÚBLICO E QUE TERÁ MUITA SEGURANÇA”, AFIRMOU A OUTRA CURADORA DA BIENAL, ANA PAULA COHEN.

PARA ELA, “O QUE QUEM LIDERA ISSO QUER FAZER É APARECER NA IMPRENSA. E ELE ESTÁ ATÉ MESMO VIOLANDO UM CÓDIGO DE ÉTICA DOS PICHADORES QUE É NÃO PICHAR EM CIMA DO TRABALHO DE OUTROS, CASO ELLES VENHAM PICHAR OBRAS AQUI.” ([HTTP://WWW1.FOLHA.UOL.COM.BR/FOLHA/ILUSTRADA/ULT90U459724.SHTML](http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u459724.shtml) ACESSO EM: 24/10/2008)

Enquanto Ivo Mesquita esbarra na pobreza de pensamento, na limitação à nomenclatura “absurdo” e pronto, Paula Cohen tem um discurso ainda pior, no estilo “você não sabe com quem estão falando”, piorado quando, de maneira suspeita, porém significativa para o meu trabalho, chama toda aquela galera de “gente da periferia da cidade”, o que, a meu ver, soa como “essa galera que não entende e não sabe de nada do que se passa por aqui”, como se isso fosse condição inerente a uma vida mais feliz, e pior, como se ela também não fosse imensamente ignorante diante das coisas que acontecem lá onde ela chama de periferia, lá no fundão. Ao final da fala, ela ainda tem a prepotência de querer se mostrar grande conhecedora da cultura da piXaÇãO, conhecimento superficialíssimo, reducionista, jornalístico, senso comum no pior dos sentidos. Ela caiu de bunda ao portar a AK-47 da arte, enquanto os Rafaéis, para “ALÉM DO BEM E DO MAL” (NIETZSCHE, 2007), aprenderam a manuseá-la com muito mais eficácia, aguentando o tranco sem perder a mira.

Retomando a audiência, agora Mário fala sobre o possível autor das ameaças:

M.: AUGUSTO, “PIXO BOMB” [AUGUSTO? CREIO QUE ELE TENHA SE ENGANADO GRAÇAS AO SOBRENOME DE RAFAEL AUGUSTAITIZ, UMA VEZ QUE O NOME DELE FOI DIVULGADO EM DIVERSOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO], QUE PICHOU A FACULDADE DE BELAS ARTES E UMA GALERIA. NESSES ATAQUES [COMO É O MÁRIO FALANDO E NÃO OS RAFAÉIS, O ATAQUE PERDE FORÇA, GANHA UM GRAMÁTICO “QU” NO LUGAR DO CONTEMPORÂNEO

E EXtremo “CK”] QUE FIZERAM NA FACULDADE DE BELAS ARTES E NA GALERIA CHOQUE CULTURAL, QUE ELES FALARAM NA ENTREVISTA QUE DERAM, QUE FOI DIVULGADA EM TODOS OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO, QUE O PRÓXIMO ALVO ERA A BIENAL.

[...]

M.: EU ESTAVA NA FRENTE, JÁ TINHA SEPARADO OS DOIS PÚBLICOS DOS DOIS EVENTOS, E EU ESTAVA NA LINHA DE FRENTE, COM OS SEGURANÇAS E OS BOMBEIROS, QUE FORAM PESSOAS QUE TAMBÉM FORAM AGREDIDAS, QUE EU VI TRÊS PESSOAS ASSIM, ENTRANDO, QUE NÃO ERA QUESTÃO DE DISCRIMINAÇÃO, EU VIA QUE NÃO ERA PÚBLICO DE UMA BIENAL [HUMMM, ENTÃO EXISTE UM PERFIL VISUAL DE “PÚBLICO DE UMA BIENAL”, UMA ESCOLHA ESTÉTICA QUE, CERTAMENTE, TEM A VER COM PERIFERIZAÇÃO, COM A MESMA MATRIZ DE SENTIMENTOS QUE FAZIA RAFAEL SE SENTIR “FORA DE SEU ESPAÇO”, NÃO PERTENCENDO ÀQUELE ESPAÇO-LÓGICA-LINGUAGEM-DISCURSO DAS BELAS ARTES], TIPO ASSIM, COM CAPUZ NA CABEÇA, UMA CALÇA BEM LARGONA ASSIM. E COMO O DELEGADO JÁ TINHA DITO PARA NÓS NA DELEGACIA: “SE VOCÊS VEREM PESSOAS COM CARACTERÍSTICAS DE PICHADORES, FIQUEM ESPERTOS, SENÃO VÃO FAZER ALGUMA COISA”. ENTÃO, TIPO UM DOMINGO À TARDE, TEMPERATURA POR VOLTA DE TRINTA GRAUS, PESSOAS TODAS ENCAPUZADAS, ANDANDO ASSIM MEIO QUE NA ESPREITA. AÍ EU FUI ATRÁS, QUANDO FUI ATRÁS, ELES DESCONFIARAM QUE EU ESTAVA ATRÁS DELES, EU ESTAVA COM CRACHÁ, ELES GRITARAM: “CORRE”. E AÍ, QUANDO GRITARAM “CORRE”, OUTROS ESTAVAM ATRÁS DE MIM E ME JOGARAM NO CHÃO, OS QUE FORAM PELA RAMPA INTERNA DO PAVILHÃO, DESENHADA PELO NIEMEYER, COMO ELES NÃO SABIAM QUE TEM UM ATALHO PARA CHEGAR NO SEGUNDO PISO, QUE TINHA UMA PAREDE PRETA, QUEM NÃO CONHECE, ATRÁS DAQUELA PAREDE TEM UMA ESCADA ROLANTE. ELES FORAM PELA RAMPA, PARA ACESSAR O SEGUNDO ANDAR, PARTE INTELCTUAL DE EXPOSIÇÃO, NÃO POR FALTA DE OBRA, O TEMA DA EXPOSIÇÃO ERA “O VAZIO” [NO MÍNIMO INTERESSANTE CHAMAR O ANDAR “VAZIO” DE PARTE “INTELCTUAL DA EXPOSIÇÃO”]. AÍ EU FUI COM O CHEFE DA SEGURANÇA MAIS OS RAPAZES, SUBIMOS A ESCADA ROLANTE PARA PEGAR O ATALHO PARA CHEGAR NO SEGUNDO ANDAR ANTES DELES.

J.: QUANTAS PESSOAS ERAM?

M.: ENTÃO, VOU CHEGAR NESSA PARTE, EU ACHEI QUE TINHA TRÊS NA MINHA FRENTE, QUATRO OU CINCO ME DERRUBARAM, ACHEI QUE ERAM UNS DEZ. QUANDO EU SUBO PELA ESCADA ROLANTE PARA FAZER A INTERCEPÇÃO DO GRUPO LÁ EM CIMA, QUANDO CHEGUEI NO SEGUNDO ANDAR, TINHA POR VOLTA DE QUARENTA E OITO, CINQUENTA, E JÁ ESTAVAM PICHANDO PRATICAMENTE TUDO. NÃO CHEGARAM LÁ PARA “VOU ESCREVER COM PINCEL E LATA DE SPRAY”, ELES AGREDIAM AS PESSOAS, EU FUI MUITO AGREDIDO [PELO VISTO, COM PINCEL O TRATAMENTO SERIA OUTRO? ÓBVIO!] [...] QUANDO CHEGUEI NO SEGUNDO ANDAR, TINHA GENTE ESCRREVENDO: “FORA SERRA”, “ABAIXO A DITADURA”, COISA SEM NEXO NENHUM [QUANDO NÃO SE VÊ NEXO DE ACORDO COM SEU PRÓPRIO CONHECIMENTO, SEQUER PASSA PELA CABEÇA A POSSIBILIDADE DE VOCÊ NÃO TER AS CONDIÇÕES DE DECODIFICAÇÃO, MAIS FÁCIL OU MAIS PREGUIÇOSO JULGAR UTILIZANDO O SEU “NEXO” COMO UNIVERSAL], QUE NÃO ERA MANIFESTAÇÃO POR ARTE, ERA UM ARRASTÃO, ERA IGUAL ÀQUELES DO RIO DE JANEIRO [ME LEMBRO DE POUCAS MANIFESTAÇÕES ESTÉTICAS MAIS POTENTES E SIGNIFICATIVAS PARA A CONTEMPORANEIDADE DA ARTE E DA CIDADE COMO AQUELA].

Agora, focando nas acusações sobre a ré Caroline, a juíza continuou o interrogatório no seu papel de descobrir todos os crimes possivelmente cometidos:

J.: O SENHOR VIU SE A CAROLINE, FAZENDO USO DE CANETA, RISCOU UMA OBRA DE ARTE?

M.: ELA ESTAVA COM LATA DE SPRAY.

J.: O SENHOR VIU?

M.: VI, EU E TODO MUNDO VIU, E NO JORNAL ESTÁ LÁ A FOTO DELA COM UMA LATA DE SPRAY NA MÃO.

J.: PICHANDO UMA OBRA DE ARTE?

M.: NÃO, EU VI ELA PICHANDO UMA PAREDE, O QUE É CONCEITO DA EXPOSIÇÃO, PARA A SENHORA ENTENDER, A EDIFICAÇÃO É UM PROJETO TOMADO PELA CONDEPHAT, PORQUE, POR SE TRATAR DE OBRA DE OSCAR NIEMEYER, ESTÁ DENTRO DE UM PARQUE, QUE TAMBÉM É TOMADO PELO MEIO AMBIENTE. SEGUNDO O VAZIO, NA EXPOSIÇÃO, ERA UMA OBRA DE ARTE, O QUE AS PESSOAS NÃO ENTENDEM É ISSO, NÃO ENTENDEM O CONCEITO, TODO O SEGUNDO ANDAR DA BIENAL ERA UMA EDIFICAÇÃO DE CONTEMPLAÇÃO DE ARQUITETURA E ERA UMA OBRA DE ARTE [PARECE QUE, AGORA, FICOU MAIS DOMESTICADO, ENQUANTO O CURADOR FALAVA EM EXPERIENCIAR A ARQUITETURA, O DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS E RESPONSÁVEL PELA EDIFICAÇÃO FALA EM CONTEMPLAÇÃO, BEM MAIS PASSIVA, PARECE QUE QUEM NÃO ENTENDE O CONCEITO SÃO ELAS, ENQUANTO A MENINADA ENTENDEU TÃO BEM, FICOU TÃO 'EM VIVO CONTATO' COM A ARQUITETURA QUE PÔS A PROVA OS LIMITES DESTE CONCEITO]. [...] ESSES PICHADORES NÃO FORAM LÁ COM O INTUITO DE PREENCHER O VAZIO NA BIENAL, ELAS FORAM LÁ, PORQUE TÊM UMA RIXA GIGANTESCA COM OS GRAFITEIROS E, HOJE, O GRAFITE É RECONHECIDO COMO EXPRESSÃO ARTÍSTICA, ELAS PINTAM HOJE CASTELOS NA EUROPA, VENDEM OBRAS CARÍSSIMAS EM GALERIAS [QUANTA LIMITAÇÃO DE PENSAMENTO! SE NEM GRAFITEIROS TINHA NA BIENAL, COMO REDUZIR TAL AÇÃO A UMA RIXA? BASTA LER O CHAMADO DOS PICHADORES PUBLICADO POR TODA IMPRENSA, MAS ISSO, PELO VISTO, NÃO CONVÉM]. [...] ELAS FORAM LÁ COMO ANIMAIS DEPREDADORES [NOMES E MAIS NOMES, VÍCIOS DE UM PENSAMENTO SEM FÔLEGO, MORALISTA] PARA AGREDIR A INSTITUIÇÃO, PARA AGREDIR A EXPOSIÇÃO E A BIENAL, ARRANHAR A IMAGEM DA INSTITUIÇÃO [ME SURPREENDEU, PARECE QUE AGORA FALA ALGO MAIS LÚCIDO, DE TODO MODO, OBVIAMENTE TORNA AQUILO QUE SUBVERTE E QUE AFRONTA EM ALGO NEGATIVO, É PRECISO TOMAR COMO AFIRMATIVO OS PENSAMENTOS MAIS OUSADOS]. O QUE ACONTECE? QUE MUSEU NO EXTERIOR, QUE GALERIA NO EXTERIOR VAI QUERER EMPRESTAR UMA OBRA DE ARTE, VALE MILHÕES DE REAIS, PARA UMA INSTITUIÇÃO QUE FOI INVADIDA POR ANIMAIS [NOVAMENTE O EFEITO JORNALÍSTICO DA NOMEAÇÃO, AFINAL DE CONTAS, SE NÃO COMPACTUAM DOS MESMOS VALORES DA INSTITUIÇÃO QUE PRIMA PELO PATRIMÔNIO ESTÉTICO HUMANO 'OFICIAL', SOBRE ELAS JÁ NÃO VALE NEM A QUALIDADE DE HUMANOS], COMO FOI, E QUE PODERIA TER COLOCADO EM RISCO ACERVOS DE MUSEUS E GALERIAS DE QUALQUER PARTE DO MUNDO [HÁ COMO PÔR EM RISCO OS REGIMES DE VERDADE E JUNTO COM ELAS SUA PARTE MAIS NEVRÁLGICA, A PARTE MERCADOLÓGICA, QUE SUSTENTAM O QUE SE ENTENDE POR VALORES ARTÍSTICOS, SEM DEIXAR, TAMBÉM EM RISCO AS SUAS OBRAS VALIOSAS? SERÁ QUE SÓ É POSSÍVEL CONVIVER, RESPIRAR DIANTE DAQUILO QUE É MEDIÓCRE?] O PROBLEMA NÃO FOI SOMENTE A MANIFESTAÇÃO, PORQUE SE ELAS TIVESSEM LIGADO PARA A BIENAL, "QUEREMOS FAZER UMA MANIFESTAÇÃO", A BIENAL IA FALAR "VAMOS COLOCAR UNS PAINÉIS DE MADEIRA, VOCÊS FAZEM O TRABALHO DE VOCÊS E TAL" [DAÍ SERIA PICHADO, OU MENOS DO QUE ISSO, JAMAIS A MESMA PICHADO DA QUAL ESTOU TRATANDO. DA MESMA FORMA QUE O "CLIPPING"¹⁹⁴ DA BIENAL SERIA, CERTAMENTE, NA MAIOR PARTE, REDUZIDO].

[...]

J.: VOLTANDO À PERGUNTA, NÃO SEI SE O SENHOR JÁ RESPONDEU ISSO, QUEM AGREDIU O SENHOR?

M.: FORAM OUTROS PICHADORES, QUE NÃO ESSES DOIS.¹⁹⁵

J.: E QUE TAMBÉM JOGARAM SPRAY FORAM OUTROS?

M.: TAMBÉM FORAM OUTROS, ELES ESTAVAM POR VOLTA DE QUARENTA E OITO OU CINQUENTA [O NOMADISMO INERENTE A ESTA PRODUÇÃO DE UMA MENINADA URBANA-COSMOPOLITA DÁ A ELAS O DIREITO E A CONDIÇÃO DE SEREM INAPREENSÍVEIS, ELES CONTINUAM ATÉ AGORA NA BIENAL, ESTÃO POR TODA A PARTE, ZOMBETEIROS DE UMA CALMARIA INEXISTENTE].

Dada a palavra à representante do Ministério Público, às reperguntas, respondeu:

MINISTÉRIO PÚBLICO: ELE FALOU QUE RECEBEU E-MAIL E TAL, EM NENHUM MOMENTO FOI IDENTIFICADO COMO CAROLINE OU O GRUPO A QUE ELA PERTENCE?

M.: ERA ASSINADO POR “SUSTOS” E ELA ASSINA O NOME DELA COMO PICHADORA “CAROLINE SUSTOS”.

MP.: ISSO NA INTERNET?

M.: ISSO NA INTERNET, PODE VASCULHAR LÁ QUE VAI ENCONTRAR QUINHENTAS MIL REPORTAGENS E BLOGS, ELA ASSINA A PICHANÇA DELA COMO “CAROLINE SUSTOS”, E A GANGUE CHAMAVA “SUSTOS” [BASTARIA A OUSADIA DE ESCOLHER PARA SI UM SOBRENOME QUE NÃO O DA CERTIDÃO PARA TORNAR TAL AÇÃO, A MEU VER, OUSADA E RECHEADA DE SIGNIFICÂNCIA. AGORA QUANDO ESTE NOME É AINDA “SUSTOS”, QUANTA POTÊNCIA! CAMINHAR ÁGIL, ESCONDERIJOS TÁTICOS, SEM SER VISTA, SEM SER OUVIDA, CONHECIMENTO AMPLO DO TERRITÓRIO, MESMO QUE SEJA TÁTIL, EM MEIO ÀS SOMBRAS, MAS, DE REPENTE, QUANDO A LUZ IRROMPE, QUANDO A VÍTIMA PASSA, DESCANSADA, EM SUA TIRANA MONOTONIA DIÁRIA, NÃO ESPERANDO NADA, SUSTOS! A MEU VER, UM REENCANTAMENTO DE MUNDO DA MAIOR FORÇA, UM TUMULTO QUE DESNORMATIZA, CAOS RESPIRÁVEL! INDO ALÉM, ENQUANTO ELE CHAMA DE GANGUE OU DE BANDO, CAROL A CHAMA DE FAMÍLIA, FAZ TODO SENTIDO]

Finalizando, neste mesmo espaço vazio, um artista contemporâneo, também fora da programação oficial, como parte de sua obra-performance, ficou nu:

DEFESA: A FUNDAÇÃO BIENAL FEZ BOLETIM DE OCORRÊNCIA POR ATO OBSCENO COM RELAÇÃO AO ARTISTA?

¹⁹⁵ LEMBRANDO QUE NESTE DIA A AUDIÊNCIA TAMBÉM INTERROGOU OUTRO PICHADOR QUE FORA DETIDO NÃO DENTRO DA BIENAL, MAS QUANDO FOI LEVAR OS DOCUMENTOS DA CAROLINE À DELEGACIA, E LÁ, POR AZAR DEU DE CARA COM ESTE CHEFE DE RECURSOS HUMANOS QUE O IDENTIFICOU.

M.: NÃO, PORQUE É MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA [VEJAM QUE ATÉ AS ARTES CONTEMPORÂNEAS, COM SUAS PERFORMANCES, MESMO AS MAIS CO-RAJOSAS, JÁ NÃO CAUSAM EFEITOS DE SUBVERSÃO, SÃO BONITINHAS ATÉ. DE TODO MODO, FICO PENSANDO, SE UM DOS FAXINEIROS DA BIENAL RESOLVE FAZER O MESMO, COMO SERIA A REAÇÃO DA BIENAL? A QUESTÃO É MUITO MAIS SOBRE ESTÉTICAS PERIFERIZADAS QUE SOBRE OUSADIA ESTÉTICA, UMA VEZ QUE AS PRIMEIRAS INDEPENDEM DA ARTE PARA EXISTIR, SÃO AUTO-SUFICIENTES, OU MELHOR, DEPENDEM DE ALGO MUITO MAIS AMPLO – DA CONDIÇÃO HUMANA E URBANA, DIFERENTE DAS PERFORMANCES, CLASSIFICADAS COMO ARTE CONTEMPORÂNEA, ESTAS JÁ PRECISAM DESTE CENÁRIO PARA LANÇAR SUAS AMPLITUDES, LIMITADÍSSIMAS FRENTE A UMA SÃO PAULO, A UM RIO DE JANEIRO, A UMA ROMA, A UMA BERLIM, A UMA ATENAS, COSMOPOLITISMO EM REVERBERAÇÃO. O QUE INDEPENDE FLAGRA A IMPOTÊNCIA, A LIMITAÇÃO E A REDUZIDÍSSIMA AMPLITUDE DA ARTE. COMO ISSO INCOMODA! COMO ISSO IMPULSIONA REAÇÕES POBRES!] E JÁ TINHA SIDO DIVULGADO NA MÍDIA [COMO ISSO AJUDA A LEGITIMAR!], E TUDO QUE SEI É QUE ARTÍSTICO NÃO É OBSCENO [UMA PENA, BROXANTE!], SEI DE EXPOSIÇÃO [SABE DE NADA!].

De fato, ainda há muito a ser dito, afinal, isso expresso aqui são apenas 5 páginas muito condensadas de toda a pesquisa de mestrado que já está em fase final. Há inclusive muito mais páginas interessantíssimas desta mesma audiência que tiveram que ficar de fora, contudo, aos que se interessarem, convido a me escreverem diretamente pelo e-mail coelhoguga@gmail.com. Assim, terão acesso não só à dissertação quando pronta, mas à enorme quantidade de vídeos feitos durante a pesquisa. Pesquisa esta que acabou não se limitando ao mestrado e à dissertação, ganhou asas, se indisciplinou, foi ganhando corpo tão apaixonante para mim que terminei a transformando em um projeto de documentário, o “Luz, Câmera, Pichação”. Mesmo ainda em fase de edição convido todos a visitar o site www.luzcamerapichacao.com.br



EDUCABLOG E EDUCAÇÃO VIRTUAL: FERRAMENTA PARA INCLUSÃO DIGITAL E CAMINHOS PARA UMA INCLUSÃO SOCIAL.

HEINRICH A.FONTELES¹⁹⁶. HEINRICH@MACKENZIE.BR - PROFESSOR DOS CURSOS DE PEDAGOGIA, LETRAS, QUÍMICA E JORNALISMO - UPM - DOUTORANDO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA – PUC/SP; CARLOS EDUARDO XAVIER. CADU.XAVIER@GMAIL.COM - DISCENTE DO CURSO DE JORNALISMO DA UPM; SANTOS, HENDRIX; SANTOS, CAROLINA; OLIVEIRA, DAVID; LAZARO, FABIO; FREITAS, MARCELA; ALMEIDA, RODOLFO. - DISCENTES DO CURSO DE QUÍMICA DA UPM. QUÍMICA.CCH@MACKENZIE.BR; E ESCUDERO, SANDRA; BENANTI, ADRIANA; CHEN, HSIU; SILVA, JULIA; COPPOLA, RITA C.- DISCENTES DO CURSO DE PEDAGOGIA DA UPM. PEDAGOGIA.CCH@MACKENZIE.BR

RESUMO: O presente texto tem por objetivo identificar as possibilidades de uso da ferramenta blog como semântica educativa e comunicativa elaboradas a partir de atividades virtuais produzidas pelos alunos de alguns cursos de Licenciaturas como ferramenta de apoio às atividades de inclusão digital visando uma inclusão social. Por meio de um estudo de caso, busca-se estudar os blogs propostos como protótipo para análise dos conceitos estudados nas aulas de tecnologias da informação e comunicação no curso de licenciatura de Pedagogia e Química e das teorias da mídia do curso de jornalismo. Fundamentamos esse estudo nos conceitos das teorias culturais da comunicação articulado aos conceitos de educação como projeto de cidadania numa proposta crítica de educomunicação.

ABSTRACT: This paper aims to identify possibilities for using the blog as an educational tool developed and communicative from virtual activities produced by students in some courses as a tool to support Undergraduate's activities included "the one to digital inclusion. Through a case study, seeks to study the blogs offered as a prototype to examine the concepts studied in class technologies and the information Potential communication in the course of Bachelor of Pedagogy and chemical theories of media journalism course. Based this study on the concepts of the theories of cultural communication articulated the concepts of citizenship education and how to design a proposal for critical educommunication.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: Tics. Inclusão digital. Licenciaturas. Blogs. (in)comunicação. / Tics. Digital inclusion. Undergraduate. Blogs. (in) communication.

INTRODUÇÃO: BLOGS COMO LINGUAGEM E AMBIENTE DE ESTUDO.

Se considerarmos arte como espaço no qual os sujeitos podem experimentar, colocar as mãos, sentir por outros meios e recolocar o mundo em

196 MEMBRO DO GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO, GESTÃO E SOCIEDADE DA UPM. PROFESSOR ORIENTADOR DO ARTIGO A SER APRESENTADO NO GRUPO DE TRABALHO EDUCAÇÃO ARTÍSTICA. TRABALHO INTERDISCIPLINAR RESULTANTE DAS OFICINAS E DISCUSSÕES DAS DISCIPLINAS EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS DO CURSO DE PEDAGOGIA, TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DO CURSO DE QUÍMICA E TEORIAS DA MÍDIA DO CURSO DE JORNALISMO DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. OS CURSOS DE PEDAGOGIA E QUÍMICA FAZEM PARTE DO CENTRO DE CIÊNCIAS E HUMANIDADES – CCH E O CURSO DE JORNALISMO DO CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS – CCL.

outros ambientes para pensá-lo de forma mais poética, recriando-o na própria experimentação, julgamos a possibilidade desta atividade desenvolvida como um atelier virtual, na qual a tela eletrônica substitui a tela convencional. Nesta tela, muitas mãos se entrelaçaram para pensar possibilidades, testar e conjugar (novas) ferramentas, verificando as novas funções destas para até pensar e avaliar os desvios possíveis delas. E isto é possível quando se faz algo tendo uma mentalidade artística, conforme Simão (2008).

Nesse sentido, entendemos que as individualizações são substituídas pelo coletivo. A assinatura do artista nesta produção é apagada pela ação coletiva. Assim como um grupo de engenheiros pode pensar junto um projeto em equipe, os blogs experimentados pelos alunos e docente têm também esta dimensão. A pretensão é fazer arte, hibridada com educação e tecnologia como possibilidade educativa, levando os professores em formação para experimentar os usos dos instrumentos tecnológicos. Mas não um uso mecânico em si, se não estaríamos apenas fazendo técnica, e sim aprender sobre os instrumentos, refletir sobre seus usos e possibilidades, com o objetivo de provocar quebra de paradigmas, pela percepção e entendimentos que os ruídos advindos da criação podem causar. Como afirmou McLuhan (1964: p.67), o “cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia como por fissão ou fusão”. Acreditamos também que por meio da interdisciplinaridade novas possibilidades podem ser criadas.

Os blogs desenvolvidos até o presente momento nos cursos de licenciatura de Pedagogia e Química têm como proposta articular teoria e prática de forma poética, pois o pensar dos alunos e os resultados não estavam regidos por uma agenda determinada. Mas pretendíamos provocar e problematizar a temática da inclusão digital e usos das Tics para construção de ambientes com possibilidades conectivas objetivando o estabelecimento de relações e interações entre o conteúdo dos cursos e possíveis receptores – no caso os alunos da graduação para que estes possam avaliar os conteúdos destinados aos alunos(as) do ensino médio frequentadores de Lan Houses (Local Area Net), repensando se possíveis LanEscolas pudessem ser pensadas dentro e fora da escola.

A construção projetada visando conteúdos de química geral e Pedagogia, sem formalizações de aplicações, devido ao próprio espaço em construção, não se configuram como laboratório, e sim como um espaço virtual de conceitos teóricos para educadores(as), tendo como motivação uma espaço conectivo de conceitos da química¹⁹⁷ e uma wikipédia pedagógica, chamada de Pedagogopédia¹⁹⁸. A primeira plataforma pensada como linguagem foi o moodle, mas dada a formação anterior dos alunos decidiu-se por uma linguagem simples de computador para construção dos blogs.

Os blogs são compostos por elementos de texto, hipertexto, links com o objetivo de favorecer conectâncias. Obviamente não foi possível desenvolver interfaces hápticas, combinando os sentidos humanos com o contato gerados com o computador. Esta etapa poderá ser desenvolvida futura-

197 SITE DISPONÍVEL PARA NAVEGAÇÃO EM ESTUDO COMO SIMPLES EXEMPLIFICAÇÃO, ACESSO LIVRE EM 30/06/2009 [HTTP://WWW.MACKQUIMICA.BLOGSPOT.COM/](http://www.mackquimica.blogspot.com/)

198 SITE DISPONÍVEL COMO AMOSTRAGEM, ACESSO LIVRE EM 30/06/2009 [HTTP://WWW.PEDAGOPEDIAMACK.BLOGSPOT.COM/](http://www.pedagogopediamack.blogspot.com/)

mente. Nesse caso presente, o usuário irá navegar e ser direcionado para possibilidades de leituras, imagens, questões simples no intuito de fazer com que alguns conceitos de educação e, principalmente de química, tão complexos e muitas vezes não tão bem assimilados em sala, sejam explorados e experienciados em outro ambiente – o virtual, com o objetivo de problematizar se o ambiente virtual põe os conceitos de química e pedagogia em um espaço inautêntico – a mídia, para (re)pensarmos em estratégias que evitem o processo de vulgarização proposto por Morin (1997). Processos esses que acabam simplificando, binarizando e maniqueizando os conteúdos que por fim incomunicam aquilo que se pretende, ou seja, levam o usuário a navegar pelo blog como mero entretenimento.

A partir da construção dos blogs como ilustração daquilo que já está em curso nos diversos níveis de ensino, incomoda-nos pensar se o horizonte da escola está na mídia ou se a panacéia para os problemas escolares está na tecnologia. Se for verdade, certamente observaremos um “boom” ainda maior de aulas virtuais, venda de jogos eletrônicos, educação continuada via Internet, fórum via Internet, instalações de mais tele centros de inclusão digital, abertura de mais lanhouses, replicando o que já observamos nos meios organizacionais das grandes corporações. As organizações corporativas buscam com essas ações economia de tempo, recursos, verbas e pessoal, o que parece contradizer o fazer pedagógico, que demanda tempo lento, esforço, mais recurso materiais, verbas e professores mais qualificados.

Nosso objetivo aqui é justamente não fechar o debate e sim considerarmos aspectos relevantes e crítico acerca do uso da tecnologia e da virtualização da educação. Por meio da construção foi possível percebermos aspectos considerados negativos e positivos de tais elementos.

Concordamos com Freire (2003), quando este afirma que nós, professores, devemos perceber nosso tempo, e que não devemos nos exilar deste, mas por outro lado consideramos sua advertência sobre os meios de comunicação, pois não podemos pensar na mídia sem pensarmos na questão do poder, assinalando quem faz essas produções culturais, e a quem se destina.

Sob esta ótica, nos preocupa a formação dos docentes, tendo em vista esta ambiência midiática. Ora, os alunos exaustivamente expostos, influenciados e já alfaBITizados a esta realidade, quando entram na escola encontram uma aula e professor ainda não ambientado e nem acostumados a esta realidade. Não só há um choque de gerações, fases de vida, e posições hierárquicas antagônica, mas também de cultura. Talvez esteja aqui um dos elementos geradores da indisciplina em sala de aula ainda não percebidos pelos educadores e pesquisadores. (Revista Nova Escola, 2007:32-39).

A reflexão proposta procura chamar atenção sobre os usos de objetos pedagógicos notadamente tecnológicos na escola. Os defensores da escola vão afirmar que os saberes produzidos fora do ambiente escolar são produções inadequadas. Os defensores dos meios de comunicações vão afirmar que a escolar está esvaziada de conteúdos, que seus recursos são artesanais e mecânicos, que escola precisa de novos conteúdos, mais recursos audiovisuais, que esta está falida precisando de novos formadores de opinião.

Conforme Fonteles (2008), nem tanto o grupo de defensores da escola e dos meios de comunicação estão com a verdade. É preciso rever a questão da escola enquanto produtora de saberes. Não só produtora de saberes conceituais, mas também produtora de modelos e de objetos culturais, definindo o momento de uso dos meios tecnológicos para que esses favoreçam o aprendizado do alunado. Porém a escola também deve compreender e considerar as aprendizagens possíveis em outros espaços não escolares. Estas formas favorecem que os discentes conheçam os objetos tecnológicos, mas também construam um conhecimento a partir da curiosidade sobre as facetas desse próprio instrumento. O que este faz? Como faz? O que esconde? O que não revela? Como edita? E assim por diante. Mostrar também que a convergência das mídias, além de encantadora, pode muito e também pode esconder muito sobre a realidade. Aquilo que está sendo miniaturizado nas imagens e jogos pode muito sumarizar conteúdos importantes. A função da escola e das políticas de inclusão deve esclarecer, e não apenas encantar o aluno via acesso ao virtual. A verdade da realidade deve ser estudada, analisada e repensada pelos sujeitos que a produzem, ou que são atingidos por ela. Ou a escola questiona esta ambiência midiática ou reforçará os compromissos desta. Proposta esta razoavelmente percebida e materializada pelos discentes enquanto sujeitos de cursos de formação de docentes. Os blogs desenvolvidos enquanto protótipos têm sido levados aos alunos jovens-adolescentes para apreciação.

Sob essa ótica, a escola deve ficar atenta à Pedagogia da Mídia, e aos elementos vulgarizadores propostos por Morin; avaliar até que ponto o uso de objetos tecnológicos têm esfriado as relações na escola e entre os sujeitos, o que significa está em rede ou ser a própria rede (homem-máquina); refletir como os alunos estão lidando com as complexidades inerentes ao seu próprio desenvolvimento e da vida contemporânea. Na “vida midiática”, nos “orkuts”, “blogs”, “avatars”, embora as soluções sejam emblemáticas, simuladas, imaginárias, estimulantes, e desafiadoras, nos parecem que são também práticas e efêmeras. Por outro lado, acreditamos que alguns aspectos do jogo podem ser considerados para trabalhos em sala de aula ou na escola. As simulações propostas nos jogos podem ajudar os alunos nas soluções de problemas por meio da experiência e vivências hipotéticas também. Se os alunos parecem super interessados em Lanhouses, porque não considerarmos em transformar os laboratórios da escola em espécie de lanschools cujas atividades e jogos possam integrar alunos, docentes, pais e comunidade.

Valorizando os ensinamentos proposto por Freire, a escola deve usar os meios tecnológicos por meio de uma didática que favoreça o ato pedagógico, ajudando os alunos a não serem meros consumidores, domesticados a uma burocracia escolar e comunicacional, mas que os tornem produtores de cultura, ampliando o seu repertório cultural - cidadania. Nessa ótica, o ambiente escolar e os não escolares se tornarão um espaço de comunicação e não de incomunicação, um ambiente prazeroso de se estar, mas que não é um espaço de entretenimento, de espetáculo, na qual a aula é um show, o professor um artista, e o alunado a audiência. Mas sim ainda um espaço para a elaboração da crítica e não mais um espaço para depósito de críticas.

Para que o sujeito possa interagir, os meios de comunicação têm produzido encantamentos. Portanto, há que se pensar nos mecanismos proposto

pela mídia cuja intenção tem por objetivo facilitar esta comunicação, por meio da eliminação do estranhamento, conferindo à máquina, à técnica, e suas invenções tecnológicas, outros encantamentos, e revestimentos que os tornem mais confiáveis, cujos elementos de jogabilidade podem resumir demais os conteúdos didáticos. Pois para se confiar, há que se ter fé. Confiar, que este outro corpo – a mídia, aparentemente não causará danos, nem machucará, e sim trará somente benefícios aos seus usuários. Conforme nos diz Flusser (2002b), as imagens produzidas pelas máquinas procuram instaurar um novo senso de realidade, através da construção de um poderoso senso de religiosidade projetado nas imagens, as quais dão novo significado ao mundo, e por que não, aos conteúdos. Um jogo com alto nível de jogabilidade certamente reconfigurará os elementos de ensino, pois estes tornam o jogo chato. A dúvida permanece sobre este aspecto.

Outrossim, afirmamos que de nada adianta fornecer a infra-estrutura básica, dimensionando a questão apenas do ponto de vista quantitativo, como se a mera disponibilização de computadores (Tics) fosse permitir, por si só, a capacitação intelectual dos indivíduos. Ao contrário disso, é preciso que, como recomenda Levy (2000), sejam criadas condições de participação ativa nos processos de inteligência coletiva, através das quais os cidadãos, alunos, professores, pais, e as comunidades, especialmente aqueles pertencentes aos extratos mais pauperizados da população, sejam de fato inseridos, compreendam o ciberespaço e deixem de ter um mero papel passivo de consumidor de informações, bens e serviços, para atuarem também como produtores de conhecimento na cadeia cibernética. A não atenção a esses aspectos, colocará em risco não só a inclusão digital, mas também as possibilidades educativas deste meio, pondo este possível educacional num campo inautêntico das mídias, como nos diz Flusser (2002b), no qual as superficialidades das imagens não nos conduzem a uma profundidade das realidades, questão essa fundamental para que a inclusão digital não se configure como apenas um momento de passa-tempo, num mero entretenimento, mas sim num espaço de construção de conhecimento que se desdobre em exercício pleno da cidadania.

A elaboração dessa atividade, por meio da arte, da experimentação, da ação, nos permitiu tais considerações e repensar o que é possível fazer com elementos convencionais. O processo assustou-nos e também nos fez sentir e perceber outras possibilidades por meio desses novos dispositivos conjugados à educação. Os ruídos nos permitiram certa fruição, estranhamento. Aquilo que nos parecia distante, pela arte, pela possibilidade de errar, pois não tínhamos conhecimento tecnológico, nos abriu outros horizontes: nos fez compreender que interdisciplinar é preciso. Experimentar é preciso.



IMAGENS DAS NARRATIVAS POÉTICAS DO HABITAR CIDADE

ISADORA FERREIRA - DORA107@GMAIL.COM - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

RESUMO: Tentando compreender a cidade a partir de seus habitantes, foi percebido que esses respeitavam uma dinâmica própria. Essa orquestração despertou uma curiosidade quanto ao que se passava no interior da mente de pessoas que mesmo sendo complexo, transparece um automatismo. A busca se deu pelo que transpassa esses corpos, pelo que transita nesse fluxo que não se faz físico. Assim, o projeto formou-se a partir do questionamento do que regia o habitar cidade, tendo como incentivo “As Cidades Invisíveis” de Italo Calvino e contos poéticos de Jorge Luis Borges.

Diferentes narrativas circulam diariamente e se transpassam, recebendo conteúdos que antes não possuíam. Ocorre uma soma, são multicamadas dando forma a um único corpo que é a cidade. O coletivo torna possível esse pulsar urbano em que se revelam a simultaneidade nem sempre harmônica que a compõe. Elementos variados que seguem uma combinação particular criam uma memória capaz de sintetizar a compreensão de todo o ambiente. Como são várias as ordenações possíveis, a memória, antes particular, passa a responder também ao grupo. É a memória do coletivo.

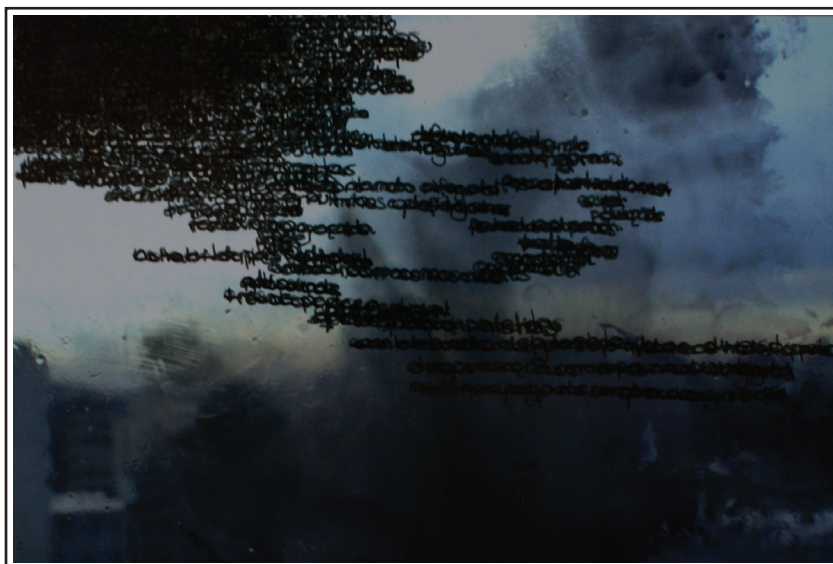
Com isso, as abordagens conceituais da imagem tempo de Gilles Deleuze ajudam a reflexão teórico-prática de fatos que se apresentam nas narrativas urbanas. Nelas, percebem-se a sobreposição de fatos que por serem similares, sugerem uma visão do todo. No entanto, é por lidarem com o ruído causado pelo conjunto, que sua materialização torna-se ilegível. São histórias que se apresentam revestidas por outras, que mesmo presentes não possuem uma clara identificação.

ABSTRACT: Aiming to comprehend the city from its inhabitants, it has been understood that they respected their own dynamic. This orchestration awakened a curiosity about what happens in the inside of people’s mind that even being complex, reveals an automatism. The research has been done through what permeate these bodies and through what passes by in this flow which is not physical. This way, the project has been built from questionings of what conduces the city living, being stimulated by “The Invisible Cities” by Italo Calvino, and by poetical tales by Jorge Luis Borges.

Different narratives surround and run through themselves, collecting contents which they haven’t had before. There is a sum of multilayers that shapes this single body that is the city. The collective makes this urban pulse possible, where the simultaneity that compounds which is not always harmonic, is revealed. Various elements following a peculiar combination creates a memory capable of synthesizing the understanding of all the environment. As there are many possible ordinances, memory, once particular, will also respond to the group. It’s the collective memory.

Thereby, the conceptual approaches on Gilles Deleuze's image of time helps the theoretical and practical reflections of facts from the urban narratives. Based on them, you can perceive the overlapping events that being similar suggest a vision of the whole. However, it's because they deal with the noise caused by the group that its fruition becomes illegible. They are stories which are covered by others, and that even being present they do not carry a tangible identification.

+ **PALAVRAS CHAVES / KEYWORDS:** Borges, Deleuze, habitar, memória e sociedade / Borges, Deleuze, Dwell, Memory, Society



IMAGENS DAS NARRATIVAS POÉTICAS DO HABITAR CIDADE

Vislumbrando os elementos que compõem a cidade partindo do relato de cada habitante, tem-se uma narrativa particular. Essa, ao ser contada, ecoa na mente de seu receptor, que passa a associá-la a outras experiências próprias. Contudo, para que uma história interfira em outra basta que seja vivida, não dependendo de trocas verbais. Assim, oriundas das interseções que sobrevivem nesse espaço que abriga a reflexão da representação e da previsão, a cidade passa a compor suas narrativas poéticas. E elas, por se originarem pela soma, passam a responder à memória do coletivo.

Enquanto ouvinte a cidade é capaz de se despir de qualquer julgamento e recebe todas as histórias a ela confiadas. Por isso, ao lidar imagetivamente com tal relação, uma radiografia incompleta de face revela o ambiente urbano que há através dela. Trata-se da memória do osso sendo formada a

partir das multicamadas textuais que representam as narrativas. Para eventos que ocorrem constantemente na vida de seus habitantes, as histórias são demonstradas por meio de uma massa densa que cobre parte da cidade ao fundo, dificultando sua percepção, já que aquilo que mais se repete é o que se esquece ao tentar recordar.

A generalidade imposta às narrativas apresentadas lida com as particularidades que são refletidas e reproduzidas em um “espaço de tempo”. Essa noção de passado apresentada por Gilles Deleuze em seu livro “Diferença e Repetição” faz com que a memória esteja acima de uma “síntese passiva”, ação desencadeada por incidir sobre a repetição dos instantes, já que é considerada conservadora, até mesmo por “reconstituir” os casos.

Tal capacidade de generalização da memória consegue coabitar com o conteúdo trazido pelo conto “O Aleph”, de Jorge Luis Borges. Nele, relata-se a possibilidade de que milhões de atos podem ocupar o mesmo ponto. Assim, por se tratar da memória do coletivo, quando todas as narrativas são vivenciadas simultaneamente, é como se a cidade, enquanto corpo, deslumbrasse todo o pulsar urbano. Como no texto, negando a sobreposição de atos, para que se mantivesse uma compreensão apenas pela imagem, somente as narrativas, a coabitação de linguagens, são sobrepostas. O espaço urbano apresentado é o que se tem como Aleph.

Pelo fato de as cores trazidas pelas imagens poéticas do habitar cidade serem frias, tendendo ao azul, tem-se a intenção de aproximar a narrativa do espectador àquelas que estão retratadas, o que se dá graças ao movimento concêntrico estabelecido. Por meio do estranhamento da imagem devido a sua obscuridade, os prédios, com o concreto, e a estrutura óssea que aos poucos se revelam, fazem com que seja preciso uma insistência para a compreensão do que é apresentado, o que também é reforçado pela falta de nitidez.

Esse elemento nitidez compromete-se com a generalidade proposta pela memória, já que por não revelar precisamente qual cidade é esboçada, permite uma identificação pelo maior número de pessoas. Como é trazido pelo livro “As Cidades Invisíveis”, de Italo Calvino, “(...) cada um tem uma cidade feita de diferenças, sendo sem figuras e formas para serem preenchidas pelas cidades particulares.” (CALVINO, 2003, p.36). Na imagem, existem as figuras e as formas, mas elas são passíveis a esses preenchimentos particulares.

No que se refere ao conto “Funes, o Memorioso”, também de Jorge Luis Borges, tem-se a cidade exercendo esse papel de “memorioso”. Dotado de uma memória extraordinária, Funes era capaz de reconstituir tudo, “(...) todos os sonhos, todos os entresonhos.”, (BORGES, 1979) mas diferentemente da cidade não generalizava, limitando-se aos detalhes quase imediatos. Nesse sentido, a memória retratada pelo projeto é mais ampla, já que a linguagem por tornar acessível o que se passa no interior da sociedade e ao representar as suas percepções capta algo que perdura e se conjuga com as demais vivências.



LINGUAGEM VISUAL NA INTERNET: AS TEORIAS SEMIÓTICAS E A COMPREENSÃO DAS IMAGENS VIRTUAIS.

JOÃO BATISTA FREITAS CARDOSO - DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP) - PROFESSOR NO PROGRAMA DE Mestrado em Comunicação da Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS); PROFESSOR NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE; PROFESSOR NA UNIVERSIDADE SANTA CECÍLIA (UNISANTA).

Em 2008, o Grupo de Pesquisa O Signo Visual nas Mídias apresentou os resultados finais da pesquisa Olhares semióticos sobre a comunicação visual no IX Congresso da ALAIC – Instituto Tecnológico de Monterrey, Estado do México. A pesquisa teve como principal objetivo identificar os conceitos, métodos e modelos semióticos, originários das distintas correntes teóricas, mais utilizados por pesquisadores brasileiros para análise de signos visuais em peças publicitárias.

Nesse trabalho, foi possível observar que há um número considerável de pesquisadores brasileiros utilizando os diferentes instrumentais semióticos com o intuito de compreender o signo visual nas mídias. Ainda assim, a grande maioria desses se preocupa apenas com as imagens veiculadas nas mídias convencionais. São poucos os que se debruçam sobre as imagens que circulam na internet.

Considerando que a mudança dos mecanismos de produção da imagem e as especificidades das mídias afetam diretamente os sistemas sógnicos das representações, surgem as seguintes problemáticas: os consolidados métodos teórico-analíticos das semióticas sofrem mudanças no processo de aplicação quando são utilizados para examinar imagens virtuais? Considerando-se que cada instrumental teórico presta-se mais à análise de tipos específicos de signos, algum deles é mais indicado ao exame da imagem virtual? Os instrumentais das distintas correntes teóricas podem ser recombinaados no exame de signos visuais na internet? Partindo desses questionamentos, o presente texto visa discutir o uso das teorias semióticas como instrumentos de análise do signo visual na internet.

In 2008, the Group of Research The Visual Sign in the Medias presented the final results of the research Semiotics views on the visual communication in IXth Congress of the ALAIC - Technological Institute of Monterrey, State of Mexico. The research had as main objective to identify the concepts, methods and semiotic models from distinct theoretical areas used more often by Brazilian researchers for analysis of visual signs in advertisement.

In this work, it was possible to observe that a considerable number of brazilian researchers use the different semiotic instruments to understand the visual sign in the medias. Even so, the great majority of them only are concerned about the images propagated by the conventional medias. Few of

these researchers lean over on the images that circulate in the Internet.

Considering that the change of the mechanisms of production of the image and the specificities of the media affect directly the signic systems of representations, we can perceive the following problem: the consolidated theoretician-analytical methods of the semiotics changes in the process of application when are used to examine virtual images? Considering that each theoretical instrument is useful to the analysis of specific types of signs, some of them are more indicated to the examination of the virtual image? The instruments of distinct theoretical areas can be recombined in the examination of visual signs in the Internet? From these questionings, the present text intends to discuss the use of the semiotic theories as instruments of analysis of the visual sign in the Internet.

+ PALAVRAS-CHAVE/ KEYWORD: Imagem virtual; linguagem digital; linguagem visual; semiótica aplicada; internet. / Virtual image; digital language; visual language; applied semiotics; Internet.

De modo geral, a tarefa da semiótica visual consiste em determinar as especificidades da imagem como signo assim como em descobrir as particularidades dos diferentes tipos de imagens (ilustrações, fotografias, videográficas etc.). Para Göran Sonesson (1993: 26), um dos fundadores da Associação Internacional de Semiótica Visual (IAVS), os estudos dos signos visuais devem fazer uso explícito de modelos semióticos que permitam a aplicação coerente em uma série de objetos concretos. Com base nessa crença, ele reconhece na semiótica contemporânea três modelos básicos que servem às pesquisas empíricas voltadas à compreensão dos signos visuais: o modelo da semiótica francesa, resultante dos estudos de Algirdas J. Greimas que se desenvolvem nos trabalhos de Jean Marie-Floch e Felix Thürlemann; o modelo da escola de Liège, com os trabalhos dos lingüistas Jacques Dubois e Jean-Marie Klinkenberg; e, por fim, o modelo proposto por Fernande Saint-Martin. No Brasil, os estudos de semiótica visual, de modo geral, utilizam como base as teorias originárias da semiótica francesa, da corrente russa e a teoria semiótica desenvolvida pelo norte-americano Charles S. Peirce (CARDOSO, 2008).

Para Winfried Nöth (1997) as teorias semióticas e os estudos das mídias são disciplinas predestinadas à cooperação interdisciplinar. Segundo ele (1997: 01-12), as diversas e distintas teorias semióticas, como campos de estudo dos processos sógnicos e dos sistemas naturais e culturais, tem contribuído com os estudos de diversos sistemas midiáticos. Motivados pela mesma convicção, pesquisadores das distintas correntes semióticas procuram compreender como essas teorias podem colaborar para a maior compreensão dos diferentes tipos de signos nos mais diversos sistemas midiáticos. Parte dessas pesquisas concentra-se no exame do signo visual na Internet.

Para os semioticistas, a teoria semiótica oferece possibilidades de entrar na essência das mensagens, descobrir como os signos e os sistemas se relacionam internamente e quais são as técnicas e procedimentos usados na sua composição. A teoria aplicada, assim, é definida a partir de sua

capacidade de verificar uma linguagem específica. Os conceitos tomam um caráter operatório, servindo de fundamento a métodos ou modelos de observação. Nesse sentido, ao se tornar aplicável, as teorias provenientes das distintas correntes semióticas permitem ir além das superfícies das mensagens. Contudo, ainda que as teorias confluem para um fim comum, a análise de linguagens, as distintas bases teóricas apresentam instrumentais específicos e que algumas vezes se mostram contraditórios em determinados aspectos.

Com o surgimento da World Wide Web (1991), e o crescimento das linguagens na Internet, pesquisadores das diferentes correntes semióticas se encontram diante de um novo problema: Como os instrumentais semióticos adaptam-se a nova sintaxe visual surgida com a informática?

Para responder a esta questão, é preciso considerar que a mudança dos mecanismos de produção da imagem e as especificidades das mídias afetam diretamente os sistemas sógnicos das representações. Como bem lembra Lúcia Santaella (in ARAUJO (org.), 2006: 173): “cada nova tecnologia da imagem nos obriga a pensar o novo estatuto do próprio conhecimento”. Tratamos agora, como afirma Pierre Lévy (1999: 15), de uma imagem que existe em potência, e não em ato. De uma imagem que mantém relação com o ciberespaço, um espaço em que o objeto está em todos os lugares e nenhum lugar ao mesmo tempo. Na realidade, um espaço em que não há objetos concretos, mas sim objetos-atributos, objetos como conjunto de atributos (NOVAK, 1993: 217).

O termo ciberespaço refere-se a um espaço de informação em que dados são configurados de tal modo que dão ao operador a ilusão de controle, movimento e acesso para informação (FEATHERSTONE; BURROWS, 1996: 02-03). Arlindo Machado, na apresentação do livro de Lúcia Leão (2005), chama esse sistema de arquitetura permutativa:

A DISPONIBILIDADE INSTANTÂNEA DE TODAS AS POSSIBILIDADES ARTICULATÓRIAS DO SISTEMA VERBO-ÁUDIO-VISUAL FAVORECE UMA ARTE DE COMBINATÓRIA, UMA ARTE PERMUTATIVA, DEFINIDAS MAIS PELAS SUAS LEIS DE ARTICULAÇÃO, PELO ALGORITMO COMBINATÓRIO, DO QUE PELAS SOLUÇÕES APRESENTADAS COMO DEFINITIVAS E ACABADAS.

Marcos Novak (1993: 230-231) chama esse sistema de arquitetura líquida, um espaço que permite ao usuário mudar a realidade a sua volta.

LA FORMA ES CONTINGENTE A LOS INTERESES DEL OBSERVADOR (...). SI DESCRIBIMOS A LA ARQUITECTURA LIQUIDA COMO UNA SINFONIA EN EL ESPACIO, ESTA DESCRIPCION QUEDARÍA AÚN CORTA DE LA PROMESA. UNA SINFONIA, AUNQUE VARIA EN SU DURACIÓN, SIGUE SIENDO UN OBJETO FIJO QUE PUEDE REPETIRSE. EN SU EXPRESIÓN MAS PLENA LA ARQUITECTURA LIQUIDA ES MÁS QUE ES. ES UNA SINFONIA EN EL ESPACIO, PERO UNA SINFONIA QUE NUNCA SE REPITE Y SIGUE CREÁNDOSE.

As primeiras experiências no ciberespaço promovidas pelo campo da comunicação, faziam uso de modelos consolidados das mídias convencionais. No caso da publicidade, segundo Carlos Merigo – gerente de criação digital da Fisher-América –, as peças se limitavam a uma série de efeitos e utilizavam como base a comunicação offline. Hoje, na Internet, “a publicidade virou interativa (...). As pessoas agora interagem com a publicidade

por vontade própria, e muitas vezes são as responsáveis por ampliar o alcance da mensagem de maneira que nenhuma outra mídia permitiria” (in SPYER (org.), 2009: 55).

Esse novo comportamento do público diante do material publicitário, que também se pode observar em outros sistemas sociais e culturais, deve-se em grande parte ao hipertexto. “O hipertexto, em geral, é composto por blocos de informações e por vínculos eletrônicos (links) que ligam esses elementos” (LEÃO, 2005: 27). Esses links, por sua vez, geram um sistema de acesso aleatório que permite uma leitura não-linear, na qual o usuário está habilitado para definir o seu percurso de leitura. Para Santaella (2004: 11-12), esse usuário faz uso de determinadas habilidades de leitura bem distintas daquelas utilizadas pelo receptor de textos impressos, cinematográficos ou televisivos: “por meio de saltos receptivos, esse leitor é livre para estabelecer sozinho a ordem textual ou para se perder na desordem dos fragmentos, (...) surge uma ordenação associativa que só pode ser estabelecida no e por meio do ato de leitura”. Tem-se, então, um sistema de estrutura dinâmica e aberta que solicita novos tipos de criador, produtor, receptor e examinador.

Ainda que diversas pesquisas de semiótica demonstrem que os métodos teórico-aplicados se conformam as especificidades do sistema examinado, análises em suportes não-lineares, como o CD-Rom ou a Internet, apresentam uma série de variáveis, não presentes nos materiais impressos ou audiovisuais, que devem ser considerados pelo analista. Na Internet, especificamente, lidamos “com sistemas complexos caóticos, nos quais o número de variáveis é imponderável e as condições iniciais imensuráveis” (LEÃO, 2005: 57).

Um dos aspectos que mais chama a atenção em análise nesses novos formatos é o “tamanho” e complexidade do objeto. O meio digital permite a constituição de estruturas hipermediáticas – resultado da reunião de hipertextos com distintos tipos de mídias – que possibilitam reunir uma grande quantidade de informações compostas por diferentes tipos de signos e códigos (textos verbais, escritos e orais; ilustrações e fotografias, estáticas e em movimento; melodias e ruídos), criando, como defende Lúcia Leão, “uma rede multidimensional de dados” (2005: 09). Para Santaella (2004: 49-49) os principais traços do sistema hipermediático são: “a hibridização de linguagens, processos sógnicos, códigos e mídias”, que resulta na “mistura de sentidos receptores, na sensorialidade global”; e a “capacidade de armazenar informação e, por meio da interação do receptor, transmutar-se em incontáveis versões virtuais que vão brotando na medida mesma em que o receptor se coloca em posição de co-autor”.

Partindo do princípio que, um sistema dinâmico como esse tem seu estado alterado a cada acesso, em virtude das diversas possibilidades combinatórias entre as partes constitutivas (LEÃO, 2005: 55), pode-se inferir que, no exame de um site, por exemplo, um analista, que realiza um determinado percurso, obtém resultado distinto de outro que segue percurso diferente. Além disso, deve-se levar em conta que grande parte dos formatos que circulam na Internet possui um tempo de vida útil muito curto, como é o caso dos hotsites. Criados para promover ações de comunicação específicas, esse tipo de peça publicitária é determinada, comumente, em função de ações de marketing pontuais que visam retorno imediato.

Considerando que esse tipo de peça publicitária estará disponível por poucos dias e que dificilmente pode ser analisada minuciosamente em um único acesso, o analista corre o risco de, durante o período de exame do objeto, deparar-se com mudanças ou, pior, perder de vista seu objeto de análise. Para Leão: “são tantos os fatores que interferem no caminho percorrido na Net, que pode-se afirmar que estamos também diante de uma hipercomplexidade” (2005: 57).

É claro que no caso de um hot site, os designers já determinam certos percursos objetivando não perder o usuário durante a visita. Ainda assim, é muito difícil prever as escolhas que este fará e o período de tempo que dedicará a cada bloco de informação, ou ao sistema como um todo. Ainda deve-se considerar, como bem lembra Leão, que “o fato de uma pessoa sair do sistema (quit) não significa necessariamente que ela tenha ‘terminado’, ‘finalizado’ a leitura ou pesquisa” (2005: 128). Essas escolhas e percursos, que realizam tanto o usuário como o analista, podem alterar o sentido semiótico do sistema.

Enquanto a navegação no hipertexto on-line está sujeita a associações imprevisíveis, o suporte em CD-Rom “depende da criação de roteiros para os possíveis nós e nexos da navegação” (SANTAELLA, 2004: 51).

Fazendo uso de Lev Manovich, Santaella (2004: 157-158) descreve como formas de interatividades mais simples, aquelas que se baseiam em menus, no formato arbóreo, que apresentam um número de opções limitadas que conduzem o usuário por percursos, até certo ponto, pré-determinados. Exemplos de sistemas desse tipo são o hot site promocional e o CD-Rom. Contudo, ainda que o número de variáveis, em sistemas desse tipo, seja limitada, acredita-se que os diferentes percursos percorridos pelos usuários e analistas podem também gerar diferentes sentidos.

Outra variável que também deve ser considerada em análises desse tipo, ainda que não seja novidade para aqueles que cuidam especificamente do exame de imagens televisivas e videográficas, é a variedade de tamanhos dos suportes e às diferenças entre as calibrações dos monitores, que acabam por alterar certos aspectos sensíveis dos elementos visuais básicos. A mobilidade que permite o sinal digital acaba também por gerar diferentes situações de acesso aos produtos. Redes Sociais, websites, hot sites e toda série de formatos comerciais, podem ser acessados em casa, na rua, na praia etc. Cada um desses espaços, com diferentes luminosidades e uma série de outras interferências, provavelmente acabam por afetar diretamente os sentidos perceptivos do receptor.

Diante do panorama exposto, a análise das imagens em sistemas não-lineares exige o controle de certas variáveis, com as quais não era comum se preocupar quando essas teorias se aplicavam aos sistemas convencionais.

Buscando responder a questão feita anteriormente, o Grupo de Pesquisa O Signo Visual nas Mídias (CNPq), está dando início a uma pesquisa, Semióticas e imagens virtuais: a aplicação de diferentes teorias no exame da linguagem visual publicitária na internet, que objetiva verificar a aplica-

bilidade de distintos métodos semióticos na análise das imagens de peças publicitárias veiculadas na Internet. Para isso, serão realizadas análises com certos conceitos, métodos e modelos teóricos, originários das semióticas greimasiana, peirciana e russa – em especial, o percurso gerativo de sentido proposto por Greimas (ver COURTÉS 1979; FLOCH 2001 e 1987; GREIMAS 1976 e 1984); a categorização peirciana de signos (ver PEIRCE 2003 e 1974); e o conceito de modelização proveniente da semiótica russa (ver LÓTMAN 2000 e 1981).

Para realizar essa pesquisa, o grupo conta com a colaboração de especialistas em linguagem da Internet e nas diferentes correntes semióticas – até o momento a pesquisa conta com o apoio do GesCOM (UNESP-Bauru) e do CIEP (PUC-SP), e pretende, ainda neste semestre, firmar parceria com outros centros e grupos de estudo.

No desenvolvimento da pesquisa, nove semioticistas (divididos entre três especialistas de cada corrente teórica) analisarão o mesmo objeto. Visando controlar ao máximo as variáveis citadas anteriormente, primeiro serão cruzados os resultados de cada corrente teórica. Esse primeiro cruzamento visa verificar se há divergências entre aplicações da mesma teoria quando são realizadas por diferentes pesquisadores. Considera-se aqui que as diversas possibilidades combinatórias, escolhidas por cada analista, podem alterar parte dos resultados obtidos. Nessa etapa, também serão verificados se os resultados obtidos nas análises apresentam maior número de semelhanças ou maior número de contrastes e, ainda, se os métodos sofrem mudanças no processo de aplicação.

Considerando também o tempo de vida útil desses materiais na Internet, a peça, objeto de análise, será disponibilizada aos examinadores em notebooks próprios para a pesquisa. Esses equipamentos terão a mesma configuração e serão calibrados para que todos tenham diante de si réplicas idênticas do objeto. Para criar algumas possibilidades combinatórias que não se apresente como estruturas simplistas, como as arbóreas, o grupo produzirá um website especialmente para o experimento. A criação de uma peça inédita também evitará que algum dos analistas já tenha um contato prévio com o objeto.

Na etapa final, serão cruzadas as análises das três correntes, verificando, assim, quais são os pontos de convergência e divergência entre os resultados, quais instrumentais teóricos atende melhor às especificidades dos signos visuais na Internet e quais podem ser recombinados no exame de signos visuais desse tipo. Os resultados desse último cruzamento serão expostos aos especialistas visando revisão dos dados e análise dos aspectos de inovação no uso das teorias para observação de imagens virtuais.



NECESSIDADE DE MUDANÇA DO ENSINO DE MÍDIA NAS UNIVERSIDADES BRASILEIRAS EM FUNÇÃO DO DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E SEU USO EM PROL DA COMUNICAÇÃO.

JOSÉ ESTEVÃO FAVARO - JESTEVAO@MACKENZIE.COM.BR - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

RESUMO: A tecnologia trouxe para a mídia, no Brasil, excelentes oportunidades, que vão desde a possibilidade de simulações de planos de mídia, tornando-os mais eficientes, assim como novas possibilidades de contatos com a marca, tais como as redes sociais. Convivendo com essas oportunidades, a geração de consumidores conhecidos como geração Y, jovens capazes de realizar simultaneamente diferentes tarefas, que mantêm seu relacionamento público por meio da rede mundial de comunicação, pessoas exigentes, cientes de seus direitos e desfrutando de maior poder de escolha em função da variedade de marcas e produtos disponíveis. Esse se tornou produtor e consumidor de conteúdo, consumo esse no horário de sua preferência e não mais naquele definido em muitos casos, pelos meios de comunicação, vem substituindo a mensagem de interrupção pela mensagem interativa, desejada de ser recebida como informação. O conhecimento mais aprofundado do consumidor tem se tornado cada vez mais essencial para atendê-lo, sendo que as mídias sociais têm contribuído significativamente, visto que o perfil de cada um dos usuários está disponível e se tem uma resposta imediata às opiniões desse público. Esse dinamismo reflete em necessidade de mudança também no ensino de mídia proposto pelas universidades brasileiras que devem, senão se anteciparem às tendências de mercado, ao menos caminharem paralelas a elas, oferecendo mão de obra qualificada e apta a ingressarem nesse mercado publicitário.

ABSTRACT: The technology brought for the media, in Brazil, excellent chances, that go since the possibility of simulation of media plans, becoming more efficient, as well as new possibilities of contacts with the mark, such as the social nets. Coexisting these chances, the generation of known consumers as generation Y, young capable simultaneously to carry through different tasks, that keep their relationship through the worldwide net of communication, demanding, cliente people of their rights and enjoying of greater power to be able of choice in function of the variety of marks and available products. This public became producer and consumer of content, consumption this in the schedule of its preference and not more in that defining in many cases, for the medias, comes substituting the message of interruption for the interactive message, desired of being received as information. The deepened knowledge more of the consumer has become each time more essential to take care of it, being that the social medias have contributed significantly, since the profile of each one of the users is available and if it has an immediate reply to the opinions of this public. This dynamism also reflects in necessity of change in the education of media considered for the Brazilian universities that must, anticipating the market trends, or at least to walk parallel bars they, offering hand of qualified and apt workmanship to enter this market advertising executive.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** tecnologia, comunicação, mídia, redes sociais, ensino superior. / social technology, communication, media,

social nets, superior education.

Mídia, que no Brasil começou ganhar destaque a partir de 1969, é uma palavra que tem sua origem no latim e significa meios, no plural. Usualmente, aceita e empregada pelo mercado publicitário brasileiro para designar meios de comunicação; o departamento de uma agência de comunicação ou até mesmo estabelecido em anunciantes; o profissional que trabalha nessa área; ou ainda, o ato de veicular alguma mensagem.

Foi, durante anos, um dos pilares que sustentou de forma quase que isolada a verba do mercado de comunicação no Brasil, chegando a ter participação próxima a 100% desse mercado.

Para a mídia, o desenvolvimento tecnológico mostrou-se muito vantajoso, porque por meio dele foi possível fazer simulações de programações, testar seus resultados, proporcionando maior certeza em relação aos planos que apresentariam melhores resultados em relação às suas diferentes variáveis, tais como alcance, frequência média, custo por mil, custo por ponto, etc., assim como um maior conhecimento do público alvo, entre outros aspectos, o que proporcionou aos planos de mídia mais eficiência, rentabilidade e assertividade.

Por meio da tecnologia, também foi possível serem estabelecidas novas formas de contatos das marcas com seus consumidores ou possíveis consumidores, ampliando assim suas alternativas de comunicação, tais como a televisão paga – podcasting – as mídias sociais – mobile marketing, outernet, second life – a digitalização da mensagem dentro de meios de transporte urbano, ou ainda a comunicação em banheiros, apenas para citar alguns exemplos.

Trouxe também uma nova geração de consumidores, situados em diferentes faixas etárias. Focando especificamente aqueles que nasceram depois do advento Internet, no Brasil, esses têm apresentado um comportamento adverso ao de gerações anteriores. Conhecida como geração Y, são jovens que têm uma atenção difusa muito maior, sendo capazes de realizar simultaneamente diferentes tarefas, de identificar e se lembrarem de marcas e influenciarem a decisão de compra de seus pais. Esse grupo apresenta forte empatia com mídias e tecnologias emergentes, alto envolvimento com atividades on-line e maior apego a equipamentos e dispositivos de uso pessoal. As gerações próximas a esse advento e que hoje têm uma idade até 29 anos, também desenvolveram conhecimento e capacidade de relacionamento através da rede mundial de comunicação. Entretanto, todos os consumidores, de diferentes faixas etárias, classe sócio-econômica, gênero, tornaram-se muito mais exigentes e cientes de seus direitos, desde a introdução do código de defesa do consumidor brasileiro, em 1991, e com maior poder de escolha pela variedade de produtos e marcas disponíveis que apresentaram.

Essas pessoas modificaram também sua forma de consumo dos meios de comunicação, derivando da forma de interrupção de conteúdo para a de

produção e consumo de conteúdo, e ainda, pela facilidade proporcionada também pela tecnologia, passaram a elaborar sua própria grade de programação televisiva adaptada à sua melhor disponibilidade de tempo, sem intervalos comerciais.

Dessa maneira, a mensagem veiculada para esse público não pode ser imposta, mas sim percebida por ele como parte do que quer, deseja participar e receber como informação, ou seja, para que se tenha esse conhecimento é preciso aprender sobre seus hábitos e atitudes.

Perdeu em importância procurar-se pelos maiores pontos de audiência. Ganhou em importância procurar-se pela afinidade com os assuntos de seu interesse, pela sua atenção. Nesse sentido, existem como oportunidades as informações fornecidas por diferentes institutos de pesquisa, que têm seus dados baseados em um número bastante alto de entrevistas, gerando base estatística confiável para análises quantitativas das características desse consumidor, cujo foco está em suas análises comportamentais: sua relação com os meios de comunicação, com as marcas, com seu lazer, etc, considerando não apenas seu perfil demográfico, mas seu significado de vida, suas atitudes e comportamento.

O mais importante nesse contexto, tornou-se descobrir o que atrai a atenção do público alvo, o que ele está disposto a ver, ouvir, ler, se relacionar, a que tipo de relacionamento ele está aberto, com qual intensidade, em qual momento isso refletirá em seu relacionamento com a marca. Nesse sentido, as mídias sociais podem contribuir significativamente, visto que o perfil de cada um dos usuários está disponível e se tem uma resposta imediata às opiniões desse público.

Esse conhecimento favorece vencer o desafio mais importante que os profissionais de marketing e de mídia enfrentam hoje, ou seja, converter suas ações em vantagem competitiva, as quais estejam comprometidas com o consumidor, podendo, desse modo, maximizar os resultados de comunicação do seu produto, marca ou serviço, de tal maneira, que venha apresentar os melhores resultados para a sua empresa.

A investigação de oportunidades revela forças, relativamente, invisíveis na mente do consumidor, que moldam a sua preferência emocional na trajetória de compra o que contribuirá para o conhecimento do momento e a forma ideal para que seja estabelecido o contato com a marca, com o intuito de se alcançar o conhecimento, retenção e fidelização da marca.

Durante anos, coube ao mercado publicitário a preocupação em formar profissionais competentes e aptos a atuarem atendendo às exigências desse mercado, entretanto, essa preocupação não pode e não deve ficar restrita às empresas de comunicação, que se diga, não há mais tempo e estrutura para fazê-lo. Como formadora e provedora de profissionais para esse mercado, as instituições de ensino superior, com cursos de publicidade e propaganda, devem assumir essa responsabilidade que é sua por direito e obrigação. Atualização de seus docentes, estruturação de suas instalações, relacionamento com o mercado, conhecimento e disponibilização das novas tecnologias, é o mínimo imprescindível para que isso aconteça. As instituições não podem ficar para trás nessa corrida contra o desenvolvimento tecnológico e mudanças comportamentais. Na realidade,

as instituições devem pesquisar e se antecipar às tendências do mercado, oferecendo para essas os caminhos a serem seguidos. Algumas instituições de ensino superior de ponta – como a Universidade Presbiteriana Mackenzie – estão se aproveitando dessa explosão de formas de contato e de nichos para delinear cenários para a personalização da comunicação. Esses cenários estão relacionados a um conceito moderno – denominado Novas Arenas de Comunicação com o Mercado, desnudadas por Gracioso (2008, p. 2):

A COMUNICAÇÃO DE NOVOS CONCEITOS DE PRODUTOS E ESTILOS DE VIDA SE FAZ HOJE ATRAVÉS DE, PELO MENOS, SETE GRUPOS DE ARENAS:

- 1. MUNDO DO ENTRETENIMENTO – DESDE MADONNA ATÉ O ROCK IN RIO;*
- 2. ESPORTE – PATROCÍNIO DE ESPORTISTAS E CLUBES;*
- 3. MUNDO DA MODA – DESDE GISELE BÜNDCHEN AO SÃO PAULO FASHION WEEK ;*
- 4. COMUNICAÇÃO PROMOCIONAL E DIRIGIDA – MERCHANDISING, PROMOÇÕES, CONCURSOS, PREMIAÇÕES, INTERNET, TELEMARKETING ETC.;*
- 5. GRANDES EVENTOS PROMOCIONAIS, COMO SALÕES E FEIRA;*
- 6. GRANDES CADEIAS VAREJISTAS;*
- 7. PROPAGANDA TRADICIONAL.*

Gracioso sustenta ainda que:

PARA AS EMPRESAS QUE INCLUEM AS NOVAS ARENAS EM MIX DE COMUNICAÇÃO, ISSO SUGERE QUE É ESSENCIAL O RELACIONAMENTO COM A MÍDIA, ATRAVÉS DE CANAIS DIRETOS. MUITAS VEZES, AS IDÉIAS E TEMAS PARA NOVAS CAMPANHAS SURGEM DESSE RELACIONAMENTO. NO FUTURO, ESSE RELACIONAMENTO COM A MÍDIA PASSARÁ A SER A FUNÇÃO ESTRATÉGICA MAIS IMPORTANTE DAS AGÊNCIAS QUE SE ADAPTAREM A ESSA NOVA REALIDADE. ELAS NÃO SERÃO APENAS AGÊNCIAS DE PROPAGANDA, MAS SIM DE COMUNICAÇÃO, NO SENTIDO MAIS AMPLO DO TERMO (GRACIOSO, 2008, P. 18 E 19).

A aplicação do conceito de Arenas de Comunicação relacionado à mídia e à observação de que sua função se expandira muito além do simples gerenciamento da mídia tradicional, passando a envolver todo o modo e relacionamento da marca com o consumidor, fazendo valer também para esse profissional, o conceito de promoção, dentro do composto de marketing, levou esses cursos a se tornarem mais estratégicos, propiciando uma visão global da posição da disciplina mídia no contexto geral da comunicação e, principalmente, dentro do cenário atual do comportamento dos consumidores em relação aos meios de comunicação. Essa ação foi uma antecipação ao cenário a que hoje se está exposto, devido ao design

estabelecido para o contato com a marca.

A mudança fundamental ocorreu, principalmente, na alteração da prioridade do conteúdo tático para o conteúdo estratégico, tomando-se como ponto de partida a análise do consumidor e as ações estratégicas para se chegar até ele; a criatividade oriunda do gestor de contatos com a marca, antigo profissional de mídia, considerando as mudanças e dominâncias de estilo de vida, vivenciadas pelos consumidores, os quais são altamente voláteis; a valorização do entretenimento e a descoberta.

Segundo Yoram et al (2003, p. 142):

OS CONSUMIDORES VALORIZAM O ENTRETENIMENTO E A DESCOBERTA. A ALEGRIA AGREGA VALOR À EXPERIÊNCIA DE INTERAÇÃO E COMPRA. AS COMPANHIAS HÁ MUITO TEMPO TÊM UTILIZADO AMOSTRAS GRÁTIS, CONCURSOS INTERATIVOS E OUTRAS ESTRATÉGIAS PARA AUMENTAR O VALOR DE ENTRETENIMENTO DE SUAS OFERTAS.

A alegria de comprar remete a “prazer”. Os consumidores precisam ter prazer em ouvir e interagir com a mensagem publicitária, seja por qualquer uma das arenas em que estiver sendo distribuída.

As instituições de ensino superior, por sua vez, precisam levar também seus alunos – futuros profissionais – ao prazer de aprender e colocar em prática seu aprendizado. É uma tarefa árdua, justamente pela mobilidade e dinamismo do próprio mercado; pelas diferenças estruturais das instituições; pela diferença de perfil desses alunos; e, até mesmo, pela diferença de oportunidades proporcionadas a eles. Contudo, assim como o foco de interesse e nível de atenção do consumidor ao estímulo publicitário tendem a ser maiores quando somados aos vínculos emocionais da marca, transformando o contato desta com seu consumidor em uma experiência única e relevante, assim deve ser o contato das instituições com seus alunos: suas experiências devem ser únicas, relevantes, fontes de conhecimento baseadas em suas pesquisas e capacidade de produzir conhecimentos diferenciados, levando-se, academicamente, a apontar as tendências e oferecendo ao mercado pessoas capazes de dominá-las.



O ARTISTA COMO PRODUTOR

JOSÉ MANUEL BÁRTOLO - JOSEBARTOLO@ESAD.PT - CENTRO DE ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS DA UNIVERSIDADE
NOVA DE LISBOA - ESAD – ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E DESIGN

RESUMO: Desenvolve-se, neste artigo, uma reflexão sobre a ideia de produção cultural na perspectiva das artes e do design contemporâneo. A visão do designer como produtor, no seguimento da conferência de 1934 de Walter Benjamin intitulada “O autor como produtor”, foi trabalhada, entre outros, por Ellen Lupton e Victor Margolin cujos textos se analisam. Procurar-se-á mostrar como, na sequência das transformações sócio-políticas da última década, a ideia de produção cultural na arte e no design deve ser actualizada, sendo actualmente indissociável de processos abertos à participação pública, à estética relacional (Bourriaud) e de estratégias de política directa (Ulrich Beck). Através de exemplos práticos (Superflex, Stalker, Urban Tactics, entre outros), analisaremos a progressiva passagem do artista de produtor a colaborador na construção de diversos processos sociais em curso.

ABSTRACT: It is developed in this paper, a reflection on the idea of cultural production in view of the arts and contemporary design. The vision of designer as a producer, following the conference in 1934 of Walter Benjamin “The author as producer” was worked, among others, by Ellen Lupton and Victor Margolin whose texts are analyzed. Research will show how, in the wake of socio-political transformations of the last decade, the idea of cultural production in the art should be updated and is now inseparable from processes open to public participation, the relational aesthetics (Bourriaud) and strategies direct policy (Ulrich Beck). Through practical examples (Superflex, Stalker, Urban Tactics, etc.), we analyze the progressive transition from artist to producer to collaborate in the construction of various social processes underway.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: Produção; Mediação; Responsabilidade Social; Política Directa./ Production, Mediation, Social Responsibility; Direct Policy.

O título deste artigo remete-nos, no contexto da reflexão sobre o design, para dois outros ensaios que o precedem, The designer as producer de Ellen Lupton¹⁹⁹ (1998) e The designer as producer de Victor Margolin²⁰⁰ (2001) e, na perspectiva mais abrangente da teoria crítica, para o emblemático ensaio de Walter Benjamin O autor como produtor²⁰¹.

199 ELLEN LUPTON, “THE DESIGNER AS PRODUCER”, IN STEVEN HELLER (ED.), THE EDUCATION OF A GRAPHIC DESIGNER, NEW YORK, ALLWORTH PRESS, 1998, PP. 159-62.

200 VICTOR MARGOLIN, “THE DESIGNER AS PRODUCER”, IN ICSID NEWS, CHICAGO, FEBRUARY, 2002.

201 TRATA-SE DO TÍTULO DA CONFERÊNCIA PROFERIDA POR WALTER BENJAMIN NO INSTITUTO PARA O ESTUDO DO FACISMO, EM PARIS, EM ABRIL DE 1934; UTILIZAMOS AQUI A TRADUÇÃO PORTUGUESA DE JOÃO BARRENTO. Cf. WALTER

Interessa-nos, em particular, perceber como as transformações do contexto social da prática do design dão lugar a novas formas de os designers se assumirem como produtores sociais. A análise não é orientada para a questão, do domínio da história do design, de saber se a atenção prestada pelos criadores culturais ao retorno complexo que resulta do seu envolvimento social poderá transformar as categorias formais do design (um pouco à semelhança da análise feita por Andrew Blauvelt num artigo recente²⁰²); interessam-nos mais as formas como os designers participam na mediação de novos significados sociais, ou seja, interessa-nos actualizar o papel político do designer, indissociando-o do que podemos designar por acção no interior do actual “campo expandido”²⁰³ do design.

No quadro da actual acção “sub-política”²⁰⁴ qual o papel do designer? Qual o seu “estatuto produtivo”? Em *O Autor Como Produtor*, Benjamin recorre a Brecht para defender a ideia de que a produção cultural deve gerar trabalhos que “não devem ser tanto vivências pessoais (ter carácter de obra) mas antes ser orientados para a utilização (transformação) de certas instâncias e instituições”²⁰⁵ sublinhando a diferença entre “o simples fornecer de um aparelho de produção e a sua transformação”. O objectivo é tornar “os leitores ou espectadores em colaboradores” desse processo de transformação social.

O que se identifica, em projectos tão diversos como os “shared spaces” de Ben Hamilton-Baillie²⁰⁶ ou no movimento Bubble Project²⁰⁷, é que os métodos utilizados para renovar a participação activa do design na política são consistentes com as convenções da vanguarda modernista: confronto com as estruturas sociais vigentes e transformação das contradições do quotidiano na matéria-prima de criação projectual. Contudo, nestes projectos contemporâneos assistimos à definição de novas estratégias, visando tornar os projectos mais colaborativos, estratégias que indiciam uma intenção, politicamente pragmática, de converter, cooptar e criticar as instituições a partir de dentro, e já não de uma forma distanciada. Ao modelo institucional vigente, a acção de vanguarda não opõe agora uma utopia alternativa, de transformação global da sociedade, mas antes uma acção distópica que procura produzir, localmente, transformações efectivas na organização social.

A passagem do designer da posição de autor para a posição de colaborador na construção do conhecimento social implica, porém, diversas modificações do próprio modo de se entender a prática do design:

BENJAMIN, A MODERNIDADE, LISBOA, ASSÍRIO & ALVIM, 2006, pp. 271-293.

202 ANDREW BLAUVELT, “TOWARDS RELATIONAL DESIGN”, DESIGN OBSERVER, 11.12.2008, [HTTP://WWW.DESIGNOBSERVER.COM/ARCHIVES/ENTRY.HTML?ID=38845](http://www.designobserver.com/archives/entry.html?id=38845), CONSULTADO A 29/07/2009.

203 A NOÇÃO DE “CAMPO EXPANDIDO” É DE ROSALIND KRAUSS QUE A TRABALHOU NO CONTEXTO DA ESCULTURA CONTEMPORÂNEA. Cf. ROSALIND KRAUSS, “SCULPTURE IN THE EXPANDED FIELD”, IN OCTOBER, VOL.8, 1979, pp.30-44

204 A IDEIA DE “ACÇÃO SUB-POLÍTICA” É TRABALHADA POR ULRICH BECK. VEJA-SE ULRICH BECK, THE REINVENTION OF POLITICS, CAMBRIDGE, POLITY, 1997.

205 WALTER BENJAMIN, OP. CIT., P. 282.

206 O TERMO “SHARED-SPACE” FOI INTRODUZIDO POR BEN-HAMILTIN BAILLIE EM 2003, DANDO ORIGEM AO ACTUAL MOVIMENTO DE RECONSTRUÇÃO, A PARTIR DE MODELOS PARTICIPATIVOS, DO ESPAÇO PÚBLICO URBANO. VEJA-SE SHARED SPACE, [HTTP://WWW.SHARED-SPACE.ORG/](http://www.shared-space.org/), CONSULTADO A 29/07/2009.

207 VIDE THE BUBBLE PROJECT, [HTTP://WWW.THEBUBBLEPROJECT.COM/](http://www.thebubbleproject.com/), CONSULTADO A 29/07/2009

Em primeiro lugar, actualizando-se a prática do design numa sociedade plural e multicultural, o design não pode ser conduzido por uma teoria comum (uma certa definição de good design) mas exige antes uma “prática de tradução” que torne as diferentes acções mutuamente inteligíveis e permita aos “actores sociais” dialogarem sobre as opressões a que resistem e as aspirações que os animam. É por via da tradução e do que, segundo a expressão de Boaventura Sousa Santos, podemos designar de “hermenêutica diatópica”²⁰⁸ que uma necessidade, uma aspiração, uma prática numa dada cultura pode ser tornada compreensível e inteligível para outra cultura;

Em segundo lugar exige uma transformação do quadro epistemológico do design, a passagem de um modelo de peritagem para um modelo de conhecimento edificante, passagem através da qual o designer deixa de ser reconhecido como “perito” ou “especialista” a quem compete dar resposta à necessidade de um cliente ou consumidor (esquema produtor/consumidor) para passar a ser reconhecido como um “agente social crítico” que colabora activamente, e no exercício das suas competências, com os seus parceiros não-designers na procura de uma transformação efectiva de determinados aspectos da realidade. Designer e não-designer funcionam, dentro deste modelo, como “parceiros epistémicos” na construção política e social, devendo o designer assumir uma “objectividade forte”²⁰⁹, para usar a expressão de Sandra Harding, que não convida à neutralidade, objectividade que permite dar conta eficazmente das diferentes e porventura contraditórias perspectivas, posições, motivações, que se confrontam numa dada situação social, que permite, numa palavra, ao designer o exercício da mediação.

Em terceiro lugar exige uma alteração da própria estratégia de acção, o que pode ser formulado falando de uma passagem da acção conformista para a acção emancipatória. A ideia, contemporânea, de “design relacional” – num sentido próximo do sentido da “estética relacional” de Bourriard – recupera a ideia e a prática da transformação social emancipatória. O já referido Bubble Project é disso um exemplo; perante o carácter ditatorial dos mass media contemporâneos, o nosso protagonismo como emissores é marcadamente limitado. Mas se não temos controlo sobre a construção da mensagem podemos assumir um maior controlo sobre a sua recepção, podemos-nos tornar receptores críticos e activos e, dessa forma, localmente subverter as mensagens globais. Os designers do The Bubble Project não são “produtores de conteúdos” são “instauradores de discursividade”, para usar a expressão de Foucault, catalisadores.

Num artigo recente²¹⁰, Rick Poyner explora a noção de “design relacional” para sugerir a forma como os parâmetros do design se estendem, actualmente, para lá do objecto estético ou funcional passando a incluir uma modalidade mais vasta de envolvimento na vida pública. A característica principal deste “design relacional” não é exclusivamente visível na presença material do design, não se circunscrevendo apenas a uma tipologia de produção, sendo antes o processo de construção do diálogo entre as percepções, as reacções e as intervenções dos diferentes actores de

208 BOAVENTURA DE SOUSA SANTOS, *A CRÍTICA DA RAZÃO INDOLENTE: CONTRA O DESPERDÍCIO DA EXPERIÊNCIA*, PORTO, AFRONTAMENTO, 2000.

209 SANDRA HARDING, *WHOSE SCIENCE? WHOSE KNOWLEDGE?*, CORNELL UNIVERSITY PRESS, 1991.

210 RICK POYNOR, “STRAINED RELATIONS”, *PRINT MAGAZINE*, FEVEIREIRO, 2009, [HTTP://WWW.PRINTMAG.COM/DESIGN_ARTICLES/OBSERVER_STRAINED_RELATIONS/TABID/519/DEFAULT.ASPX](http://www.printmag.com/design_articles/observer_strained_relations/tabid/519/Default.aspx), CONSULTADO A 29/07/2009.

uma mesma prática social. No interior destas práticas o designer é menos um produtor de conteúdos e mais um modificador de contextos. De acordo com Max Bruinsma, “este entendimento tem profundas consequências para o design. Altera a noção de design como organizador de factos para a de design como gerador de ocorrências. Por outras palavras, o design já não pode ser visto como algo de “objectivo” ou “neutro”, deve ser entendido como “o sedimento das acumulações”. Utilizo aqui o termo “sedimento” para evocar o olhar que o geólogo lança a uma formação rochosa antiga. Para nós, é um velho penhasco, mas o geólogo vê nele o resultado de milhares e milhares de anos de processos físicos, de uma dinâmica específica da natureza.”²¹¹ No interior das prática sociais, o designer deve ser capaz de operar com esses “ciclos de acumulação”, funcionando, na expressão de Willem van Weelden como um “editor” capaz de se posicionar com a sua “objectividade forte” perante os processos sociais.

Weelden considera que “a prática do político de hoje assemelha-se à do designer de informação, pelo menos num ponto: a rotina diária de criar um compromisso viável. A principal preocupação de um designer de informação é a tarefa de interpretar e comunicar complexidades, abstractando informações de um imenso reservatório de dados em bruto e representando-as visualmente (...) este “tour de force” não é possível sem alguma espécie de compromisso, simplificação e escolha, nem sem deixar uma assinatura editorial no design”²¹², no entanto esta assinatura não resultará tanto de uma construção autoral mas de uma acção participativa, dinâmica e democrática de construção do processo comunicacional, na qual o designer se envolveu como mediador ou catalisador da própria acção. Na sua análise da produção, Walter Benjamin considerava que “é decisivo que a produção tenha um carácter de modelo, capaz de, em primeiro lugar, levar outros produtores à produção e, em segundo lugar, pôr à sua disposição um aparelho melhorado”²¹³. No design contemporâneo, em projectos como Criar Raízes desenvolvido em São Pedro do Sul ou no Design em Comunidade desenvolvido no Piódão, a acção tem um carácter de modelo, agora desligado de ambiciosas aspirações sociais susceptíveis de serem aplicadas globalmente, mas mais próximo do que, Charles Esche designa por “modest proposals”²¹⁴, que visam naquele lugar e naquele tempo ser capazes de gerar alguma inovação social.

Nesta perspectiva da “condição política” do designer, veja-se um caso particular de produção, se se quiser uma versão específica do designer como produtor, que podíamos designar de designer como programador cultural.

No contexto português, em que o design gráfico verdadeiramente interessante está ligado a motivações culturais e, na sua maioria, a trabalho para “clientes culturais” é interessante analisar como o design não funciona apenas como um elemento de promoção de conteúdos definidos pelo “gestor cultural” mas, antes, é activo na definição desses mesmos conteúdos, dando-lhes identidade, “espessura” e, frequentemente, “localizando-os” no interior de uma cultura heterogénea e marcada pelos seus nichos de mercado. O “posicionamento” e, de uma forma mais ampla, a

211 MAX BRUINSMAN, “A REBELIÃO DAS MOBS: A CULTURA DO ENVOLVIMENTO”, IN AAVV, CATALYSTS!, N. 1, SETEMBRO 2005, P. 42.

212 WILLEM VAN WEELDEN, “SER REDACTOR: A CULTURA DA INFORMAÇÃO”, IDEM, P. 26.

213 WALTER BENJAMIN, OP. CIT., P. 288

214 CHARLES ESCHÉ, MODEST PROPOSALS, ISTAMBUL, BAGLAM PRESS, 2005.

construção da identidade cultural das instituições e dos produtos culturais é hoje, em grande medida, construída pelos designers que, quase sempre em bases sólidas, trabalham com essas instituições.

Os exemplos do trabalho de João Faria para o Teatro Nacional de São João no Porto, de Martino&Jaña para o Centro Cultural Vila Flor em Guimarães, de Jorge Cerqueira para o Balletteatro no Porto, de Barbara Says para o Oporto ou, mesmo em moldes diferentes, dos R2 para a Fundação Calouste Gulbenkian, são claros em relação à capacidade do designer mediar a política cultural, numa compreensão da comunicação actual que, como defende Willem van Weelden, “tem menos a ver com o cravar de mensagens definitivas e mais com a oferta de uma escolha de percepções, ou seja, com as interpretações.”²¹⁵

O design, produzido no quadro de práticas colaborativas de participação social, torna-se um intermediário na produção de significado em curso. O designer de comunicação, não se limita a transmitir uma mensagem, própria ou alheia, mas a criar um terreno para a transmissão e troca de mensagens, ao passo que o “receptor” se tende agora a reverter em “emissor” e, apropriando-se delas, a tornar-se “co-autor” das mensagens que circulam no nosso espaço político. A relação decisiva entre a experiência participada da produção do design e a participação política reside no accionar desta capacidade de apreender, reconhecer, partilhar e propor ligações.



DAS ESPECIFICIDADES DAS NATUREZAS

JULIANA ALVARENGA FREITAS, GRADUADA EM FARMÁCIA E ARTES PLÁSTICAS, PÓS-GRADUAÇÃO EM HOMEOPATIA E FILOSOFIA.

RESUMO: Das especificidades das naturezas é parte de uma série de ensaios videográficos sobre a interação do corpo com substâncias que modificam o organismo que as experimenta. Trata-se de continuidade da pesquisa sobre arte e ciência-conhecimento como alicerce para construção de poéticas visuais. O vídeo ensaio é uma pesquisa sobre o Natrum muriaticum (sal) e suas relações com o organismo humano, realizada na maior reserva de sal do mundo, o Salar do Uyuni, na Bolívia. O sal afeta o rim, que utiliza a filtragem para o controle de líquidos corporais, como uma rede. O excesso de sal provoca retenção de líquidos e aumento do volume sanguíneo. Das relações orgânicas e fisiológicas com o elemento surgem imagens-metáfora das alterações do corpo da autora percorrendo território de deserto de sal na realização do trabalho. Segundo Joseph Beuys, a natureza da doença se relaciona com a doença do planeta - da civilização que perde o contato com a natureza - e a cura é o restabelecimento do vínculo mágico com a sociedade. “Neste conceito de arte totalmente elementar, tudo está reunido; chega-se a conclusão de que o científico estava originalmente contido no artístico” (BEUYS, citado por BORER, Alain. Joseph Beuys. São Paulo: Cosac & Naify, 2001, p. 26.). Considerando que os procedimentos artísticos ocupam um espaço onde a força da imaginação é soberana, a arte alcança grande amplitude de relações analógicas no seu universo de pesquisa, que podem ser transpostas para outros campos de conhecimento. Liberta da necessidade, a arte pode assumir papel decisivo como área de pesquisa independente.

ABSTRACT: On the specificities of the natures is part of a series of video essays on the interaction of the body and substances that modify the organism that try them out. It's a continuity of a research on art and science-knowledge as a basis to construct visual poetics. The video essay is a research on Natrum muriaticum (salt) and its relationships with the human organism, carried out at the largest salt reserve in the world, the Salar de Uyuni, in Bolivia. Salt affects the kidneys that use filtering to control body liquids, as a net. Excess of salt provokes liquid retention and an increase in blood volume. From the organic and physiologic relationships with the element arise metaphor images of alterations of the author's body going through the salt desert for this work. According to Joseph Beuys, the nature of disease relates with the planet disease - civilization loosing contact with nature - and heal is the restoring of the magic link with society. “In this totally elementary concept of art, everything is linked up; we get to the conclusion that the scientific was originally enclosed in the artistic.” (BEUYS, reported by BORER, Alain. Joseph Beuys. São Paulo: Cosac & Naify, 2001, p. 26) Considering that artistic procedures occupy the space where the imagination power is sovereign, art reaches great analogical relationships amplitude within its research universe, which may be cleared to other knowledge fields. Free from the necessity, art can play a decisive role as an independent research area.

+ **PALAVRAS-CHAVE/ KEY WORDS:** Arte. Ciência. Conhecimento./ Analogia. Vídeo.: Art. Science. Knowledge. Analogy. Vídeo.

Das especificidades das naturezas é parte de uma série de ensaios videográficos sobre a interação do corpo com substâncias que modificam o organismo que as experimenta. Trata-se de continuidade da pesquisa sobre arte e ciência-conhecimento como alicerce para construção de poéticas visuais.

O vídeo ensaio é uma pesquisa sobre o Natrum muriaticum (sal) e suas relações com o organismo humano, realizada na maior reserva de sal do mundo, o Salar do Uyuni, na Bolívia. O sal afeta o rim, que utiliza a filtragem para o controle de líquidos corporais, como uma rede. O excesso de sal provoca retenção de líquidos e aumento do volume sanguíneo. Das relações orgânicas e fisiológicas com o elemento surgem imagens-metáfora das alterações do corpo da autora percorrendo território de deserto de sal na realização do trabalho. A passagem da imagem através de uma gaze encontra a forma de um rim desenhado no chão branco de sal em diferentes cores, e culmina no retorno a gaze, com a figura do órgão como meio no qual se propaga o conhecimento da natureza. Desta forma o trabalho se conecta com um conceito de Joseph Beuys, - “[...] a linguagem da terra como língua primeira, capaz de associar pensamento e ação organicamente.”

Neste sentido, é possível afirmar que as características, propriedades e mecanismos que as substâncias têm no ambiente em que se encontram na natureza permanecem de forma semelhante nos organismos vivos. As substâncias guardariam também, nas suas formas, características semelhantes às do órgão vivo no qual agem medicinalmente, tal como já propunha Paracelso, alquimista suíço do século XVI - estudado por Joseph Beuys. Na obra do artista, o “[...] trabalho das substâncias constitui uma linguagem [...]” (BORER, 2001, p. 28), forma através da qual se organiza o conhecimento. A partir da idéia beuysiana de união entre arte e vida, a linguagem pode ser pensada como estruturação de uma subjetividade conectada à natureza, que resulta em conhecimento materializado no objeto de arte.

Segundo Beuys, a natureza da doença se relaciona com a doença do planeta - da civilização que perde o contato com a natureza - e a cura é o restabelecimento do vínculo mágico com a sociedade. “Neste conceito de arte totalmente elementar, tudo está reunido; chega-se a conclusão de que o científico estava originalmente contido no artístico [...]” , sendo que tanto a arte quanto a ciência são entendidas aqui como formas que configuram o processo criativo.

A partir das substâncias e suas ações, surgem narrativas das possibilidades do homem na natureza indicando as transformações que geram no ser humano. Isso pode ser pensado no trabalho de Joseph Beuys quando, a partir do conhecimento de substâncias, ele as submete a um contexto determinado para observar suas mudanças de estado, tendo como resultado deste experimento uma poética visual. Beuys conceitua as substâncias em estrita relação com o humano. Ele fala sobre “[...] aprender das próprias substâncias as potencialidades que elas encerram e, por conseguinte,

as nossas [...]”, reafirmando as analogias entre as naturezas humana e geográfica e suas especificidades. No vídeo ensaio, as características do sal do deserto se manifestam em ressonância com o corpo humano imerso na paisagem, potencializando as funções de controle de líquidos detonadas pelo sal do ambiente.

As manifestações da natureza perpassam o próprio corpo, que age como mídia - ao registrar o conhecimento gerado nessa passagem - e como matriz, ao transpor esse conhecimento para outros campos. Esse corpo-mídia-matriz leva a experiência da subjetividade a se manifestar na coletividade. Uma ação que se passa no microcosmo da individualidade é espelhada no macrocosmo, como um oferecimento de uma nova possibilidade narrativa. “Para poder assumir o significado da própria época a questão é, portanto, chegar à própria mitologia individual, no ponto em que ela consegue identificar-se com a mitologia universal.” (MANZONI, 2006, p. 35)

Considerando a construção de poéticas visuais uma forma subjetiva de transposição de conhecimento, pode-se dizer que é também um modo de ampliar as formas objetivas, na medida em que se abre para uma maior possibilidade de entendimentos. Podemos pensar que quanto mais relações oriundas da objetividade são deslocadas para uma visão pessoal, levando aos extremos as conexões com o próprio eu, maiores também serão as ligações com as próprias experiências do receptor. Esse receptor é então colocado refém de sua própria imensidão subjetiva - e só liberto ao processar objetivamente o que lhe foi apresentado, oferecendo a si mesmo a oportunidade da elaboração de novas teorias compatíveis com sua própria experiência. A partir do entendimento da objetividade constituída pelo que nos é mais pessoal, torna-se urgente resolver a questão apontada como problemática por Nietzsche: “[...] só conhecemos o artista subjetivo como mau artista e exigimos em cada gênero e nível da arte, primeiro e acima de tudo, a submissão do subjetivo, a libertação da malhas do eu [...]”. (NIETZSCHE. 2005, p.43)

Considerando que os procedimentos artísticos ocupam um espaço onde a força da imaginação é soberana, a arte alcança grande amplitude de relações analógicas no seu universo de pesquisa. “A separação da idéia de ficção da idéia de mentira define a especificidade do regime representativo das artes.” (RANCIÈRE, 2005, p. 53) Liberta da necessidade, a arte pode assumir papel decisivo como área de pesquisa independente, pois requer um espaço poético que autoriza a mudança de perspectiva.



DESIGN E CRIAÇÃO DE VESTUÁRIO PARA TERCEIRA IDADE – DEFININDO DIRETRIZES E PARÂMETROS DE CONFORTO E USABILIDADE

LARISSA H. E SILVA - LARISSA.HENRICI.SILVA@USP.BR; MARIA SÍLVIA B. DE HELD -SILVIAHELD@USP.BR; ISABEL CRISTINA ITALIANO - ISABEL.ITALIANO@USP.BR - EACH – ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - USP; E LARA M. Q. ARAÚJO - LARA.MQARAUJO@GMAIL.COM - GERIATRIA E GERONTOLOGIA – UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO - UNIFESP

INTRODUÇÃO

Na produção de vestuário, o usuário é o ponto de partida para o desenvolvimento de qualquer produto. Entendendo a roupa como uma segunda pele, deve-se considerar o bem-estar e conforto do usuário em qualquer atividade. Para que este objetivo seja atingido, é determinante que conceitos de usabilidade, conforto e ergonomia sejam diretrizes, tanto na etapa de concepção do projeto de vestuário como ao longo de todo seu desenvolvimento.

A usabilidade é uma das áreas da ergonomia, com critérios para a avaliação da relação produto-usuário que engloba, por exemplo: satisfação, facilidade de uso, eficiência do produto, funcionalidade, entendimento, segurança entre outros. Parâmetros definidos inicialmente para avaliar usabilidade em sistemas de informação podem ser adaptados para o vestuário e permitem avaliar a interação do usuário com o produto utilizado. O presente trabalho, devido ao seu escopo, se concentra em aspectos do parâmetro de Facilidade de Manejo e estende a avaliação deste parâmetro, de forma mais detalhada e voltada para o público específico de idosos independentes ou parcialmente dependentes, capazes de executar as tarefas de vestir e desvestir de forma autônoma, e apresenta um conjunto de diretrizes que permite orientar o design de vestuário para a terceira idade.

OS PARÂMETROS PARA O DESIGN E CRIAÇÃO DE VESTUÁRIO PARA A TERCEIRA IDADE

Cada pessoa envelhece com suas próprias particularidades, no que diz respeito à saúde e capacidade de desempenhar suas tarefas. Ser idoso, ou estar na terceira idade, significa ter mais que 60 ou 65 anos de vida e sugere que o indivíduo desenvolveu suas capacidades e sua forma de entender o mundo e a vida. Porém, alguns idosos são frágeis ou necessitam de ajuda constantemente, enquanto outros são independentes e muito ativos. Neste estudo, procura-se atender às necessidades de vestuário de pessoas de ambos os sexos, com idade acima de 60 anos e independentes ou parcialmente dependentes, que são aqueles que conseguem realizar as atividades que os permitem cuidar de si mesmos e viver na comunidade sem ajuda ou os que apresentam alguma dificuldade e necessitam de ajuda ou supervisão e que, conforme o Index de Katz e de Lawton

Isão considerados independentes ou parcialmente dependentes.

Tendo como base as características da população alvo deste trabalho, o principal aspecto a ser avaliado neste estudo está relacionado ao ato de se vestir e se desvestir, de forma autônoma. Este é um aspecto importante para os idosos independentes ou dependentes, mas capazes de realizar estas tarefas, pois fortalece sua crença de independência e capacidade de auto cuidado, fator psicológico relevante para os idosos deste grupo.

O mundo da moda, porém, em geral, não abrange essa parcela da população e nem possui critérios e diretrizes para fazê-lo e, para os idosos, o ato de vestir e desvestir pode apresentar uma série de dificuldades, dependendo das características das peças de vestuário utilizadas. Além disso, com o envelhecimento, o ser humano passa a apresentar algumas limitações fisiológicas que podem afetar estas tarefas. Nos olhos podem ocorrer: presbiopia (que leva à dificuldade de enxergar objetos próximos), dificuldade de perceber a profundidade e necessidade de cores contrastantes para delimitar melhor os objetos, além de doenças associadas ao envelhecimento que levam à queda na acuidade visual (diabetes, catarata, degeneração macular). A pele fica mais fina, mais seca e frágil e com menor elasticidade. Problemas musculares e osteoarticulares levam ao enrijecimento das articulações, causando menor flexibilidade, além da menor condição de movimentos finos. Todos estes fatores limitam as atividades do idoso, incluindo a capacidade de se vestir e desvestir sem a supervisão de outro adulto. Assim, este trabalho realiza uma análise das principais dificuldades que um idoso tem ao se vestir. O principal aspecto analisado está relacionado à dificuldade na abertura e no fechamento das roupas. Para tanto, foram avaliados os principais tipos de aberturas e sua localização e os tipos e tamanhos dos aviamentos utilizados, estabelecendo uma escala de dificuldade, dependendo das características da abertura da peça analisada. Com base nesta análise, é possível identificar as principais dificuldades que um idoso independente ou parcialmente dependente tem, ao se avaliar o parâmetro de usabilidade Facilidade de Manejo.

Como resultado desta análise, identificamos que o idoso tem dificuldades nas aberturas posicionadas em locais que não sejam à frente do seu corpo. Além disso, o tamanho dos aviamentos influencia diretamente na dificuldade de abertura e fechamento. Botões pequenos ou posicionados internamente à peça do vestuário, cursores de zíperes muito pequenos, amarrações com cordões de pequena espessura e pequenos colchetes não favorecem esta população. A dificuldade aumenta com a combinação destes diversos elementos nas peças básicas que compõem o vestuário. É preciso, portanto, escolher criteriosamente a posição da abertura e as características de cada avião, levando em conta, as dificuldades que os idosos têm para realizar os movimentos necessários para abrir e fechar a peça. Com a análise, fica claro que o idoso precisa de vestuário com algumas modificações. Pequenos detalhes como aberturas bem posicionadas e aviamentos que facilitem o manusear das peças podem auxiliar a população deste grupo, favorecendo sua capacidade de auto cuidado e, conseqüentemente, seu estado psicológico.



GAMEARTE E EXTENSÃO ON LINE: DIMENSÕES DE UMA PEDAGOGIA MUSEOLÓGICA

LECI AUGUSTO - LECIAUGUSTO@GMAIL.COM - DOUTORANDA NA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, BRASIL. - [HTTP://LATTES.CNPQ.BR/7515935523177648](http://lattes.cnpq.br/7515935523177648).

RESUMO: Este artigo trata da experiência de criação e produção do Programa educativo para Exposição Capital Digital, realizada no Museu Estação Ciência, Cultura e Artes de João Pessoa, de 12 junho a 12 agosto de 2009. A pesquisa para produção deste programa se deu a partir da criação de um gamearte e de uma oficina para capacitação dos monitores dividida em dois momentos, uma oficina experimental presencial, realizada no Museu, durante o período de montagem da exposição e no segundo momento, atividades de Extensão Cultural e Educativa, desenvolvidas em ambiente virtual de aprendizagem (AVA), em curso de 30h. Todo trabalho foi desenvolvido no Laboratório de pesquisa em Arte e Realidade Virtual, do programa de Pós-graduação da Universidade de Brasília²¹⁶.

Abstract: This article discusses the experience of creation and production of educational program for Brasilia Digital Capital Exhibition, held at the Museum Station Science, Culture, and Art of João Pessoa, from June to July 2009. The research for accomplishing this program started with the creation of a gameart and a workshop for monitors training divided into two stages. First, an experimental workshop at the Museum during the assembly of the exhibition. Second, activities of cultural extension and education developed in virtual learning environment with 30 hours of practice. This work was developed at the Laboratory of Research and Virtual Reality

+ PALAVRAS –CHAVES / KEYWORDS: programa educativo, gameart-arte, educação em rede / Educative program museum, gameart, tele art education

DIMENSÕES TEÓRICAS

Atualmente os museus são reconhecidos como ambientes de aprendizagens ativas e dependendo da mostra, interativas, imersivas entre outros atributos que podem ser solicitados aos visitantes. Neste modelo pedagógico específico de educação, constata-se que as práticas pedagógicas neles desenvolvidas são próprias destes espaços. Como são locais que possibilitam intensa interação social entre os visitantes e os objetos artísticos, assim como, exploração ativa e experiências sensorio-afetivas, culturais e cognitivas, considera-se pertinente que a proposta pedagogia leve em conta as singularidades do espaço para educação em arte e dos aspectos específicos das obras em exposição.

216 EQUIPE DE PRODUÇÃO DO GAMEARTE: ROTEIRO – LECI AUGUSTO; PROGRAMAÇÃO – PEDRO BRANDÃO; MODELAGEM/ANIMAÇÃO/SONOPLASTIA – RONI RIBEIRO; CURSO DE EXTENSÃO: COORDENAÇÃO DO CURSO: LECI AUGUSTO E LISA MINARI; MATERIAL PEDAGÓGICO- LECI AUGUSTO E LISA MINARI.

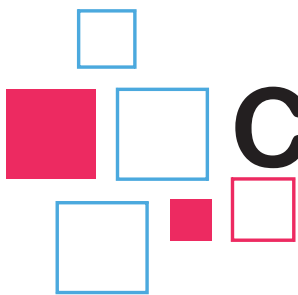
Entre os elementos que se consideraram na elaboração do projeto educativo museológico está a abordagem transdisciplinar, de forma que o contato com as obras - que abordam arte, ciência e tecnologia -, em exposição, representem a preocupação de integrar conteúdo, demonstração e interação com o público, tornando a exposição acessível aos visitantes, de forma que possibilite a ressignificação dos temas apresentados e dos valores a serem atribuídos a obra de arte.

Na educação brasileira, a trajetória pedagógica revela, cada vez mais, uma insaciável necessidade de invadir espaços, de se re-construir no processo de apropriação do lugar múltiplo. A herança multiculturalista, concretizada na transversalidade das propostas curriculares, aponta para múltiplos olhares e infinitas soluções, voltando-se para a conscientização de um ser cidadão que adota a crítica como postura vivencial. A re-descoberta dos diferentes contextos sociais, enxergados como elementos fundamentais no processo de identificação desse “novo” indivíduo, aponta para a uma prática pedagógica móvel, onde os horizontes cognitivos extrapolam o território árido das didáticas tradicionalistas, adentrando às novas propostas significativas.

Nesse processo, reiteramos os discurso teórico de Vigotsky e de Paulo Freire que transitam centrifugamente do ser para sua vivência, instigando o desafio como estratégia e o jogo como elemento simbólico construtor do ser. O espaço lúdico em constante expansão, contribui com o processo de formação rizomática do ser e de seu espaço constituinte, elegendo as novas tecnologias como fio condutor dos percursos educacionais inovadores.

A história da arte nos revela, na vivência de suas produções, a passagem sensível da técnica para a tecnologia mostrando a necessidade de perceber as novas tecnologias como possibilidade efetiva de expressão vivencial interativa e colaborativa. Nesse espaço específico: “Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso é preciso pensar as relações entre tecnologia e processo de conhecimento: tecnologia e processo criador.” (Barbosa, 2005, p.99). Dessa maneira, a mesma interação que promove a expansão territorial educacional nos leva a pensar em um ambiente museológico ampliado e, ao mesmo tempo, amplificado já que atualmente: “O museu, em vez de estar circunscrito como lugar geométrico, está agora em toda parte, como uma dimensão da vida” (Baudrillard, 1991, p.16).

Sendo assim, as atividades propostas no museu, esse espaço fluido que transborda as entranhas de nossa vivência individual e coletiva, conectam-se a uma cotidianidade repensada e mediada, que demanda uma apreensão crítica e uma postura mediática inovadora onde, de acordo com Barbosa (2005, p.105) “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”. Ressalta-se que a imagem numérica não apresenta nenhuma aderência ao real, sua lógica é outra e apresenta características novas tanto em sua morfogênese quanto na sua distribuição, pois são calculadas pelo computador e capazes de interação. Para Edmond Couchot (2003) significa dialogar com aqueles que as olha, a lógica figurativa da representação ótica da lugar a simulação, o lugar u-tópico.



O PROGRAMA EDUCATIVO – BRASÍLIA CAPITAL DIGITAL²¹⁷

O programa educativo objetiva viabilizar a interação direta do público com as obras, preferencialmente de forma lúdica e apresentar conceitos de forma simples aos visitantes, assim como preparar a monitoria que acompanhará os visitantes durante o período em que a exposição Brasília Capital Digital estará aberta à visita. Tal proposta foi delineada a partir do movimento de transformação observado nos museus e principalmente, como resultado das reflexões atuais e constantes feitas pelas equipes responsáveis pela condução pedagógica dos projetos implementados.

Partimos da idéia de criar um gamearte como objeto de aprendizagem, entendendo que a tecnologia computacional de comunicação tem possibilitado a expansão da presença física e do intelecto dos indivíduos, assim como, têm permitido que as informações sobre determinado local sejam visualizadas, apropriadas e compartilhadas pelo uso de dispositivos de interação e teleimersão, conectados à Internet.

O uso dessas tecnologias transforma os espaços físico, reais e virtuais, em eventos sócio-culturais, no momento da interação e num mesmo contexto. Desta forma, o gamearte, como campo privilegiado de experimentação de uma poética artística em realidade interativa, sensório-motora e cognitiva, amplia os sentidos humanos e apresenta-se como uma proposta inovadora para os museus, na difusão e na percepção das obras que compõem os acervos, rompendo com as barreiras físicas, territoriais, e, ao mesmo tempo, permitindo que os indivíduos se percebam como constituintes da significação da obra.

O jogo eletrônico situado como espaço sócio-cultural, engloba um conjunto de valores, trocas simbólicas, que moldam padrões de comportamentos, geram costumes e formas de relacionamento. E neste sentido, o Programa Educativo da Exposição Capital Digital visa experimentações artísticas perceptivas através do jogo eletrônico; vivenciar a tecnologia digital, como expressão e linguagem artísticas; proporcionar vínculo afetivo-cognitivo com o espaço museológico; compreender o jogo eletrônico por meio da gamearte como espaço social, lúdico, ou seja, o que ele significa intensidade, fascinação, tensão, alegria, ou seja, apreensão estética, divertimento e prazer.

No jogo, há a limitação do espaço e do tempo, o que certamente nos aproxima do ludismo das manifestações, as trocas de identidades em uma experiência comum (Maffesoli, 2004). Durante o tempo do jogo, tudo é movimento, alternância, mudança. O tempo é de tensão que significa, também, incerteza, acaso. O jogo é espaço lúdico que acentua o sensível e as estratégias de compartilhamento possibilitam que o ambiente de experimentação sensível seja também o da polifonia.

Nesta experiência do programa Educativo Brasília Capital Digital optou-se por um gamearte do tipo exploração, onde o avatar percorre o ambiente que simula o espaço museológico e o participante faz sua visita com orientação intuitiva e ao mesmo tempo, que revela a natureza interativa e imersiva do jogo. Edmond Couchot (1997) aponta para interatividade exógena, que condiciona o diálogo entre o usuário e a máquina que é possível pelo

217 DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.CAPITALDIGITALBSB.BLOGSPOT.COM/](http://www.capitaldigitalbsb.blogspot.com/)

uso das interfaces. O espaço simulado possibilita a experimentação de um conjunto de saberes - texto, som, vídeo, imagem, e a arquitetura digital -, que se ordenam na trajetória elaborada pelo jogador.

A capacitação da monitoria (fig.03) foi realizada em dois momentos: o primeiro contato foi durante o período da montagem da exposição, no Estado da Paraíba/João Pessoa/Brasil, onde foi possível um diálogo aberto entre monitores/artistas e obras, possibilitando uma vivência ampla com a arte digital. Na segunda parte do programa educativo, iniciamos o curso em EaD- Formação de monitores (extensão) do Programa Educativo – Exposição Capital Digital. O curso foi desenvolvido na plataforma Arteduca (AVA)218 (fig.02), do programa de Pós-graduação em Arte e Tecnologia, do Instituto de Arte da Universidade de Brasília, cujo objetivo foi possibilitar maior aproximação teórica, dos estudantes, com a arte e a tecnologia, assim como acompanhar a exposição junto com os monitores, a partir de nosso contato on line durante o período curso.

A proposta pedagógica do curso de extensão permitiu que os alunos interagissem com conteúdos de história e da teoria estética da arte computacional; a análise e discussão de obras para compreensão do processo de criação; o debate sobre o perfil da monitoria em museus e da compreensão dos conceitos de arte/educação em rede. Estes temas foram debatidos livremente no fóruns abertos para interação e mediados por artistas e pela professora coordenadora do curso.

CONCLUSÃO

É a partir dessa nova concepção do espaço museológico (enxergado como território da “cidade ampliada”, conforme aponta Argan que se torna possível/plausível o namoro entre arte e tecnologia; relação cognitiva instigada constantemente pelo mediador.

Freire nos aponta o caminho do conhecimento prévio por meio do qual o professor se aproxima de seu aluno; tudo agora é relacional, é necessidade de valorizar a bagagem e as marcas que cada ser carrega consigo. O mediador precisa adotar essa mesma postura no espaço museológico, tornando-o um lugar habitável, que se realize experiências, um lugar de uso e troca de saberes. “Deixando de ocupar exatamente o espaço e a função em outros tempos reservados ao Templo como lugar de sacrifício (AGAMBEN, 2007, P.73)”.

Assim como no passado, a obra de arte saiu do museu e da galeria para a rua, o espaço museológico, hoje, extrapola sua concepção física invadindo outros espaços, entre os quais a sala de aula. Nesse contexto, torna-se quase impossível pensar o processo educacional sem a abrangência do território escolar que na contemporaneidade se expande e que emerge como agente aglutinador de seres e saberes. Pensar o deslocamento museológico por meio da utilização das novas tecnologias torna-se uma das propostas do programa educativo da exposição Brasília Capital Digital. Assim como, a vivência presencial das obras no museu é estratégia fundamental na aquisição de conhecimento, sua vivência virtual

configurada a partir do deslocamento do espaço museológico, torna-se parte integrante de um grande processo que pretende ser indissociável.

A produção do jogo como material didático e como criação de um espaço museológico virtual, aponta para a necessidade de promover a experiência frutiva inerente às obras de arte independentemente do espaço institucional constituído, estimulando principalmente, no ambiente escolar uma relação constante com o museu e sua proposta. Dessa maneira, percebemos que a importância de promover estratégias tecnológicas como dinâmicas vivenciais no ensino e na aprendizagem no campo da Arte/Educação, nos leva considerar a necessidade, cada vez mais premente, de instigar a exploração e a conexão de “novos” territórios (aparentemente inóspitos) no processo de formação de espaços lúdicos alternativos, atrelados a um pensamento transdisciplinar e em contínua expansão.

Cabe ressaltar que a maior autonomia destes espaços em relação às escolas traz a vantagem de que abordagens como arte e tecnologia possam ser experienciadas.



EDUCARÁDIO: UMA DISCUSSÃO SOBRE AS POSSIBILIDADES DO RÁDIO COMO MÍDIA CIDADÃ.

LENIZE VILLAÇA CARDOSO²¹⁹ – LENIZE@MACKENZIE.BR - PROFESSORA DO CURSO DE JORNALISMO DA UPM - MESTRE EM RÁDIOJORNALISMO; E HEINRICH A.FONTELES²²⁰. HEINRICH@MACKENZIE.BR - PROFESSOR DOS CURSOS DE PEDAGOGIA E JORNALISMO - UPM - DOUTORANDO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA – PUC/SP

RESUMO: O presente texto tem por objetivo discutir o espaço do (web)rádio como possibilidade educative a distância. Para viabilizar essa discussão um grupo de trabalho do curso de Pedagogia e Jornalismo desenvolveu vários programetes para uma rádio comunitária da uma localidade na cidade de S.Paulo e também para uma rádio Web de uma Ong. A articulação teorias de comunicação versus pedagogia visa justamente refletir o impacto dos meios na configuração dos conteúdos pedagógicos. Fundamentamos esta discussão nas teorias da comunicação, rádio e semiótica da cultura e nas teorias da aprendizagem. Os programetes prontos nos revelam as mudanças que os conteúdos pedagógicos sofreram ao se tornarem mensagem para veiculação em rádio ratificando as discussões sobre o meio como mensagem.

Abstract: This paper aims to discuss the area of radio as a distant possibility educative. To make this discussion a working group of the course of journalism education and has developed several programetes for a community radio of a suburb in the city of S.Paulo as well for a web radio for Non-profit organization. Theories of communication versus pedagogy aim to precisely reflect the impact of media in configurations of educational content. Support this discussion in the theories of communication, radio and semiotic theories of culture and learning. The programetes ready to show the changes that have educational content to become radio message for broadcast on ratifying the discussion on the environment as a message.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: Rádio Comunitária. Educação. EAD. Comunicação. (in)comunicação / Community radio. Education. distance education. Comunicacao. (in) communication.

1. INTRODUÇÃO - EDUCA RADIO: POSSIBILIDADES A DISTANCIA.

A expressão “ensino a distancia” nunca foi tão falada como hoje em dia. Inúmeras universidades e faculdades brasileiras ampliam cada vez mais seu modo de atuação por meio desta modalidade. Mas, o “ensino a distancia” ainda coloca a figura do professor como alguém superior, o man-

219 PARTICIPANTE DO NUCLEO AUDIOVISUAL - NAU – MACKENZIE QUE ESTUDA A UTILIZAÇÃO DA INTERNET PELAS EMISSORAS DE RÁDIO. PROFESSORA DAS DISCIPLINAS DA RADIOJORNALISMO, E WEBJORNALISMO.

220 MEMBRO DO GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO, GESTÃO E SOCIEDADE DA UPM. PROFESSOR ORIENTADOR DO ARTIGO A SER APRESENTADO NO GRUPO DE TRABALHO COMUNICAÇÃO E NOVAS MÍDIAS. TRABALHO INTERDISCIPLINAR RESULTANTE DAS OFICINAS E DISCUSSÕES DAS DISCIPLINAS EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS DO CURSO DE PEDAGOGIA, E TEORIAS DA MÍDIA E DO RÁDIO DO CURSO DE JORNALISMO DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE. O CURSO DE PEDAGOGIA FAZ PARTE DO CENTRO DE CIÊNCIAS E HUMANIDADES – CCH E O CURSO DE JORNALISMO DO CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS – CCL.

datário em uma relação de aprendizagem, em outras palavras é quem manda. Por isso, outra expressão nos parece mais interessante, a “educação a distancia”, como define Moran:

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA É O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM, MEDIADO POR TECNOLOGIAS, ONDE PROFESSORES E ALUNOS ESTÃO SEPARADOS ESPACIAL E/OU TEMPORALMENTE. É ENSINO/APRENDIZAGEM ONDE PROFESSORES E ALUNOS NÃO ESTÃO NORMALMENTE JUNTOS, FISICAMENTE, MAS PODEM ESTAR CONECTADOS, INTERLIGADOS POR TECNOLOGIAS, PRINCIPALMENTE AS TELEMÁTICAS, COMO A INTERNET. MAS TAMBÉM PODEM SER UTILIZADOS O CORREIO, O RÁDIO, A TELEVISÃO, O VÍDEO, O CD-ROM, O TELEFONE, O FAX E TECNOLOGIAS SEMELHANTES. ²²¹

E dentro deste conceito, podemos dizer que a educação pode ser realizada de forma presencial ou não presencial, importando apenas se o emissor e o receptor daquela mensagem estão dispostos a interagir para que o processo de aprendizagem então aconteça.

Nesse sentido, foi realizada em caráter experimental no primeiro semestre de 2009 na Universidade Presbiteriana Mackenzie, uma atividade interdisciplinar e extensionista entre os cursos de Pedagogia e Educação, envolvendo professores e alunos de ambos os cursos. O resultado desta parceria foi a produção de 13 programetes²²² com temáticas variando entre saúde, meio ambiente, lugares históricos da cidade de São Paulo, escritores clássicos brasileiros, entre outros. A intenção é distribuir este material para uma rádio comunitária na cidade de São Paulo e também para uma rádio web de uma organização não-governamental, a Fundação Dorina Nowill.

Mas, antes de refletirmos propriamente sobre comunicação versus pedagogia, é necessário pensarmos o meio de comunicação utilizado para esta iniciativa, o rádio, como meio de comunicação. Em qualquer modelo de comunicação que se estude, o “meio” aparece como elemento essencial na relação emissor-receptor e, no nosso caso, o rádio, atualmente pode ser transmitido tanto em ondas hertzianas em aparelhos de rádio (analgica)²²³ como também pela rede mundial de computadores, a world wide web, mais conhecida como Internet. A intenção de distribuir este material tanto em emissora de rádio aberta quanto pela Internet demonstra que o mesmo conteúdo pode ser divulgado em diferentes plataformas tecnológicas. Ou seja, o meio de comunicação neste caso influi diretamente no conteúdo pedagógico porque mesmo sem ser presencial, o rádio permite que se realize o processo de educação/informação desde que os envolvidos estejam interessados. O rádio tanto pode “falar” para a massa como também para um público específico, como é o nosso caso.

A intenção da produção destes programetes não deixa de estar atrelada ao conceito de rádio educativo. “A Radiodifusão Educativa é definida como uso de transmissão radiofônica em qualquer processo sistemático de educação, com a finalidade de possibilitar aos ouvintes uma aquisição

221 MORAN, JOSÉ MANUEL. O QUE É EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. SÃO PAULO, ECA/USP. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.ECA.USP.BR/PROF/MORAN/DIST.HTM](http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm). ACESSO EM 15 JUL. 2009.

222 DEFINIÇÃO PARA PROGRAMAS INFORMATIVOS DE RÁDIO COM DURAÇÃO ENTRE 3 E 5 MINUTOS. PROGRAMETE SIGNIFICA PROGRAMA DE RÁDIO DE CURTA DURAÇÃO.

223 O BRASIL DEVE IMPLANTAR FUTURAMENTE UM SISTEMA DIGITAL DE RÁDIO. NO MOMENTO, TESTES ESTÃO SENDO FEITOS, MAS O MODELO AINDA NÃO FOI ESCOLHIDO. À ÉPOCA, ESTA PLATAFORMA DIGITAL MERECE OUTRO ESTUDO POR UTILIZAR NOVOS MODELOS DE INTERAÇÃO COM O PÚBLICO.

de conhecimentos e/ou uma mudança de atitudes”(IPEA/IPLAN, 1976, P.11). Nesse sentido, como rádio educativo, o Brasil já registrou projetos entre as décadas de 1960-70 como o Movimento de Educação de Base (MEB), a Fundação Educacional Padre Landell de Moura (FEPLAM), a Fundação Padre Anchieta (FPA), Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia (IRDEB) e o mais famoso e duradouro deles, o Projeto Minerva, por transmitir de 1970 a 1989. (IPEA/IPLAN, 1976). Independente do julgamento de como foi o desenvolvimento/aproveitamento destes projetos, o que nos importa é demonstrar que mesmo passadas três décadas, países como o Brasil ainda necessitam de iniciativas pedagógico-educacionais por conta do grande número de analfabetos:

O BRASIL TEM HOJE CERCA DE 16 MILHÕES DE ANALFABETOS. SEGUNDO A PESQUISA REALIZADA PELO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC), METADE DESTA NÚMERO ESTÁ CONCENTRADA EM MENOS DE 10% DOS MUNICÍPIOS DO PAÍS. MESMO NÃO SENDO INÉDITOS, OS DADOS DO “MAPA DO ANALFABETISMO” SÃO “ALARMANTES”. EM NOSSO PAÍS EXISTEM APROXIMADAMENTE 16 MILHÕES DE PESSOAS INCAPAZES DE LER E ESCREVER PELO MENOS UM BILHETE SIMPLES. CONSIDERANDO-SE O CONCEITO DE “ANALFABETO FUNCIONAL”, QUE INCLUI AS PESSOAS COM MENOS DE QUATRO SÉRIES DE ESTUDO CONCLUÍDAS, O NÚMERO SALTA PARA 33 MILHÕES.²²⁴

Entre as várias características intrínsecas do rádio, destacamos seis que ratificam o sucesso que este meio de comunicação pode ter em conjunto com a educação, como: oralidade: o rádio fala e, para receber a mensagem, basta apenas ouvir. Não é necessário, portanto, que o ouvinte seja alfabetizado para receber as informações; sensorialidade: o ouvinte é envolvido pelo rádio, e dele participa por meio de diálogo mental; companheirismo: diversas pesquisas já apontaram que muitas pessoas utilizam-se dos meios de comunicação de massa como forma de fugir à solidão. O rádio não foge a essa regra e torna-se um grande companheiro de seus ouvintes nos mais diferentes momentos da vida. Aliás, pela sua própria facilidade de deslocamento, ele, de fato, acompanha seu ouvinte; integrativo/ introduz diálogos: o rádio aproxima comunidades, difundindo informações, prestando serviços, dando orientações, deflagrando campanhas etc. Pode ainda trazer novas discussões em cima de algum assunto que tenha veiculado e ser usado de forma educativa; informação/atualização: o ouvinte busca no rádio saber o que acontece em sua cidade, Estado, país, justamente por sua agilidade na difusão de notícias; e o baixo custo: o aparelho de recepção de rádio é barato, estando ao alcance de grande parte da população. E a produção radiofônica também é mais barata que a televisiva, por sua menor complexidade tecnológica. E se considerarmos o número de pessoas que ouvem rádio, o custo de produção se dilui ainda mais, fazendo com que o rádio seja o meio de mais baixo custo de produção em relação ao público atingido (ORTRIWANO, 1985);

A radio web é outra possibilidade de educação nos dias atuais, uma ferramenta tecnológica que pode ser acessada por um público específico, no caso da Fundação Dorina Nowill, para deficientes visuais e que mesmo sendo direcionada continua a exercer o papel educacional formando cidadãos.

2. PEDAGOGIA E PEDAGOGIA DA MÍDIA: OUTRAS POSSIBILIDADES DE EDUCAÇÃO EM ESPAÇOS NÃO ESCOLARES.

A educação por meio da interdisciplinaridade possibilita a conjugação de novos elementos na experimentação, surgindo novas propriedades para fins educacionais e comunicacionais. Assim, os programetes têm essa função de experimentar os conteúdos educacionais em outras dimensões, saindo de um rascunho técnico, deixando a imaginação fruir e fluir, colocamos desta forma a produção desses programetes em outro espaço que possibilitasse outras discussões.

A educação em espaços não escolares significa, conforme Libaneo (), a possibilidade do ensino e metodologias para além dos muros escolares. Sob essa ótica, uma comunicação e ensino pode ser viabilizado por espaços eletrônicos dentro e fora do ambiente escolar. A questão se coloca quanto à organização e estrutura do que será compartilhado via ondas de rádio. O meio midiático demanda novas adaptações e está aberto também a novas mudanças. Criticar é preciso.

Para podermos desenvolver este trabalho colocamos a criação desses programetes em um espaço de criação, deixando o imaginário permitir os rascunhos. Se pensarmos arte como espaço no qual o sujeito pode experimentar, colocar as mãos, sentir por outros meios e recolocar o mundo em outros ambientes para pensá-lo de forma mais poética, recriando-o na própria experimentação, julgamos a possibilidade dessa atividade desenvolvida como um local virtual, na qual as ondas e som do rádio substituem a tela convencional de um artista. Nesse novo espaço muitas vezes e mãos se entrelaçaram para pensar possibilidades, testar e conjugar a ferramenta, verificando as novas funções destas para até pensar e avaliar os desvios possíveis delas. Como os conteúdos pedagógicos podem ser alterados. E isto é possível quando se faz algo tendo uma mentalidade artística, conforme Simão (2008).

Nesse sentido, entendemos que as individualizações são substituídas pelo coletivo. A assinatura do artista nesta produção é apagada pela ação coletiva. Assim como um grupo de engenheiros pode pensar junto um projeto em equipe, o EducaRadio experimentado pelos alunos e docentes têm também esta dimensão. A pretensão é fazer arte, hibridada com educação e tecnologia como possibilidade educativa, levando os professores em formação para experimentar os usos dos instrumentos tecnológicos. Mas não um uso mecânico em si, se não estaríamos apenas fazendo técnica, e sim aprender sobre os instrumentos, refletir sobre seus usos e possibilidades, com o objetivo de provocar quebra de paradigmas, pela percepção e entendimentos que os ruídos advindos da criação podem causar. Como afirmou McLuhan (1964: p.67), o “cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia como por fissão ou fusão”. Acreditamos também que por meio da interdisciplinaridade novas possibilidades podem ser criadas.

Os programetes desenvolvidos até o presente momento nos cursos de licenciatura de Pedagogia e RádioJornalismo têm como proposta articular teoria e prática de forma poética, pois o pensar dos alunos e os resultados não estavam regidos por uma agenda determinada. Mas pretendíamos

provocar e problematizar a temática da educação a distancia que viabilizasse certa inclusão social e usos das Tics para construção de ambientes com possibilidades conectivas objetivando o estabelecimento de relações e interações entre o conteúdo dos cursos e possíveis receptores – no caso os alunos da graduação para que estes avaliem os conteúdos destinados aos ouvintes da comunidade destinada.

Percebemos que só por meio da interdisciplinaridade é possível construir ambientes educacionais que vão além dos muros da escola, recolocando os ensinamentos em espaços na qual a necessidade do giz, lousa e professor passam a ser questionados. No rádio impera a voz, a imaginação, e isto demanda e reestrutura a organização didático-pedagógica, compreendendo as dimensões do meio e seus efeitos no ensino. Pois como o ensino e a educação exigem um tempo lento, apreensão cognitiva seletiva Baitello (2005), a aceleração do proposto no rádio precisa ser repensada. Percebemos também que os educadores devem ficar atentos aos processos de vulgarização propostos por Morin (1997), nos quais os conteúdos ao serem reconfigurados em outros ambientes podem ser despolitizados, binarizados, maniqueizados, resumindo os conteúdos em algo meramente de consumo e de entretenimento, o que é um prejuízo aos fins educacionais, assim como para a formação ética e cidadã. Por outro lado, num mundo cada vez mais midiático, cujas informações geradas e difundidas são cada vez mais acessadas e compartilhadas por uma massa de pessoas, é preciso a escola aprender a se comunicar por este instrumento. Nunca condenar. Reconhecer que nossos alunos aprendem por outros meios, é necessário para compreendermos esses sujeitos midiáticos Fonteles (2008) para assim propor novas ações. Pedagogizar o meio é preciso. Desmassificar é preciso. Tornar essa audiência participativa e cidadã é uma exigência para que a comunidade interaja cada vez mais com a escola, que é um espaço comunitário, que deve impulsionar cada vez mais a participação dos que estão em seu entorno. Os meios, por outro lado, devem observar a importância da escola na geração e produção de bens simbólicos educacionais que tornem suas comunicações além de interativas, mais dialógicas. Isto permite que a informação veiculada seja sentida não apenas como uma mera participação estética Morin (1997), mas que os elementos de eticidade e politicidade Freire (2000) provoquem desdobramentos sociais e de mudança na vida comunitária e escolar, conseqüentemente na vida em comunidade.



O ENSINO DE ARTE DIANTE DA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA: UM RELATO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS DA FURG

LIDIANE FONSECA DUTRA - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO AMBIENTAL; E PROF^ª. DR^ª. ANA ZEFERINA FERREIRA MAIO - ANAMAIO@TERRA.COM.BR - COORDENADORA DO PROJETO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM EM ARTES VISUAIS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG

RESUMO: Este artigo consiste em um relato sobre o Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande – FURG. Para tanto, apresenta o referencial teórico e a estrutura tecnológica que apóiam o processo de aprendizagem colaborativa no ambiente. Fundamenta-se na aprendizagem baseada na resolução de problemas (ABP) e no potencial das tecnologias de informação e comunicação. Aborda a metodologia adotada no desenvolvimento do ambiente e finaliza analisando os resultados até aqui alcançados, tais como a criação dos módulos de percepção visual, processos de criação e educação estética, e a implementação do módulo de arte contemporânea e performance.

ABSTRACT: This article consists in a report about the Virtual Learning Environment in Visual Arts, of Universidade Federal do Rio Grande - FURG. For that, has the theoretical reference and technological structure that support the learning process in collaborative environment. It is grounded in Problem Based Learning and the potential of information technologies and communication. It addresses the methodology adopted in developing the environment and finishes analyzing the results so far achieved, such as the creation of the modules of visual perception, processes of creation and aesthetic education, and the implementation of the module of contemporary art and performance.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: ambiente virtual de aprendizagem colaborativa, percepção visual, educação estética, processos de criação, tecnologias de informação e comunicação / virtual environment for collaborative learning, visual perception, aesthetic education, creation processes, information and communications technologies.

INTRODUÇÃO

O Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV) é um projeto de ensino, pesquisa e extensão do Curso de Artes Visuais – Licenciatura e Bacharelado, da Universidade Federal do Rio Grande, coordenado pela Prof^ª. Dr^ª. Ana Zeferina Ferreira Maio, o qual foi concebido com base em sua tese de doutorado intitulada Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação.

O AVA-AV é financiado pelo CNPq, através do Programa de Bolsas de Iniciação Científica PROBIC/FURG – período compreendido entre outubro de 2007 e setembro de 2009 –, e do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica/PIBIC – de agosto de 2009 a julho de 2010.

O objetivo original do projeto era estruturar, em termos teóricos e metodológicos, um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) que desenvolvesse “estudos interdisciplinares da área de percepção visual, posto que esta não pode ser separada das demais funções [psíquicas, intelectuais, sociais, cognitivas e afetivas]” (MAIO, 2007, p. 06). No entanto, identificou-se que o estudo da percepção visual melhor se completaria se a ele fossem acrescentados outros conteúdos de Artes Visuais, os quais agregassem conhecimento sobre os processos de criar e ensinar Arte. Assim, ao invés do desenvolvimento de um ambiente de aprendizagem sobre percepção visual, optamos pela criação de um Ambiente Virtual de Aprendizagem em Artes Visuais (AVA-AV).

No primeiro projeto, a ênfase recaía sobre a aprendizagem interdisciplinar da percepção visual, já no segundo, priorizaram-se o estudo das Artes Visuais de modo a integrar o debate sobre percepção visual, processos de criação e educação estética. Assim, ao integrar diferentes conteúdos, o AVA-AV busca fomentar a pesquisa entre professores e estudantes, por meio de uma metodologia que desenvolva habilidades na resolução de problemas, competência intelectual e autonomia no processo de aprendizagem.

A ampliação da presente pesquisa implicou em um novo projeto, intitulado Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais, agregado ao projeto inicial. A partir disso, definiu-se que os conteúdos do ambiente seriam estruturados em módulos. A percepção visual permaneceu como eixo orientador do AVA, acrescido dos módulos de processos de criação, leitura de imagens e educação estética. Porém, com as constantes avaliações, os dois últimos módulos passaram a constituir um só, e o AVA-AV ficou estruturado em três módulos, a saber: percepção visual, processos de criação e educação estética.

DESENVOLVIMENTO DO AVA-AV

O Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais encontra-se hospedado na plataforma Moodle Institucional da FURG, que atende a todos os projetos em EaD da instituição. O Moodle – sigla em inglês para Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment – é um programa gratuito que dá suporte à aprendizagem em ambientes virtuais, criado em 2001, pelo professor e cientista estadunidense Martin Dougiamas, a fim de gerenciar tarefas educacionais e a criação de comunidades e ambientes virtuais focados na aprendizagem colaborativa.

A plataforma Moodle permite aos seus usuários interagir e se integrar através de cursos on-line, e para Dougiamas (2008): “[...] não só trata a aprendizagem como uma atividade social, mas focaliza a atenção na aprendizagem que acontece, enquanto construímos ativamente Artefatos, para que outros os vejam ou utilizem”.

Por consequência, o Moodle é uma ferramenta que auxilia as instituições, principalmente de Ensino Superior, a implementar não só cursos de formação à distância, como também cursos de apoio ao ensino presencial. A proposta do AVA-AV, dentro da Plataforma Moodle da FURG, é utilizar essa ferramenta para integralizar ações de ensino de Artes na internet, ao fazer uso de um ambiente colaborativo que possibilite a interação de seus usuários, com vistas ao aproveitamento dos conteúdos disponibilizados.

Uma das preocupações de Dougiamas é de que a plataforma seja tão intuitiva e fácil de usar quanto possa parecer (MUZINATTI, 2008). A esse respeito, realizamos uma oficina de capacitação em Moodle com a equipe da SEaD225 em setembro de 2008, na qual recebemos noções sobre: funcionamento e gerenciamento da plataforma; função do professor em cursos à distância; elaboração de tarefas e criação de fóruns de discussão, e avaliação em EaD. Essa oficina foi determinante para a finalização da página do ambiente, pois nos proporcionou melhor conhecer o funcionamento da plataforma e das ferramentas colaborativas, principalmente o fórum.

O desenvolvimento do AVA-AV no Moodle, coordenado pela bolsista mestranda Lidiane Fonseca Dutra, implicou, basicamente, na resolução de dois problemas: o primeiro referente aos aspectos teórico-metodológicos, e o segundo a disponibilização do ambiente em rede, o que incluía a criação do layout e hospedagem do mesmo. Nesta etapa, contamos com a colaboração da equipe técnica da SEaD da Furg.

Os aspectos teórico-metodológicos adotados para a execução do projeto foram os seguintes: definição dos conteúdos a serem implementados nos módulos de aprendizagem do ambiente; levantamento do referencial teórico, do material iconográfico e dos textos de apoio aos conteúdos; trabalho em equipe com a coordenação dos módulos para sistematização do material; elaboração dos problemas e do projeto de extensão do Curso à distância para validar o ambiente.

A disponibilização do AVA-AV na Plataforma Moodle Institucional ocorreu em maio de 2008. A partir disso, o ambiente foi hospedado nos endereços www.sead.furg.br ou www.moodle.furg.br. No início de setembro de 2008, foi implementada a versão final do AVA-AV, através da área de Projetos de Extensão, sob o título do Curso de extensão Da janela da alma ao ciberespaço.

VALIDAÇÃO DO AVA-AV

A partir da disponibilização do ambiente na Plataforma Moodle, a fim de validar o projeto AVA-AV, foi oferecido um Curso de Extensão com carga horária de 40 horas/ aula, na modalidade semi-presencial. Intitulado Da janela da alma ao ciberespaço, o curso objetivou a formação continuada de graduandos e graduados em Artes, com ênfase nos estudantes do Curso de Artes Visuais da FURG e nos professores da rede pública de ensino

do Município de Rio Grande. Buscou ainda, verificar a aplicabilidade e usabilidade da ferramenta fórum dentro do ambiente, a pertinência dos três módulos de conteúdos oferecidos, além de avaliar a aprendizagem dos participantes, e analisar o resultado do AVA-AV como ação pedagógica.

O preenchimento das vagas se deu através da inscrição dos interessados, no período compreendido entre final de agosto e início de setembro de 2008, a partir da disponibilização de dez vagas para estudantes de Artes Visuais e dez vagas para professores e/ou graduados. Em 08 de setembro teve início o curso, com uma aula presencial, na qual foi exposto o plano de ensino, cronograma e metodologia de trabalho, além de navegação no ambiente a fim de esclarecer aspectos técnicos como login, senha e acesso à página da SEaD. Também foi exibido o filme *Janela da alma*, de João Jardim e Walter Carvalho, que compunha o Módulo I de Percepção Visual.

A principal ferramenta colaborativa que deu suporte ao ensino/ aprendizagem das Artes Visuais no AVA-AV foi o fórum de discussão, que na definição de Silva (apud BATISTA e GOBARA, 2006, p. 251) “é a área de interação assíncrona onde os participantes podem trocar opiniões e debater temas propostos – ‘provocações’”. Para entender o conceito de fórum, primeiramente é necessário esclarecer os termos síncrono, assíncrono, on-line e off-line.

A comunicação síncrona ou on-line é aquela que acontece em tempo real, e exige uma resposta rápida aos questionamentos propostos. Um exemplo dessa situação são as salas de bate-papo, nas quais vários atores interagem simultaneamente. Já na comunicação assíncrona ou off-line, na definição de Maio (2005, p. 124): “[...] as aulas não acontecem em tempo real, portanto, são independentes de tempo e lugar, reforçando o domínio de autonomia dos aprendentes”. O AVA-AV ao adotar a comunicação assíncrona em seu fórum de discussão, defende a aprendizagem de acordo com as necessidades dos estudantes, que podem acessar os conteúdos em qualquer lugar, sem precisar estar necessariamente em uma sala de aula presencial.

O fórum de discussão do AVA-AV viabilizou os debates provocados pelas situações-problema dos módulos de aprendizagem. Para cada problema era disponibilizado um fórum específico, no qual os estudantes postavam suas opiniões, dúvidas e respostas aos questionamentos. Os estudantes foram avaliados através de indicadores qualitativos e quantitativos, tais como a consistência teórica de suas participações e o número de intervenções realizadas nos fóruns dos três módulos. Ao final do Curso, foi feito um levantamento do acesso ao ambiente, foram analisadas as mensagens postadas e o fórum de avaliação, buscando-se compreender a relevância do projeto AVA-AV para o ensino de Artes Visuais, em suas instâncias pedagógica e tecnológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos com o projeto Ambiente virtual de aprendizagem em Artes Visuais apontam para uma nova perspectiva em relação ao ensino

de Arte, ao mesmo tempo em que fortalecem o debate sobre EaD e tecnologias contemporâneas junto ao Curso de Artes Visuais da FURG.

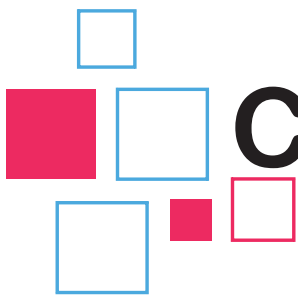
O referido projeto apresentou uma série de desafios a serem superados, tais como lidar com o ensino de Arte à distância, a ampliação do projeto e conseqüente estruturação dos conteúdos, o que implicou os módulos de Processos de Criação e Educação Estética. Acrescente-se a isso, o desenvolvimento do AVA-AV, a disponibilização do ambiente na Plataforma Moodle e a elaboração do layout. No entanto, tais problemas foram resolvidos com a implementação de um ambiente que privilegiou o ensino de Artes Visuais na Internet, otimizado pelas ferramentas do Moodle, representando assim, um marco de pioneirismo da área de Artes em EaD, na FURG.

Por fim, o Curso de extensão Da janela da alma ao ciberespaço, que em duas semanas disponibilizou os conteúdos referentes à percepção visual, aos processos de criação e à educação estética a graduados e graduandos de Artes Visuais, no qual dez dos vinte estudantes inscritos concluíram o Curso, com regularidade nos acessos, participação ativa nos fóruns de discussão e compreensão das atividades desenvolvidas no AVA-AV. Cumpre destacar que os estudantes que não concluíram o Curso nunca acessaram o ambiente, levando-nos a crer que não estavam convencidos acerca de sua decisão em participar do projeto.

O fórum de avaliação realizado nos dois últimos dias do Curso analisou o AVA-AV como uma ação pedagógica positiva, no qual os estudantes mostraram-se satisfeitos com a iniciativa, a flexibilidade dos horários, a pertinência e profundidade dos conteúdos dos módulos de aprendizagem, e com a modalidade à distância. Neste sentido, o AVA-AV representa um momento particular para o Curso de Artes Visuais, ao integrar ensino, pesquisa e extensão através de novos dispositivos educacionais.

Atualmente, o AVA-AV apresenta-se em fase de finalização do módulo de Arte Contemporânea e Performance, coordenado pela acadêmica, pesquisadora e bolsista Daniele Quiroga. Os conteúdos estruturados, num primeiro momento, abordarão o desenvolvimento do projeto moderno até o seu desdobramento em pós-modernidade, bem como a passagem do modelo de arte vasariano para o modelo greenbergniano. Segue-se então, um estudo sobre a história da linguagem da performance, desde seus precursores modernos até as propostas mais recentes; produções artísticas que têm o corpo como núcleo expressivo, bem como referenciais teóricos que distinguem a noção de performance em diferentes categorias, exemplificadas em estudos de caso. Estima-se que, em setembro de 2009, o módulo já se encontre implementado e disponível para cursos de formação continuada em Artes Visuais, na modalidade à distância.





AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM (AVA) PARA ARTE-EDUCAÇÃO

LIGIA CAPOBIANCO - LIGIACAPOBIANCO@IG.COM.BR - ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES – UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, MESTRANDA DO PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. PESQUISADORA DO GRUPO CIBERNÉTICA PEDAGÓGICA.; ANA ALICE VILAS BOAS; E LUCAS MASSAROPPE

RESUMO: As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) oferecem recursos para favorecer e enriquecer as aplicações e processos da área de educação. Muitas universidades e escolas oferecem seus cursos também por meio das TIC's. Os recursos de ensino-aprendizado baseado nas TIC's incluem aprendizado baseado em Web, aprendizado baseado em computadores, aulas virtuais, colaboração digital (conteúdo é enviado por Internet/extranet), áudio, vídeo, TV por satélite e CD-ROM.

A adoção dos recursos das TIC's para arte-educação abre novas possibilidades para complementar a educação formal, beneficiar pessoas de comunidades que não têm acesso a escolas, bibliotecas, museus e outros equipamentos culturais.

Eshet-Alkalai, em seu texto Digital Literacy (2004), formulou uma estrutura conceitual fundamentada em sua experiência acadêmica e profissional em planejar ambientes de ensino e aprendizagem para empresas e para a academia. O Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai inclui as literacias sócio-emocional, foto-visual, de pensamento hipermídia, de reprodução e de informação. A estrutura fornece ferramentas para os professores e desenvolvedores construir ambientes digitais adequados às necessidades dos usuários. Sugere-se a aplicação dessa estrutura para o desenvolvimento de AVA's para arte-educação.

Propõe-se que a concepção do AVA para ensino-aprendizado de arte considere a possibilidade de torná-lo atraente para que as novas gerações acostumem-se a incluir o estudo e fruição da arte em suas atividades. Os AVA's de arte-educação podem afetar de maneira positiva o processo de transformação do ensino-aprendizado beneficiando os alunos e os professores.

Abstract: Information and Communication Technology (ICT) offers resources to support and enrich education efforts. Many universities and schools are now offering some of their

academic courses through various ICTs. Applications and processes of e-learning include web-based learning, computer-based learning, virtual classrooms, and digital collaboration, where content is delivered via the internet, intranet/extranet, audio/and or video tape, satellite TV and CD-ROM.

The adoption of the ICT resources for Art Education can open new possibilities to complement the formal education, benefit people from communities that do not have access to schools, libraries, museums and other cultural resources.

YORAM ESHET-ALKALAI (2004, p.93) developed a conceptual framework for digital literacy which includes photo-visual literacy; reproduction literacy; branching literacy; information literacy; and socio-emotional literacy. It provides scholars and developers with a more effective means of communication in designing better user-oriented environments.

It is proposed the Eshet-Alkalai's framework to design digital environments (Virtual learning environment - VLE) for art-education. The design of a VLE for art education have to consider the possibility to make it very attractive so that the students are going to get used to include the study and enjoyment of art in their normal activities.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: TIC - AVA – Arte-Educação - Literacia Digital – Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai / ICT – VLE – Art-Education - Digital Literacy – Eshet-Alkalai's framework

LITERACIA DIGITAL EM AVAs DE ARTE EDUCAÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) oferecem recursos para favorecer e enriquecer as aplicações e processos da área de educação.

A maior parte dos autores define literacia digital como habilidades necessárias para realizar tarefas com computadores, comunicar-se e obter informações em ambiente digital. Gilster, literato e pesquisador que cunhou o termo, define literacia digital como a “habilidade de entender e usar a informação que apresenta-se em múltiplos formatos e provém de variadas 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).

ESTRUTURA DE LITERACIA DIGITAL DE YORAM ESHET-ALKALAI

Eshet-Alkalai, em seu texto Digital Literacy (2004), formulou uma estrutura conceitual fundamentada em sua experiência acadêmica e profissional em planejar ambientes de ensino e aprendizagem para empresas e para a academia. A estrutura fornece ferramentas para professores e desenvolvedores construir ambientes digitais adequados às necessidades dos usuários. O Modelo de Literacia Digital de Eshet-Alkalai inclui as literacias: sócio-emocional, foto-visual, de pensamento hipermídia, de reprodução e de informação.

LITERACIA FOTO-VISUAL: APRENDENDO A LER O VISUAL

Essa literacia inclui o entendimento da comunicação que é apresentada em forma gráfica e/ou visual tal como representação de símbolos, ícones, jogos, entre outras. As interfaces gráficas baseiam-se na comunicação visual que é a capacidade de entender imagens, símbolos, ilustrações e de utilizá-las. Trata-se de uma das principais literacias a serem exploradas em um AVA de arte-educação.

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. As especificidades do ensino e aprendizagem da arte facilitam a elaboração do conhecimento, o que pode refletir de maneira positiva nos espaços de comunicação escrita do AVA.

LITERACIA DO PENSAMENTO HIPERMÍDIA

A importância dessa literacia nos ambientes digitais reside na necessidade de utilizar estratégias de busca de informação e construção de conhecimento de modo não-linear e requer orientação espacial para navegar e habilidades de pensamento abstrato. O estudo da arte normalmente requer essa literacia e o AVA pode incluir recursos adicionais como links.

LITERACIA DA INFORMAÇÃO: A ARTE DE SEMPRE QUESTIONAR AS INFORMAÇÕES

Essa literacia relaciona-se à habilidade de avaliar ou ainda filtrar a informação de maneira crítica. O AVA para arte-educação precisa considerar a organização sistemática do conhecimento a fim de permitir que o próprio aluno estabeleça as relações entre os assuntos.

LITERACIA SÓCIO-EMOCIONAL

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. Essa literacia habilita a pessoa a compartilhar e avaliar informações e construir trabalhos colaborativos. O AVA de arte educação deve incluir espaços para troca de ideias, escrita colaborativa e exposição de trabalhos individuais a fim de estimular comunicação entre os participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A adoção dos recursos das TIC's para arte-educação abre novas possibilidades para complementar a educação formal e beneficiar pessoas que vivem comunidades onde não há acesso a escolas e equipamentos culturais como museus e bibliotecas. Com a popularização do uso de computadores e da Internet, é preciso pensar em projetos educativos que contemplem o ensino a distância e presencial.

Os ambientes digitais de ensino e aprendizagem desenvolvidos de acordo com o Modelo de Literacias de Yoram Eshet-Alkakai propiciam o desenvolvimento das capacidades cognitivas e não cognitivas para o trabalho em grupo e individual.

Os AVA's de arte-educação podem afetar de maneira positiva o processo de transformação do ensino-aprendizado beneficiando os alunos e os professores.



O AMADOR E A FOTOGRAFIA - O PAPEL DA PRODUÇÃO AMADORA NO DESENVOLVIMENTO FOTOGRÁFICO²²⁶

LUCIANO DENARDI ALARCON - LUCIANOALARKON@GMAIL.COM - UNESP – UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – INSTITUTO DE ARTES – ARTEMÍDIA E VIDEOCLÍPE - MESTRE EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PUC SP - BRASIL

RESUMO: Após os tempos áureos do movimento fotoclubista, o fotógrafo amador acabou relegado à categoria dos simples usuários de câmeras fotográficas. Porém, a história da fotografia nos mostra que esta é uma grande injustiça, pois a produção amadora sempre teve um papel fundamental no desenvolvimento da fotografia. Afinal, enquanto os fotógrafos profissionais produziam retratos em seus estúdios os amadores desenvolviam novas técnicas e linguagens. Este artigo tem como objetivo principal analisar até que ponto é possível diferenciar a produção profissional da amadora apenas comparando o resultado imagético obtido por cada uma delas. Através de entrevistas, realizadas entre 2006 e 2008, e análises da produção fotográfica de profissionais e amadores, percebemos que as categorias profissional e amadora se tornaram insuficientes para dar conta da profusão fotográfica gerada com as câmeras digitais e disseminada na Internet. Hoje, com a utilização dos equipamentos digitais, somos agentes e testemunhas da formação de um novo movimento fotoclubista na rede de computadores. Esta nova produção amadora merece um olhar atento, pois trouxe, à luz do conhecimento fotográfico, um público que simplesmente registrava momentos com suas câmeras. Sob a questão da unicidade da obra de arte levantada por Walter Benjamin e a comunicologia de Vilém Flusser, concluímos que o que faz a diferença no desenvolvimento do pensar e produzir fotográfico é a relação do fotógrafo com o equipamento. Já que, com câmeras cada vez mais intuitivas, produzir uma bela fotografia é fácil. Portanto hoje, ser fotógrafo é trabalhar mais com idéias do que técnicas.

ABSTRACT: After the golden age of photography's club, the amateur photographer was demoted to the category of mere user of the photographic cameras. But the history of photography shows that this is a great injustice, because the amateur production always had a fundamental importance in the development of photography. After all, while a professional photographer was produced portraits in studios, the amateurs developed new techniques and languages. This article main goal is to see what extent it is possible to differentiate the professional production of amateur production only comparing the imagetic result obtained by each of them. Through interviews, conducted between 2006 and 2008, and analyzing the production of photographic professionals and amateurs, we noticed that the professional and amateur categories have become inadequate to handle the large imagetic production generated from use with the photographic digital cameras and disseminated on the Internet. Today, with the use of digital equipments, we are active participants and witnesses of the formation of a new photography's club movement in the computer

network. This new amateur production deserves a watchful eye, because brought in the light of knowledge photographic, a public that simply recorded moments with the cameras. Under the question of piece of art's unity proposal by Walter Benjamin and the communicology of Vilém Flusser, we come to the conclusion that what makes the difference in the development of thinking and producing photographic is the relationship of the photographer with the equipment. Since, with increasingly intuitive cameras, produce a beautiful photograph is easy. Therefore today, be a photographer is work more with ideas than with techniques.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** Arte, fotoclubismo, fotografia digital, Internet, produção amadora / Amateur production, Art, digital photography, Internet, photography's club

A facilidade de fotografar com câmeras cada vez mais baratas, de fácil manuseio, gerando imagens de boa qualidade e eliminando o custo de filmes e revelação – além da possibilidade de divulgar seus trabalhos em sites na Internet e até participar de concursos – está incentivando a experimentação de novos assuntos, planos e enquadramentos por um público que, através desta utilização, passou da condição de mero receptor a produtor.

Porém, para boa parte dos fotógrafos profissionais, esta democratização na produção imagética, além de prejudicar o mercado está empobrecendo a produção fotográfica.

Após um normal estranhamento inicial, é fato que uma nova tecnologia traz facilidades às nossas vidas. Porém, qual é o limite entre a facilitação e o suposto empobrecimento apontado pelos profissionais da fotografia? O que facilita, por vezes, não nos faz pensar e nos leva à simples repetição. No entanto, no caso da fotografia digital, a facilitação não é técnica, já que a mudança foi no suporte²²⁷ e não no princípio do ato fotográfico e as câmeras compactas analógicas já tinham o mesmo grau de automação que as digitais compactas apresentam. Na verdade, as câmeras digitais trouxeram aos usuários de equipamentos fotográficos uma maior consciência acerca do processo fotográfico. Afinal, hoje, as digitais compactas oferecem recursos que a maioria das compactas analógicas nunca ofereceram. Portanto, através da experimentação, e guardada as devidas proporções, o fotógrafo amador ao utilizar uma câmera digital e manipular as imagens em seu computador, tal qual um cientista, comprova suas experimentações e resultados empiricamente, adquirindo conhecimento técnico e conceitual.

Até a forma de manusear a câmera mudou. Seja através de uma câmera fotográfica propriamente dita ou de algum outro dispositivo equipado com um sensor fotográfico. A câmera se descolou do observador. Afastamos o dispositivo fotográfico para ver a cena a ser capturada. Não vemos mais

227 NOTA DO AUTOR: O PROCESSO FOTOGRAFICO É O MESMO NAS CÂMERAS ANALÓGICAS E NAS DIGITAIS. O QUE MUDA É A FORMA DE SE FIXAR A IMAGEM CAPTURADA – NAS CÂMERAS ANALÓGICAS TEMOS O FILME, UMA PELÍCULA PLÁSTICA BANHADA EM UMA EMULSÃO DE GRÃOS DE PRATA, UM COMPOSTO FOTOSSENSÍVEL, E NAS CÂMERAS DIGITAIS, NO LUGAR DO FILME, TEMOS UM SENSOR EQUIPADO COM MILHÕES DE CÉLULAS FOTOSSENSÍVEIS. PORTANTO, NO LUGAR DO TERMO FOTOGRAFIA DIGITAL, PODEMOS USAR: SUPORTE DIGITAL FOTOGRAFICO.

através do “viewfinder”, mas assistimos na tela de LCD – recurso já oferecido nas câmeras SLR voltadas ao mercado profissional – o que prova que a mudança na forma de olhar e fotografar impressa pelas compactas digitais já afetou o fotógrafo profissional.

Antes nos preparávamos para fotografar. Era necessário comprar o filme; sempre para uma ocasião especial. Dificilmente clicávamos alguma situação inusitada. Hoje, estamos sempre a postos para enquadrar e manipular uma cena com nossos dispositivos fotográficos. Tanto que as mídias jornalísticas perceberam este fenômeno e abriram espaço para este novo fotógrafo que está sempre pronto para registrar o que acontece a sua volta.

Mas, afinal, o que está acontecendo de fato nesta relação fotógrafo versus câmera fotográfica digital? Há fundamento no pensamento “baudelairiano”²²⁸ de parte dos fotógrafos profissionais em relação às câmeras compactas digitais e o resultado obtido com elas? E, afinal, quem são os fotógrafos profissionais e amadores?

Por uma questão de evolução lingüística, o entendimento que temos em relação a cada um destes termos se modificou. Na raiz etimológica²²⁹, amador é aquele que faz por amor e profissional é aquele que recebe algum tipo de remuneração para realizar alguma atividade para a qual foi preparado.

A evolução ou distorção no uso do conceito de amador se deve à sua relação com o conceito de profissional. Se profissional é aquele que foi preparado para realizar uma atividade e, portanto, possui conhecimento sobre o assunto e amador é aquele que simplesmente faz por amor, poderíamos concluir que, conseqüentemente, amador é aquele que, apesar de desempenhar a função, não possui o conhecimento necessário para ser um profissional. Hoje, se falarmos para um profissional que ele é um grande amador, dificilmente ele receberá isso como um elogio.

Vejam os então a questão do profissional e amador na fotografia. Todo mundo fotografa ou, pelo menos, poderia, já que não é necessário fazer um curso para apertar um botão. Por isso, dizemos: “ele é um fotógrafo profissional”, pois temos a categoria dos fotógrafos profissionais, aqueles que ganham a vida com a fotografia, e todas as outras pessoas que também fotografam e, portanto, também são fotógrafos. Porém, não-profissionais. Por outro lado, não dizemos: “ele é um médico profissional”, pois somente existem as categorias dos médicos e dos não-médicos, ou pacientes, quando falamos em medicina. Não podemos sair receitando remédios ou fazendo cirurgias sem ter cursado e concluído o curso de medicina. Porém, provavelmente, todo médico, pelo menos umavez na vida, já deve ter fotografado. Então, podemos dizer que nem todas as profissões têm a categoria amadora, somente àquelas que não necessitam de um registro ou capacitação adquirida em uma instituição de ensino. Só isso, já seria objeto para uma pesquisa, mas ficaremos na discussão desta classificação na atividade fotográfica.

228 NOTA DO AUTOR: RELATIVO AO PENSAMENTO DO POETA E CRÍTICO LITERÁRIO FRANCÊS CHARLES BAUDELAIRE, UM DOS MAIORES CRÍTICOS DA FOTOGRAFIA NO INÍCIO DA HISTÓRIA.

229 ANTÔNIO GERALDO DA CUNHA, DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO, NOVA FRONTEIRA, RIO DE JANEIRO, 1986.

Já que temos a categoria dos fotógrafos profissionais – que recebem para fotografar – e a categoria dos fotógrafos amadores – que fotografam apenas por prazer, poderíamos dizer que toda produção fotográfica não remunerada é uma produção amadora. Porém, com esta classificação geramos um grande problema, colocando toda produção não remunerada na mesma categoria. Isto é, toda a história do fotoclubismo²³⁰, tão importante para o desenvolvimento fotográfico, estaria na mesma categoria das pessoas que, simplesmente, possuem uma câmera para registrar os acontecimentos de suas vidas. Portanto, na fotografia temos uma categoria anterior ao amador e profissional. A categoria daqueles que simplesmente utilizam seus equipamentos fotográficos para registrar um momento ou, como diria Flusser²³¹, serem utilizados por eles. Chamaremos esta terceira categoria de autômata²³². Afinal, apesar da finalidade desta produção ser o simples registro de um acontecimento, não podemos chamá-la de documental, pois estaríamos colocando a fotografia jornalística no mesmo patamar.

Analisando a produção de seis fotógrafos profissionais das áreas científica, jornalística, publicitária, pericial e social, fica claro que estas categorias não são absolutas, por hora se confundem, e mesmo os profissionais circulam por, pelo menos, duas delas.

Os depoimentos e as produções analisadas nos mostram que ser fotógrafo, muito mais do que produzir um “fotão”²³³, é ter controle sobre o equipamento e conhecimento acerca de técnicas e conceitos; e apesar do declínio do movimento fotoclubista, seu modelo de atuação – com saídas fotográficas e discussões sobre o tema – permanece vivo no trabalho de boa parte dos profissionais de fotografia que continuam desenvolvendo trabalhos paralelos e discutindo a fotografia com colegas, mesmo que não seja de uma forma organizada. Alguns chegam a agendar saídas para fotografarem a cidade e encontros para testarem novos equipamentos e através da experimentação de trabalhos diversos à atuação profissional, abrem novos horizontes. Pois, podem ir além das encomendas. Porém, mesmo como profissionais, têm seus momentos como usuários, quando fotografam com o simples intuito de registrarem um acontecimento. A diferenciação no resultado é visível quando comparamos a produção de um profissional às três categorias propostas: produção profissional, amadora e autômata.

230 ATIVIDADE DESENVOLVIDA NOS FOToclUBES. ASSOCIAÇÕES, GERALMENTE SEM FINS LUCRATIVOS, CRIADAS COM A FINALIDADE DE AGRUPAR FOTÓGRAFOS AMADORES E PROFISSIONAIS EM TORNO DE DISCUSSÕES TEÓRICAS SOBRE A FOTOGRAFIA E SAÍDAS EM GRUPO PARA PRODUÇÃO FOTOGRAFICA.

231 VILÉM FLUSSER, FILOSOFIA DA CAIXA PRETA, RELUME DUMARÁ, RIO DE JANEIRO, 2002

232 FEMININO DE AUTÔMATO. (DO GR. AUTOMATON, QUE SE MOVE POR SI MESMO.) MÁQUINA QUE IMITA O MOVIMENTO DE UM CORPO ANIMADO; ROBÔ; FANTOCHE. FIG. PESSOA QUE NÃO PENSA NEM AGE POR SI MESMA, MAS COMO MÁQUINA, SEM RACIOCÍNIO.

233 JÁRGÃO FOTOGRAFICO PARA DESIGNAR UMA BELA IMAGEM, NÃO NECESSARIAMENTE, BEM PRODUZIDA.



FIG 1

Nas fotografias acima, vemos parte da produção do fotojornalista Robson Ventura, um dos seis entrevistados, que quando entrou no grupo Folha²³⁴, em 1994, como office-boy, não pensava em trabalhar como fotógrafo. Começou a se interessar pela fotografia observando os repórteres fotográficos e após comprar uma câmera reflex, em 1999, pediu ao editor de fotografia para “acompanhar os fotógrafos durante suas pautas com o intuito de aprender na prática a técnica do fotojornalismo”, como ele mesmo afirma. Em 2001, após ter publicado vários trabalhos, foi convidado a fazer parte do quadro de fotógrafos do jornal Agora SP²³⁵.

Mesmo com anos de experiência no fotojornalismo, percebemos diferenças entre as imagens produzidas. Na primeira, pertencente à categoria profissional, portanto, produzida para o jornal para o qual trabalha, Robson fez a cobertura do velório de dois irmãos adolescentes que foram encontrados mortos na Serra da Cantareira²³⁶ em 2009. Ao posicionar a câmera embaixo do pai que jogava um punhado de terra sobre os caixões, através do enquadramento diferenciado, nos dá a mesma visão do pai que sofre pela perda dos filhos, criando uma maior empatia com o acontecido. Na segunda, apesar de estar em férias, percebemos o cuidado com o tema e enquadramento ao encaixar a pequena embarcação em um dos vãos da muralha de um forte. O que já seria suficiente para afirmar que mesmo quando não está trabalhando, o fotógrafo profissional faz uso dos conhecimentos adquiridos. Porém, a terceira imagem, pertencente à categoria automática, nos mostra que, mesmo os profissionais, têm seus momentos como meros usuários de equipamentos fotográficos, quando simplesmente apertam o botão para registrar um momento. Portanto, também acabam fotografando de forma automática.

234 CONGLOMERADO BRASILEIRO DE EMPRESAS DE MÍDIA, INCLUINDO JORNAIS, EDITORAS, GRÁFICAS, ACESSO À INTERNET E JORNALISMO.

235 UM DOS JORNAIS DO GRUPO FOLHA

236 [HTTP://G1.GLOBO.COM/NOTICIAS/SaoPaulo/0,,MUL109978-5605,00.html](http://g1.globo.com/NOTICIAS/SaoPaulo/0,,MUL109978-5605,00.html) (ÚLTIMO ACESSO EM 01 DE SETEMBRO DE 2009)

Agora, analisando a produção de usuários não-profissionais de câmeras digitais, percebemos que a democratização da produção imagética através destes equipamentos, está possibilitando, para parte destes usuários, a transposição da categoria autômata para a amadora. O estudante Glêdson Rodrigo do Amaral Ribeiro, um dos amadores entrevistados afirmou: “Eu não fotografava, tirava fotos, entende?”. Sua fala indica a consciência da mudança na relação com o equipamento e quanto aos resultados obtidos.

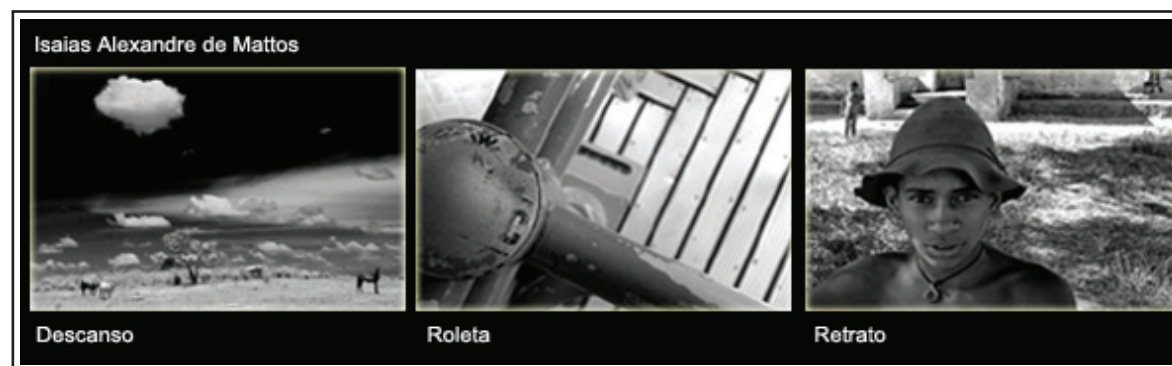


FIG 2

As imagens acima foram produzidas pelo técnico contábil Isaias Alexandre de Mattos e mostram essa mudança. “As melhores (fotos), eu edito e posto (na Internet) até duas, três por dia [...] É uma vitrine do meu trabalho e onde aprendo muita coisa com outros amadores e profissionais muito bons [...] e a busca por conhecimento é uma consequência disso”. Apesar de já ter exposto suas fotos e tido uma delas impressa no catálogo telefônico de sua cidade, no interior do Estado do Rio Grande do Sul, nunca ganhou um centavo com a atividade fotográfica nem pretende deixar a contabilidade para se dedicar profissionalmente à fotografia.

Após a análise destas produções, fica claro que não é o equipamento nem a remuneração que dirá se somos fotógrafos ou não e, sim, a forma como nos posicionamos diante da atividade fotográfica. Até porque, como fotógrafos, inevitavelmente, circularemos pelas três categorias. Espero que cada vez menos pela autômata. Pois, só assim passaremos de servos a senhores da fotografia e deixaremos de simplesmente possuir um dispositivo fotográfico para utilizá-lo de fato; e então: seremos verdadeiramente Fotógrafos!



BLOW UP UMA EXPERIÊNCIA DE SUBVERSÃO FOTOGRÁFICA (SÉRIE DE TRÍPTICOS – AMPLIAÇÕES QUÍMICAS DE IMAGENS DIGITAIS)

LUCIANO DENARDI ALARCON - LUCIANOALARKON@GMAIL.COM - UNESP – UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – INSTITUTO DE ARTES – ARTEMÍDIA E VIDEOCLÍPE - MESTRE EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA PELA PUC SP - BRASIL

RESUMO: No ensaio “A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica”, Walter Benjamin fala da perda da aura das obras de arte através das reproduções, pois perderam seu caráter único. Hoje, não se está mais em pauta se a fotografia é arte. Porém, com o advento das câmeras digitais algumas polêmicas voltaram à tona. A reprodutibilidade levantada por Benjamin é uma constante na era das digitais e, de certa forma, o mesmo preconceito sofrido pela fotografia por parte dos críticos e pintores – entre eles, o poeta Charles Baudelaire – é aplicado à fotografia digital. Muitos, infelizmente, ainda crêem que as câmeras digitais banalizaram a fotografia. Pois, qualquer um pode produzir boas fotos.

Porém, Vilém Flusser, no livro “Filosofia da Caixa Preta”, nos coloca como meros operários das câmeras fotográficas e afirma que não conseguimos mais do que o aparelho foi programado para fazer. Portanto, o que importa, não é o equipamento, mas o uso que fazemos dele e esse é o papel do fotógrafo: experimentar e criar linguagens, mais do que produzir belas imagens.

Com as câmeras digitais, o fotógrafo amador está fazendo essas experiências de linguagens imagéticas até com seus celulares e, subvertendo a ordem, deixando de ser um mero operário da câmera fotográfica.

A série de trípticos Blow UP (nome inspirado no clássico do diretor Michelangelo Antonioni) é uma tentativa de subversão da reprodutibilidade técnica com o intuito de reforçar o que grandes teóricos já disseram: da pinhole às câmeras digitais de médio formato, o que realmente importa é o resultado do ato fotográfico: a FOTOGRAFIA!

Ao total, foram produzidos treze trípticos inspirados no filme acima citado. Como a personagem do filme, que amplia várias vezes um negativo para tentar descobrir um crime que pode, ou não, ter fotografado, as imagens produzidas desconstroem, chegando à abstração.

As imagens foram capturadas e tratadas através de equipamentos digitais e ampliadas através de processos químicos. Para se gerar os negativos, as imagens foram impressas em papéis translúcidos.

ABSTRACT: In the essay “The Work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility,” Walter Benjamin speaks of the loss of the aura of works of art through reproductions. Today is no longer necessary to ask if the picture is art. However, some polemics again be discussed with the digital cameras.

The Reproducibility raised by Benjamin is a constant in the digital era and to some extent, the preconception suffered by the photography by critics and painters - among them, the poet Charles Baudelaire - is applied to digital photography. That the digital cameras banalize the photography. Because, anyone can produce good photos.

However, Vilém Flusser in his book “Philosophy of Black Box,” shows the man as the mere laborer of the cameras and says we can not achieve more than the device was programmed to do. Therefore, what matters is not the equipment, but the use we make of it and this is the role of the photographer: more than produce beautiful images, is try and create new languages.

With the digital cameras, the amateur photographer holds its imagetive experience even with cell phones. Thus, subverts the order and no longer a mere worker of the camera.

The series of triptychs Blow Up (name inspired by director Michelangelo Antonioni’s classic) is an attempt to subvert the reproducible technique in order to reinforce what has been said by great theoreticians: from pinhole to digital cameras for medium format, What really matters is the result of taking pictures: The PHOTOGRAPHY!

In total, thirteen triptychs were produced inspired by the movie’s Antoioni. Like the character in the film, trying to find a crime that may or may not have registered through a photo, the images produced are increased, to the abstraction.

The images were captured and processed using digital equipments and expanded through chemical processes. To generate the negative, the images were printed on translucent paper.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: Arte, ampliação química, fotografia digital, reprodução, subversão fotográfica / Art, chemical amplification, digital photography, reproduction, subversion of picture.

“Será felicidade, essa doce euforia que sinto quando fotografo?” A indagação do fotógrafo e pesquisador Pedro Vasquez resume a nossa relação com a fotografia – quase uma brincadeira. E como toda brincadeira, deve ser prazerosa.

A série de trípticos Blow Up nasceu de uma dessas sérias brincadeiras fotográficas durante minha jornada na pesquisa de Mestrado, onde meu objeto de estudo era a relação do amador com a fotografia na era das câmeras digitais. Durante as leituras feitas no início da pesquisa, me deparei com um texto do poeta e crítico literário Charles Baudelaire que me inquietou.

No ensaio O Público moderno e a fotografia²³⁷, apresentado no salão de Paris em 1859, Baudelaire afirma que somente os maus artistas se renderam à fotografia e esta seria uma arte menor.

“PROCURAR SURPREENDER MEDIANTE ELEMENTOS DE SURPRESA ESTRANHOS À ARTE EM QUESTÃO É O GRANDE RECURSO DOS QUE NÃO SÃO PINTORES POR NATUREZA. ALGUMAS VEZES ATÉ, SEMPRE NA FRANÇA, ESSE VÍCIO SE APODERA DE HOMENS NÃO DESPROVIDOS DE TALENTO E QUE ASSIM O DESONRAM POR UMA MISTURA ADÚLTERA”.

Algumas décadas mais tarde, Walter Benjamin em seu ensaio sobre A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica²³⁸ afirma que “mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única [...] O aqui agora do original constitui o conteúdo de sua autenticidade, e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo”. Benjamin chama essa existência única de aura.

“Em suma, o que é aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja”.

Porém, apesar da possibilidade da reprodução técnica, ao fotografar tentamos registrar algo único, resgatando, de certa forma, esta aura. E mesmo não fazendo mais sentido discutir se a fotografia é ou não arte, não há como negar que a unicidade de uma obra lhe confere um novo valor, muitas vezes financeiro. Então, com o intuito de sair do campo das teorias e “sentir na pele” as palavras de Baudelaire e de Benjamin, podendo assim, entender até que ponto suas palavras refletiam preconceito ou verdade, resolvi me iniciar nas artes plásticas, mais precisamente, na pintura a óleo sobre tela e como primeira referência escolhi uma fotografia que produzi na minha adolescência durante uma viagem em família. Portanto, para mim, única, apesar de reprodutível.

237 CHARLES BAUDELAIRE, O PÚBLICO MODERNO E A FOTOGRAFIA EM SALÃO DE 1859, POESIA E PROSA.

238 WALTER BENJAMIN, OBRAS ESCOLHIDAS, BRASILIENSE, SÃO PAULO, 1994 – PP 167



FIG 1

Durante três meses, sob a orientação de professores, tive minha primeira experiência nas artes plásticas, registrando fotograficamente, semana a semana, todo o processo de produção. Após dez aulas que duraram, em média, 2 horas cada, finalizei minha tela – não tenho dúvida que um pintor com mais técnica e destreza, terminasse em menos tempo.

Apesar de não concordar com Baudelaire, percebo que suas palavras fazem mais sentido para um pintor – deixo claro, que, apesar da nova experiência, não estou me colocando como um. Porém, seu discurso não era contra a fotografia e as câmeras fotográficas e, sim, contra o que achava que esta facilitação traria – uma automação na produção artística e, conseqüentemente, um empobrecimento no resultado.

É indiscutível que a fotografia seja muito mais acessível tecnicamente em relação à pintura. Pois, por mais que eu possa pincelar uma tela sem sequer ter o mínimo conhecimento técnico, dificilmente alcançarei o mesmo resultado obtido ao usar uma câmera fotográfica pela primeira vez. Nem por isso, podemos dizer que a produção fotográfica seja menos rica ou importante.

O mais curioso foi vivenciar o preconceito do outro lado, pois muitos fotógrafos não entenderam o sentido desta experiência por acreditarem que a pintura está ultrapassada na era digital. Porém, o importante é fazermos uso dos suportes disponíveis para a criação imagética e não o contrário ou nos tornarmos meros operários do equipamento fotográfico como afirmou Vilém Flusser no livro *Filosofia da Caixa Preta*²³⁹.

239 VILÉM FLUSSER, FILOSOFIA DA CAIXA PRETA, RELUME DUMARÁ, RIO DE JANEIRO, 2002 – pp 53.

“DE MODO GERAL, TODO MUNDO POSSUI UM APARELHO FOTOGRÁFICO E FOTOGRAFA, ASSIM COMO, PRATICAMENTE, TODO MUNDO ESTÁ ALFABETIZADO E PRODUZ TEXTOS. QUEM SABE ESCREVER, SABE LER; LOGO, QUEM SABE FOTOGRAFAR SABER DECIFRAR FOTOGRAFIAS. ENGANO. PARA CAPTARMOS A RAZÃO PELA QUAL QUEM FOTOGRAFA PODE SER ANALFABETO FOTOGRÁFICO É PRECISO CONSIDERAR A DEMOCRATIZAÇÃO DO ATO FOTOGRÁFICO. TAL CONSIDERAÇÃO PODERÁ CONTRIBUIR, DE PASSAGEM, À NOSSA COMPREENSÃO DA DEMOCRACIA EM SEU SENTIDO MAIS AMPLO[...]

A partir deste tripé teórico onde a fotografia não é arte, perdeu sua aura através da reprodutibilidade e nos transforma em operários, já que não podemos fazer nada além do que a câmera foi programada para fazer, resolvi, através da experimentação fotográfica inerente a todo bom amador – aquele que faz por amor, chegar a um resultado imagético que fosse contra estes conceitos. Portanto, aproximando o resultado da arte segundo Baudelaire, devolvendo-lhe a aura descrita por Benjamin e subvertendo a ordem, deixando, assim, o posto de operário descrito por Flusser para ocupar o de patrão.

A inspiração para a realização das imagens digitais que serviram de matriz para a geração do suporte para as ampliações químicas foi o filme Blow Up do diretor italiano Michelangelo Antonioni, onde a personagem principal, um fotógrafo de moda bem sucedido, em uma de suas saídas fotográficas pode, ou não, sem querer, ter fotografado um crime. Durante o desenrolar do enredo, o fotógrafo faz diversas ampliações para tentar desvendar o suposto crime. Porém, em sua última ampliação, o que se vê é a granulação do filme. O corpo está lá? Cada vez que assisto ao filme, me questiono o quanto somos capazes de enxergar verdades e, em contrapartida, quanto conseguimos nos enganar, criando fantasias através das imagens e conceitos. Afinal, podemos criar uma mentira ou fantasia, somente usando verdades.

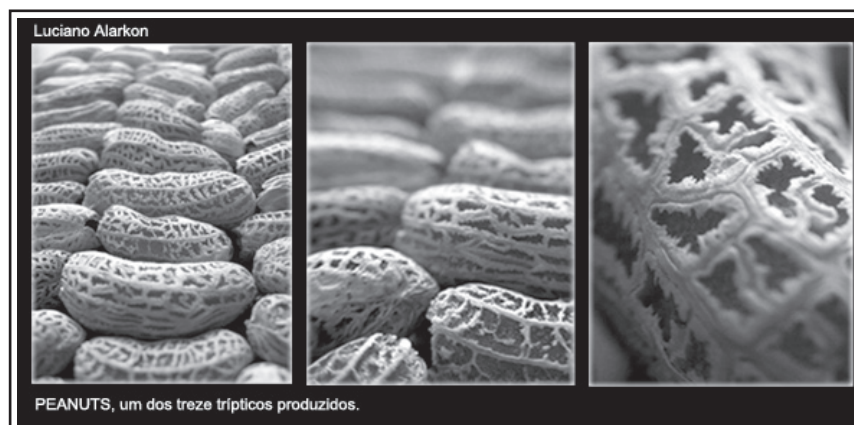


FIG 2

Os treze trípticos foram produzidos e tratados com equipamentos digitais e, assim como em Blow Up, partiram de algo reconhecível para terminarem em abstrações imagéticas. As imagens tratadas foram impressas em suportes translúcidos para fazerem o papel de negativos nas ampliações químicas e por serem perecíveis e se deteriorarem por conta do calor emitido pela lâmpada do ampliador, as ampliações tiveram que ser produzidas de uma só vez para cada fotograma impresso. Sendo assim, cada tríptico gerou treze ampliações numeradas. Assim, seguindo a proposta inicial, teríamos imagens únicas e que foram geradas subvertendo a ordem de utilização do equipamento fotográfico.

Porém, a intenção com Blow Up não é colocar este exercício de subversão fotográfica acima da fotografia digital como arte, mas discutir nossa relação com os equipamentos fotográficos. Afinal, o importante sempre virá da experimentação. Já que não conseguimos enxergar a verdade por completo, viva a subversão imagética. Pois, através dela, se não chegarmos à verdade, pelo menos, questionaremos as mentiras.



SKILLED ART - INTERFACES AND ASSOCIATED STRATEGIES FOR TRANSDISCIPLINARY COMMUNITIES OF KNOWLEDGE

LUIS MIGUEL GIRÃO - LUIS.MIGUEL.GIRAO@ARTSHARE.COM.PT - THE PLANETARY COLLEGIUM – CAIIA HUB, PLYMOUTH, UK. - FOUNDATION FOR SCIENCE AND TECHNOLOGY, LISBON, PORTUGAL. - ARTSHARE, AVEIRO, PORTUGAL. - THIS PRESENTATION IS PART OF THE SKILLED ART PROJECT FUNDED BY QREN/EEU.

ABSTRACT: The present text addresses some of the founding subject matters of the SKILLED ART project.

Art practice as scientific research method is argued as an extension of Roy Ascott's conception of the theme. The argument is built upon historical examples of art research labs as well as practical examples illustrating the possibility of the generation of scientific knowledge through artistic experimentation.

Experimental art from this perspective is transdisciplinary in its nature. A serious approach on the production of knowledge by the referred means inevitably raises questions about how to deal with this knowledge, make it useful and transfer it to society. At this point, Emergent Social Architectures as presented by Findeisen establishes the basis for the development of new sociologies based around the creation of knowledge.

SKILLED ART is an ongoing project on interface research and development and associated strategies for the creation and maintenance of transdisciplinary communities of knowledge. Telematic communication between physical spaces, for virtual interaction is its main focus.

Human-computer interfaces are in preliminary stages of development targeting telematic human-human and human-avatar interactions. The project has three phases: Computer Vision, Bioelectromagnetism and Integration. The first focus on multi-user interactive systems, the second on telematic transmission of sensations and the third will merge both techniques.

BACKGROUND

All the ideas presented here are based in a basic premise by which the practice of art might involve research that can lead to the development and creation of scientific knowledge. Furthermore, it is understood that this kind of practice can also lead to the usability of its outcomes, even though non-utilitarianism is indispensable for the creative process.

It is a contemporary fact that artists are utilizing and developing new technologies. It is also a well known fact that this is nothing particular to our times.

The newness in this phenomena is the establishment of digital technologies as unavoidable in almost all human professional activities. Even more relevant is the rise and establishment of Art&Science as a strong and still promising field in the art world, that had a specially strong development in the 2nd half of the 20th century. Again, the relations of art and science are not particular to contemporary days: forget not Leonardo da Vinci.

Art practice involves certain transformations of consciousness induced by flow processes resulting from a mix of thinking and making (Csíkszentmihályi, 1990). These transformations are characterized by a kind of lucidity that can be described in-between conscious and unconscious. This statement results mainly from my personal experience as well as it seems to be of common agreement amongst my fellow artists. It is an extremely important observation that deserves to be more deeply developed in further communications.

Nonetheless, it describes very well the circumstance I want to present here. Art allows the valid integration of subjectiveness in its creative process. What was tagged by David Chalmers as The Hard Problem in consciousness studies (Chalmers, 1995), is not a problem at all for art and artists. In fact, it is something indispensable and completely natural in the ontological processes of art.

“Ask not what science can do for art - ask what art can do for science”(Ascott, 2003). Rolls reversed as we tend to assume them. A crucial example is the freedom inherent to artistic methods that allows the real-time readjustment of research targets, something that in science cannot happen without a considerable number of previous considerations (Girão, 2007). Artistic methods are revelation processes.

Roy Ascott reiterates the importance of ‘blue sky thinking’ research, something that almost cannot be done nowadays except in the fields of Art (Ascott, 2007). This impossibility is mainly due to the fact that research is more and more often funded by industries that obviously have very specific commercial targets. Study costs force public universities to restrict access to students by imposing fees. Research is more and more away from the classrooms of undergraduates leading them to learn what is established and not to have a critical approach to knowledge. The creation of new knowledge is becoming more and more intangible in this circumstances.

Fortunately, we can perceive as possible alternatives the growing understanding from society of the importance of creative thinking and talent. The European Community as determined 2009 as the European Year for Creativity (1) and in Spain was written and published The Navarra International Declaration on Talent (2).

Negroponte and the lab he runs at MIT’s Medialab has developed the One Laptop per Child project(3). This project has already had its repercussions all over the world including in Portugal. A re-interpretation of this idea is the Magalhães Initiative that by looking after national interests is trying to distribute computers to every child in Portuguese schools (4). Even that recent publications seem to have demonstrated that children normally just play games with these computers (5), the Portuguese government as already sold the idea to Venezuela.

Creative Industries are a growing phenomena in Europe and they can be of extreme interest for the proliferation of art research, depending on the model they base themselves on. What seems to be the main model is, again, the direct development of industrial applications of which a good example is the Portuguese company Ydreams.

The innovative model here proposed not only integrates industrial development but aims to do it in a such a way that it leads to the creation of new knowledge as an outcome of inherent processes of collective consciousness and integrated subjectiveness. This model learns from the previously referred one. It is based on exploratory and speculative research, and it aims to have a more holistic approach over knowledge by trying to apply transdisciplinarity.

TRANSDISCIPLINARY COMMUNITIES

I understand and can identify a number of concepts that are transversal to all disciplines. The most common would be the wave function: by being applicable to a number of phenomena it seems to induce people to , for instance, establish co-relations between sound and light based on this descriptive mathematical function (Girão, 2007). This perspective dismisses the fact that light and sound exist in two different dimensions: sound can be tagged to the physical domain as opposed to light being part of the extra-physical domain.

Although this is a very simple example, I believe this kind of understanding is only possible by having a transdisciplinary approach over knowledge. This sort of approach is already in the process of becoming as it manifests it self in communities developing around software based activities (Findeisen, 2008). Open Frameworks, Processing, Arduino and Pd (just to name some of them) are representative of this contemporary phenomena. In this communities, knowledge is freely traded, obeying only to Open Source and Creative Commons principles and rules. This knowledge originates from different disciplines and is being used by artists to create new forms of art and design. These inventions obviously have applications in the Information and Communication Technologies market.

Although the above described tends do indicate the end of blind specialization it is still only promoting multidisciplinary. This is were different disciplines inhabit the same knowledge space while in transdisciplinarity, as I envisage it, is where disciplines are merged in such a way that they become one. In this holistic perspective we can access the speciality of the detail and the generality of the whole instantaneous and simultaneously.

The path to achieve this is in the integration of subjectivity and group consciousness as learnt from previous experience in the study, development, implementation and application of multi-user interactive systems after Rolf Gehlhaar's SOUND=SPACE (Gehlhaar, 2007 & Almeida, 2008). Somehow humans are able to learn and interact with each other and its surroundings without a totally rational understanding. SKILLED ART aims to contribute for the development and implementation of transdisciplinarity.

SKILLED ART

SKILLED ART focus on the development of human-computer interfaces targeting human-human and human-avatar interactions in order to allow telematic communication between physical spaces for virtual interaction.

Learning from the referred reference projects, One Laptop per Child and Magalhães Initiative, and from other projects that I am involved with (as Instruments for Everyone, Casa da Música, Porto, Portugal – a project developing instruments for people with special and specific needs) the delivering of new technologies needs to be accompanied of strategies for its application. These associated strategies will be developed along the course of the project in order to join students coming from different disciplines in a sort of workshop environment. These strategies will be applied and developed in actions/tests at the E-Leaning Café of the University of Porto, and at the mobile platform E-Learning Nomad of the University of Aveiro, both in Portugal. This mobile platform and the telematic communication between both platforms is being developed by actions of the project here presented. A manual of good practices will congregate the results of these experiences describing the resulting application strategies.

In technical terms this project focuses on extended Computer Vision techniques, Bioelectromagnetism related techniques and the combination of both. The main target of these developments is directed to group applications. Groups of humans will be able to communicate, transfer information and generate transdisciplinary knowledge along with other groups of humans, through telematic networks.

Hybrid spaces will emerge and new architectures, both physical and virtual will be studied, developed and established. Its is one of the aims of SKILLED ART to accomplish these three tasks. New types of learning environments will also emerge from this project as a result of the combination of the interfaces, strategies and architectures developed.

For the area of Computer Vision we envisage the extension and development of the existing techniques, that are nowadays mostly directed for the detection and characterization of individuals, applied in circumstances where groups of people are interacting, either physically, virtually or both simultaneously.

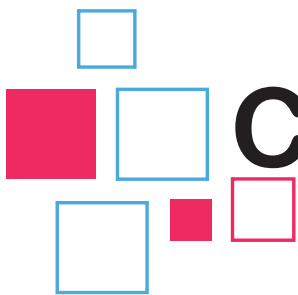
Bioelectromagnetism is defined in the context of SKILLED ART as the portions of electromagnetic spectrum that allow interference with biological beings including humans. The development of sensing and induction techniques are the target in this area on what concerns specifically to the communication of sensations.

The integration of both Computer Vision and Bioelectromagnetic techniques will allow the realization of multi-modal communication experiences.

CONCLUSION

The above text describes the ideas and principles that originated the SKILLED ART PROJECT. Its aims and basic structure were also described. At the moment of the presentation of this paper the project is in early stages, mainly preparing the grounds for the scheduled experiments. Results will be published in a number of conferences all over the world, specially the ones of The Planetary Collegium.





OS URBAN SKETCHERS: SEUS REGISTROS GRÁFICOS E SUA DINÂMICA INFOCOMUNICACIONAL

MAJANE SILVEIRA - MAJANE@GMAIL.COM - ILUSTRADORA - CLATTES - UFRGS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - ESPECIALISTA EM EXPRESSÃO GRÁFICA / FAU / PUCRS

RESUMO: Neste trabalho apresenta-se uma reflexão sobre os registros gráficos dos Urban Sketchers, pensando a percepção e a materialização da informação, no âmbito humanista (ILHARCO,2003), assim como frisa-se sua dinâmica local e articulação global. Neste sentido, analisam-se as práticas dessas pessoas que esboçam sistematicamente o cotidiano por meio do desenho de observação direta. Ao retratar a realidade, as representações imagéticas (BAUDRILLARD, 1991) são desconstruídas e percebidas de forma analógica, arranjadas subjetivamente e, por fim, reconstruídas por elementos da linguagem visual. Há uma sincronia e diacronia com o real, assim como um conflito entre o “objeto dinâmico” e o “objeto imediato”, conceituados por Pierce (1972). Os Urban Sketchers compilam o efêmero, têm uma experiência íntima com o tempo presente e armazenam, em cadernos portáteis, resquícios do que passou, tornando perene o fugaz. A informação registrada graficamente remete ao pretérito e evoca a emoção daquele momento; assim, esses cadernos podem ser chamados de objetos de suturas (GUILLAUME, 2003). Paradoxalmente, esse objeto íntimo é exposto na Internet por meio de comunidades virtuais, estimulando a prática do desenho a novos adeptos. Há, de fato, indícios de uma coletividade que vem crescendo no contexto da Cibercultura, ponto que despertou o interesse neste tema. Este conjunto vem se consolidando na esfera virtual, digital e global, mas só se sustenta por meio de manifestações concretas, analógicas e locais.

ABSTRACT: In this work is introduced a reflection about the graphic registrations of the Urban Sketchers, pondering the perception and the materialization of the information, in the humanist sphere (ILHARCO,2003), as well as is emphasized its local dynamic and global **articulation**. In this sense is analyzed the practice of these people who systematically sketch the everyday by means of drawings of direct observation. When picturing reality, the imagetive (BAUDRILLARD, 1991) are deconstructed and perceived in an analogic form, arranged subjectively, and, finally, reconstructed by elements of visual language. There is a synchrony and a **diachrony** with the reality, as well as a conflict between the “dynamic object” and the “immediate object”, projected by Pierce (1972).

The Urban Sketches compile the fleeting. They have an intimate experience with present time and store, in portable **sketchbooks**, fragments of what has happened, making perennial what is transitory. The information graphically registered takes to the past and evokes the emotion of that moment; so these **sketchbooks** can be called the objects of suture (GUILLAUME, 2003). Paradoxically, this intimate object is exposed in the Internet by means of virtual communities, stimulating the practice of the drawing to new followers. There are, in fact, indications that a collectivity is growing in the Cyberculture context, aspect that awakened the interest to this theme. This group has been consolidating in the virtual sphere, digital and global,

but only supports itself through concrete manifestations, analogic and local.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** Urban Sketchers, Desenho, Arte Urbana, Sociedade, Cibercultura / Urban Sketches, Drawing, Urban Art, Society, Cyberculture

O termo Urban Sketchers refere-se àqueles que fazem esboços do meio urbano. Eles são caracterizados pelo intuito de seus registros gráficos, feitos em cadernos portáteis, assim como por sua dinâmica infocomunicacional. Os Urban Sketchers ganharam visibilidade na Internet e se configuraram como coletividade por meio de redes virtuais, tendo uma dinâmica em comum: esboçam cenas do meio urbano, com materiais artísticos tradicionais. Os desenhos partem da observação direta da realidade e, depois, são expostos nas referidas redes. Na esfera virtual acontecem discussões sobre seus processos, seus resultados, assim como são articulados encontros locais para que essas práticas de coparticipação também confirmem o que foi exposto na instância virtual.

Essas pessoas têm as mais diversas formações, seja de Arquitetura, Artes, Jornalismo, ou Biologia. Esta prática geralmente é um projeto independente e pessoal, em cuja execução há muita dedicação e disciplina. Nota-se que é uma prática diária executada nas lacunas de tempo livre, existentes na rotina urbana, seja no metrô, no café ou nas ruas, independentemente de como se encontre o ambiente, para retratar uma cena cotidiana, com seu dinamismo característico, desafiando o artista a executar seu trabalho dentro de uma sincronia entre suas mãos e os olhos. Diante da forma com que essas pessoas ficam envolvidas na captura do instante, evidencia-se que o foco no tempo presente desperta grande interesse, proporcionando um deleite nesse momento ínfimo.

O desenho de observação demanda um olhar atento, uma vez que, tudo que é desenhado, invariavelmente foi de antemão visto, comparado e principalmente questionado, deixando essa tomada de consciência visual acertada no registro gráfico.

É justamente essa experiência do olhar atento e do desenho propriamente dito, que os Urban Sketchers trazem à tona, demanda ao observador um questionamento sobre as representações visuais e proporciona ao sujeito uma experiência extraordinária de decodificação do mundo tridimensional e interpretação de forma bidimensional. Diante deste processo de percepção e a materialização da informação propõe-se a análise do ato de desenhar num âmbito humanista que, segundo Ilharco (2003), é considerado a noção de emancipação, ou seja, pensar a informação como parte do aprimoramento das potencialidades do indivíduo para o desenvolvimento de sua autonomia.

Esse desenho de observação implica, evidentemente, traçar, com base nas formas em que se apresentam concretamente, e não naquilo que constitui o imaginário. É um exercício de percepção analógica, ou seja, de comparações, em que se ponderam os diferentes tamanhos, os espaços e

formas, assim como o contraste entre claro e escuro. Durante o desenho, as imagens pré-concebidas vão continuar a existir; no entanto, o exercício do desenho consiste justamente em trabalhar os limites do prevaecimento dessas imagens, com vistas à conscientização do desenho.

Então, quando os Urban Sketchers retratam a realidade, as representações imagéticas (BAUDRILLARD, 1991) são desconstruídas, ponderadas analogicamente, arranjadas na esfera subjetiva e, por fim, reconstruídas por elementos da linguagem visual. Há uma sincronia e diacronia com o real, assim como um conflito entre o objeto dinâmico, que seria o mundo real, e o objeto imediato, o representável ou já-representado, de acordo com os conceitos de Pierce (1972), cuja abordagem permite entender que, ao representar o mundo, representa-se apenas uma parte dele.

É de posse desta consciência da parcialidade, da incompletude do desenho, que sua prática é construtiva. De acordo com Sennet (2009, p.55): “O tátil, o relacional e o incompleto são experiências físicas que ocorrem no ato de desenhar.” Resumi-lo a uma verdade, precisa e unilateral, é desfazer-se do universo inquietante das dúvidas, do incerto, que, com as questões em aberto, instigam novas descobertas. O mesmo autor, afirma que o difícil e o incompleto deveriam ser compreendidos como positivos, podendo estimular a concretude das formas, não as submetendo indiscriminadamente à simulação e à manipulação fácil. Seguindo este pensamento, conclui-se, de acordo com Gilman (1978) apud Santos (2007, p. 233) que: “(a) própria plenitude da definição do espaço de perspectiva implica a incompletude radical de nossa visão, e (que) o ponto de vista se transforma numa limitação drástica, num par de antolhos, bem como num privilégio epistemológico.”

A representação da perspectiva é um dos cânones mais famosos e enraizados; é uma forma ideal, que pode ser considerada como uma ilusão. Ela foi muito estudada, durante o Renascimento e, depois, sistematizada por meio de fórmulas matemáticas, chegando-se a modelos que representariam de forma exata, em duas dimensões, o plano tridimensional. Santos (2007) afirma que a criação sistemática de ilusões de correspondência com o que pretende analisar contribui para a credibilidade da distorção. São distorções que, empregadas repetitivamente, estabilizam-se de forma instituída, passando a ter funções de linguagens. Regal (2005) disserta sobre os estereótipos, considerando que são imagens especialmente úteis para a comunicação, e ressalva os empecilhos que implicam o desenvolvimento da percepção visual, uma vez que condicionam o olhar a padrões, visto que, até mesmo para que o desenho exerça comunicação utiliza-se de elementos consolidados que constituem a gramática visual.

Diante da situação dialética que os Urban Sketchers vêm experienciar por meio do desenho, fica oportuno corroborar a postura de Santos (2007, p.41): “As continuidades acumulam-se, a repetição acelera-se. A vivência da vertigem coexiste com a de bloqueamento. A vertigem da aceleração é também uma estagnação vertiginosa. Os excessos do indeterminismo residem na desestabilização das expectativas.”. Esta declaração condiz com a visão humanista, conceituada por Ilarco (2003), assumindo que a natureza das coisas é o conflito, a oposição estrutural, a contradição, o domínio e as suas tentativas.

A representação desse estranho emaranhado de informações, que aparece diante dos olhos, nada mais é do que um emaranhado possibilidades. Além da questão humanista, propõe-se pensar essas informações sob um ponto de vista fenomenológico, que indica a extinção do hiato existente entre sujeito e objeto, em oposição ao pensamento positivista do século XIX e examina a realidade, a partir da perspectiva de primeira pessoa.

A idéia acima exposta evidencia a ascendência do parecer sobre o ser, isto é, o que se parece diante dos olhos de quem olha, é o parecer do observador diante do observado.

O desenho de observação do meio urbano não deixa de ser um processo de leitura da realidade, que, conforme Certeau (1994), é constituída por conjuntos de reações, reinterpretações, criações, conformismos, resistências, que dotam, cotidianamente, de dinâmicas específicas, a vida social. Desenhar é fazer uma demarcação daquilo que se considera relevante. Quando os Urban Sketchers fazem essa interpretação da realidade, expressa por meio de traços, ela se configura por limites demarcados pelas linhas, ficando a leitura do observador sobre observado registrada e materializada no papel. Em consonância a isso, Santos (2007, p. 229) disserta sobre a representação dos limites e afirma que: “a relevância de um dado objecto de análise não reside no objecto em si, mas nos objectivos da análise.”

Objetivos diferentes produzem diferentes critérios de relevância. A representação de um espaço urbano envolve o imaginário social, o imaginário individual, as grandes narrativas, a narrativa pessoal, a essência do sujeito. São uma forma de pautar a vida e de organizar a própria história. O sentido é perpetuamente presente, moficando o passado, pois a memória reside no presente.

Assim, ao pensar os cadernos dos Urban Sketchers, verifica-se que sua essência está na diacronia e na sincronia com o tempo presente. A informação registrada graficamente remete ao pretérito e evoca a emoção daquele momento; assim, eles podem ser chamados de objetos de suturas (GUILLAUME, 2003), cumprindo o papel de manter o vestígio simbólico do efêmero e da emoção que lhe está associada. De certa forma, aconchegam o desejo de imortalidade. (GUILLAUME, 2003). Aristóteles apud Ricoeur (1998, p.1) afirmou, em um texto chamado Da memória e da reminiscência, que a imagem, ou o eikôn, tinha a função de tornar presente a ausência. Segundo ele, o ausente poderia ser o simples irreal, ou o imaginário, assim como o ausente que se foi, o precedente. No caso dos registros gráficos dos Urban Sketchers a informação é materializada nestas duas instâncias.

A seqüencialidade dos registros gráficos, dispostos nas páginas dos cadernos, configura uma narrativa. Para Ricoeur (1998), o fazer narrativo envolve uma causa, um motivo ou razão e o acaso. Conclui-se, de acordo com o autor, que a narrativa por meio do desenho envolve a síntese do heterogêneo. Seria uma tentativa de esclarecer o inextricável, em busca de uma Inteligibilidade feita por meio de uma confrontação de diversas narrativas apresentadas por meio de uma Intertextualidade de significados. O autor denomina de intriga aquele fato em que, além de reunir eventos, reúnem-se pontos de vistas diferentes. A intriga, no caso dos Urban Sketchers seria o momento em que o seu desenho de uma locação é disponibi-

lizado na Internet e confrontado com os pontos de vista, os desenhos, de outros Urban Sketchers.

Na Internet, a seqüência em que os desenhos são postados passa por outra edição, uma vez que eles são um apanhado de algumas páginas do caderno, consideradas mais relevantes pelo Urban Sketcher. A narrativa, assim como expressa pela seqüencialidade das páginas dos cadernos, é narrada pelas postagens na Internet.

A forma com que os Urban Sketchers se relacionam com o ciberespaço configura-se é um importante meio de contato entre eles, portanto um novo lugar de encontro das subjetividades que proporcionam também diversos processos de subjetivação, permeando os circuitos sociais diversos. A dita Sociedade da Informação (CASTELLS, 1999) tem constituído uma imagem de ser humano ligado a uma interpretação de um indivíduo conectado a complexas teias de redes sociais em que a informação seria o elemento-chave para a construção do seu conhecimento.

Conforme Castells (1999) a realidade virtual conserva esta característica virtual que ela sempre teve, pois a realidade experimentada foi sempre virtual porque percebida por meio de símbolos que enquadram a prática em determinado significado, o qual escapa a uma estrita definição semântica.

Está-se diante de ensaios do advento da terceira geração da Internet, em que esta se encaminha para a convergência de várias tecnologias que já existem e que seriam usadas ao mesmo tempo. Fala-se numa tecnologia de rede semântica e sinergia. Uma característica interessante desta geração da Internet é que o acesso móvel à rede atingiria uma maturidade, e as pessoas passariam mais informações de seus dispositivos móveis, capturando imagens locais e disponibilizando-as globalmente. Essa é a mesma lógica da rede dos Urban Sketchers, na qual diversos grupos de pessoas se identificam e passam a ter uma relação afetiva com um espaço virtual que não deixa de ser uma forma de territorialização.

Segundo Pierre Levy (1996, p.16), “o virtual não se opõe ao real e sua efetivação material, mas sim ao atual”. Filosoficamente, o virtual é entendido como o que existe em potência e não em ato; é extensão do real, ou seja, é um real latente. Segundo Ilharco (2003, p. 43): “O que as coisas são é o que elas significam é o que conta. Virtual, ou seja, imaterial, ou material, tudo está suspenso na infundável, mutante e surpreendente rede do significado.”

Nesta reflexão, embora enfocada em conceitos e práticas simples, procurou-se salientar o aspectos emancipatórios contidos na abordagem do instante presente, sem desprezar os registros ligados ao passado, cumprindo o papel de manter o vestígio simbólico do efêmero e da emoção que lhe está associada. Salienta-se a importância de abordar a informação a partir da perspectiva humanista, ressaltando o valor da experiência, tanto na dinâmica local, quanto na global, tendo como protagonista e motivador o desenho de observação, dentro da temática do meio urbano.



PLASTICIDADE E PRETEXTOS NARRATIVOS

CONCEIÇÃO MENDES - MENDES.CONCEICAO@GMAIL.COM - MESTRADO EM COMUNICAÇÃO ESTÉTICA - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA; E MARIA ISABEL AZEVEDO - ISABEL.COM@NETCABO.PT - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA, CAMPUS UNIVERSITÁRIO.

RESUMO: Este trabalho, resultante da investigação realizada a um tempo e espaço delimitados da vida do pintor Júlio Pomar, pretendeu observar a relação existente entre a plasticidade e a narrativa inerentes à pintura do artista.

Com base nos conceitos de plasticidade e narrativa, foi desenvolvida uma metodologia conducente à análise das qualidades estética, formal e temática, em articulação com os pretextos narrativos tendentes à materialização das obras deste autor.

Com vista a procurar uma maior aproximação à pintura de Júlio Pomar foi desenvolvida uma prática de atelier que abordou a vertente formal e temática da sua obra ao longo de seis décadas de produção contínua. Os trabalhos assim produzidos pretenderam demonstrar o objectivo desta investigação.

Abstract: This work is a result of investigation spanning the artistic life of the painter Júlio Pomar. It pretends to observe the relation existing between the plasticity and the narrative elements inherent in the artist's work.

Based on the concepts of plasticity and narrative, a methodology which led to the aesthetic qualities, both formal and thematic, was articulated with the narrative ideas found in the painter's work.

With the objectives of looking for a closer approximation to the paintings of Júlio Pomar, work in studio broached the formal and thematic side of his works for six decades of continuous artistic activity. The works thus obtained pretend to show the aim of this investigation.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: investigação, plasticidade, narrativa, pintura, composição / investigation, plasticity, narrative, painting, composition

A obra de Júlio Pomar – desenvolvida em permanente conjugação entre o pretexto narrativo e o exercício formal livre e independente – foi sempre orientada dentro de uma lógica de figuração como solução formal e conceptual, através da qual acreditamos estabelecer uma relação com a vida, as histórias, as fábulas, os mitos, afinal com o real e o imaginário que habitam o espaço dos seus ateliers. Depois das grandes obras do Neo-Realismo, a sua pintura suavizou-se com trabalhos líricos e decorativos de composição geometrizada. A plasticidade e a narrativa articulam-se num jogo de cores um pouco mais vivas e mais alegres, em que nos parece haver da parte do pintor uma especial atenção à vida, vista através dos jogos e das brincadeiras infantis.

AS SOLUÇÕES PLÁSTICAS E AS MUTAÇÕES ESTILÍSTICAS EM POMAR

Com Tauromaquias, uma série de muitas obras que começou no início da década de sessenta e se estendeu por alguns anos, o movimento acentuou-se assumindo-se como marca da sua pintura; é assim que, cavalos, cavaleiros e touros aparecem em composições dinâmicas, captados e retirados do instante de que o pintor “fala” com recurso a uma infinidade de soluções plásticas que encarnaram a sua narrativa.

Importante referir, da mesma época, “Metro IV” o primeiro trabalho de Júlio Pomar em que um objecto descontextualizado foi adicionado a um quadro e encarado como elemento da composição. Novos sentidos surgem após esta intervenção, sem no entanto se perder a autonomia semântica do objecto colado. Este terá sido o primeiro passo do pintor para uma longa série de assemblages realizadas em anos posteriores.

Em 1967 Pomar “descobre” um novo material, o acrílico com todas as suas vantagens e desvantagens, ao qual ajustou as suas técnicas e preocupações retirando dele todas as possibilidades que permitissem a plasticidade já reconhecida na sua obra. Nas séries Rugby e Maio 68 a sua “escrita” revela-se bem diferente, porque aceitou o desafio dessa nova matéria plástica, trabalhando pela primeira vez extensas zonas de cores lisas e intensas em contrastes acentuados, criando em suma uma nova forma de comunicação. Era a revolução na rua e a revolução na tela. Os trabalhos destas séries, novos pretextos para o registo metafórico dos vertiginosos movimentos e acontecimentos da vida real e de uma verdadeira explosão de cor justificam também o conhecido entusiasmo do pintor pelo trabalho de Matisse.

Depois do estudo da obra de Ingres, Pomar iniciou uma série de trabalhos dedicados aos Banhos Turcos, anunciando novas propostas de erotismo declarado. Dá-se o advento de uma tendência erótica, com um pé assente no estudo dos quadros de Ingres e outro na análise e redescoberta dos grandes guaches recortados de Matisse. Ingres influenciou com a sua pintura lisa, de superfícies cromáticas bem definidas por contornos precisos, enquanto por influência de Matisse a obra se constrói com tesoura, cortando panos, tecidos e telas previamente pintados e de grande intensidade cromática posteriormente colados sobre o suporte. Procurando executar trabalhos plasticamente diferentes, recortou formas – como que desenhando com tesoura – que habilmente colou nos locais certos, como peças indispensáveis à sua narrativa. Foi a lição de Matisse a ir mais longe,

desta vez com o recurso a uma nova matéria, mais variada, mais rugosa ou aveludada, numa combinação de texturas que além do apelo fortemente visual trazem a tentação do tacto. São trabalhos de forte plasticidade a marcar o gozo irrefutável proporcionado pela matéria plástica, pelo jogo dos tecidos de diferentes texturas e cores, dos esfiapados, dos rasgões e da tela que em algumas zonas permanece a nu. E assim Júlio Pomar começou literalmente a desenhar com a cor, alcançando uma pintura plana e sintética em composições com pernas femininas, pés, nádegas, seios, vulvas, falos... de cores persistentemente lisas, contrastantes e luminosas.

A década de setenta marca a fase de Retratos à qual pertencem retratos eróticos, herança plástica das propostas de Ingres e Matisse e trabalhos em que formas diversas, estranhas e puras, pairam num espaço aberto marcado pelo fundo liso quase lacado da tela. A mesma cor ora aparece como fundo ora como interior de uma figura, as linhas que sugerem contornos de rostos ou corpos contrastam com outras linhas e cores que ordenam a composição e onde os «intervalos» ajudam a construir a narrativa que as formas e as cores sustentam.

O erotismo e a sensualidade estenderam-se à série dos Tigres, fase de grande energia e intensidade, numa evidente aproximação plástica aos trabalhos mais antigos. Pomar retomou o tipo de narrativa que há muito não experimentava, umas vezes brincando, outras ironizando, em composições mistas de pintura e colagem. Continuamos a ver, da parte de Júlio Pomar, uma necessidade estritamente estética de trabalhar com recortes reais – em colagens e montagens – para se libertar «mentalmente» do espaço plano da pintura.

A partir de 1977 realizou variadíssimas montagens objectuais com materiais desperdiçados retirados do seu contexto, com o fim de criar novos objectos, impregnados de mensagens críticas e irónicas. As assemblages acabaram por ter um lugar de destaque na produção de Júlio Pomar, já que com frequência, objectos diversos passaram a ser usados para completar o discurso em composições não exclusivamente pictóricas. Usou objectos que incorporou, peles verdadeiras e toda uma gama de telas e tecidos pintados – fazendo sentir, mais que nunca, que o quadro era ele próprio um objecto. Os elementos colados contribuem para a narrativa e assumem a sua materialidade objectual como condição da composição.

Desde sempre houve uma ligação privilegiada entre a literatura e a obra plástica de Júlio Pomar. Uma das mais fortes linhas que reconhecemos ao longo da sua obra, através da constante evolução das suas linguagens plásticas, é sem dúvida a relação que o pintor sempre teve com temas literários onde vai buscar grande parte dos textos e pretextos, das narrativas que orientam o seu trabalho. Sente-se atraído por histórias, ficções e mitos e sem ficar aprisionado aos textos serve-se deles, tenta a sua reconstituição, recria-os e situa-os no seu imaginário.²⁴⁰ Nesta perspectiva, trabalhou de diversas maneiras o pássaro de ébano retirado do poema “The Raven” de Edgar Allan Poe; interessou-se pelos quatro autores da sua tradução e iniciou os retratos desses «monstros sagrados», personagens reais cujas obras são familiares ao pintor e passariam também a fazer parte

240 SEGUNDO O PRÓPRIO ARTISTA COMENTA, EM PEQUENO PASSAVA MAIS TEMPO A LER DO QUE A BRINCAR COM OS COLEGAS DA SUA IDADE. OS POETAS OBCECAVAM-NO E DEVORAVA LIVROS. POR ISSO NÃO NOS ADMIRAMOS QUE SE SINTA TÃO ATRAÍDO POR TEMAS LITERÁRIOS. JÚLIO POMAR É, ALÉM DE PINTOR, UM ARTISTA DA PALAVRA, AUTOR DE IMPORTANTES ESCRITOS SOBRE A ARTE DE PINTAR E AS RESPONSABILIDADES DA PINTURA.

da sua pintura. São muitos e fascinantes os retratos de Allan Poe, Baudelaire, Mallarmé e Fernando Pessoa; são grandes homenagens de Pomar aos seus ídolos, expressas em telas vibrantes de cor, de linhas, de manchas, de tinta que escorre pela superfície, no sentido de articular a «sua narrativa» com a plasticidade que a sua mestria lhe permite. Em muitos dos seus trabalhos, a linha a branco aparece por toda a composição sobre manchas de cor e onde nos parece estar em jogo a própria pintura e a sua relação com a literatura.

Em 1988 a convivência com a realidade dos índios do Alto Xingu levou-o ao início de um novo ciclo de pinturas, a série Índios. As cores e as formas misturam-se, confunde-se o animal com o vegetal, o que é logo deixa de ser, há alusão a figuras que afinal não são. No trabalho “Couple d’Indiens” (1989), o enorme torso do índio com a pele pintada quase ocupa a totalidade do espaço da tela e, pelas mãos de Pomar, de novo a pele foi pintada na tela. Parece-nos que aqui a materialidade da tela é assumida como uma «pele» sobre a qual recai outra pele e a pintura que a tatua. Sentimos que é aqui que reside a essência da pintura, naquilo que não se pode contar ou dizer e que por isso tem que ser mostrado; é a essência da pintura que está em causa e não o assunto. Nesta altura e relativamente às dimensões dos seus trabalhos, Pomar passou a insistir na execução de obras em polípticos, colocados muitas vezes de forma aleatória, como convinha à própria pintura, sem preocupação pelo número de telas a utilizar.

PLASTICIDADE E PRETEXTOS NARRATIVOS

Percebemos nos seus trabalhos o «trânsito» que faz surgir uma forma a partir de um gesto, o fazer e o desfazer, o recomeçar, o compor e re-compor, as sucessivas viragens e orientações diversas... sempre com um pretexto narrativo.

Esta consciência máxima do trabalho a que Pomar se propõe, ajudou-nos a entender melhor que o que está em causa é menos fazer o quadro, do que ver o que vai acontecendo na tela. Mais importante é o lugar onde tudo vai surgindo, é o durante esse fazer do quadro é o desejo incontrolável de fazer aparecer.

Mesmo considerando as mutações estilísticas no percurso artístico de Júlio Pomar, foi-nos possível observar o quanto os elementos técnicos e formais se encontram tão intrinsecamente ligados aos conteúdos temáticos e pretextos narrativos subjacentes a cada obra.

Esta pesquisa centrada na pintura de Júlio Pomar, levou-nos à realização de um trabalho prático de experimentação. A dinâmica foi orientada no sentido de melhor entendermos a prática do pintor e o modo como actua e conjuga a plasticidade e a narrativa inerentes ao seu trabalho.

Partindo dos mesmos pressupostos, desenvolvemos um trabalho digital que nos permitiu raciocinar de uma outra forma, transformando ideias em «imagens de ecrã», experimentando a plasticidade digital em criações artísticas que têm como suporte a tela do computador.

Para concretizar as nossas intenções relativas a todo o trabalho prático, procurámos orientar-nos pela obra de Júlio Pomar, ora agarrando as mesmas temáticas, ora utilizando as mesmas composições e as mesmas imagens como “citações” pictóricas, ora procurando soluções cromáticas e compositivas semelhantes ou análogas.

Em Atelier de Artes Plásticas desenvolvemos um trabalho plástico, em contacto físico com a materialidade que viria a dar alma aos nossos “quadros”. Fomos incorporando razões plásticas e criativas, de acordo com a consciência que temos das situações. A nossa actuação partiu da ideia de ser “a coisa”, assumindo depois todas as condicionantes, tais como a finalidade do trabalho, o suporte escolhido, a imagem como pretexto, a cor como tinta. Queremos dizer com isto que adoptamos um procedimento que tem a ver com a tinta, com a maneira como pomos a tinta e de como esta se comporta tanto no contacto com o suporte como entre os vários tipos de tintas – se são mais ou menos viscosas, transparentes ou opacas, fluidas ou aveludadas, brilhantes ou baças... Tem a ver também com os diversos utensílios que usamos para aplicar a tinta ou mesmo com as mãos quando a tocam directamente e a moldam, ora espalhando ou amontoando sobre o suporte...

Tentámos desta forma «seguir os passos» do grande pintor de forma a «sentir na pele» as suas intenções e os seus objectivos. E neste processo de fazer, desfazer, refazer, mudar, pintar e repintar, parar e recomeçar, fomos avançando, agarrando a nossa própria plasticidade. Os trabalhos plásticos apresentados enquadram o conhecimento teórico-prático adquirido e suscitam a reflexão teórica que permite amplificá-los.

É sabido como as novas tecnologias revolucionaram a Arte e, desde finais do séc. XX assistimos a uma vertiginosa emancipação da imagem. Consideramos que a Arte Contemporânea promove uma crescente contaminação entre as linguagens plásticas, abarcando na sua construção outros lugares do conhecimento, adoptando novas tecnologias e gerando novas modalidades formais. Estamos perante novas possibilidades de produção plástica a exigir novos conceitos operacionais não só para o processo de construção artística como também para o processo de compreensão crítica.

Na nossa prática de trabalho digital procurámos entender o ecrã como um espaço bidimensional correspondente a uma tela de pintura mas que, ao contrário desta, emite luz e nos leva a interpretar as imagens de uma outra forma, numa dimensão complexa de planos, de sobreposições e de narrativas. A introdução do computador neste processo trouxe-nos novas e diferentes possibilidades, não só por que se revela uma ferramenta indispensável nos dias de hoje mas também por que a imagem digital tem uma plasticidade inesgotável que nos convida à experimentação. O computador é aqui entendido como parte integrante da linguagem, comportando conceitos indispensáveis como luz, cor e movimento e, como instrumento de expressão artística, permite modificar a imagem e criar realidades visuais totalmente novas. Também nos parece haver uma nova relação com o texto literário e que as narrativas baseadas em hipertexto nos oferecem hoje infindáveis possibilidades de criação artística. Há uma nova sintaxe oposta à analógica, que nos leva a diferentes formas de pensamento e de raciocínio e que, até certo ponto, nos distancia daquela arte

palpável, sensível ao toque, que começou um dia riscada nas paredes das cavernas e se consolidou através dos séculos que nos precederam.

CONCLUSÃO

Esta prática mostrou-nos a grande flexibilidade da imagem digital, que consideramos ser igualmente Arte Plástica e se afirma com uma plasticidade infinita em que tudo é leve e manobrável, com todas as transformações e ajustes no diálogo com as outras linguagens plásticas e com outros lugares do conhecimento. No nosso caso pessoal, parece-nos que a arte digital se encontra ainda impregnada de conhecimentos adquiridos na produção da arte analógica, que nos oferece a mesma “liberdade” e a subjectividade que encontramos na pintura e que os princípios estéticos são provenientes dos movimentos artísticos tradicionais para a tecnologia digital e concomitantemente transcendidos.

Desenvolvemos este trabalho não apenas como um fim mas também como um meio de prática e conhecimento. A apresentação da teoria e da prática sobre a relação plasticidade/pretextos narrativos exposta neste trabalho concorre para a sua difusão na medida em que se abre a posteriores abordagens.



EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS E POÉTICAS NA ESCOLA

MARIA INÊS MORON PANNUNZIO - INESPAN@GMAIL.COM - AECA – ASSOCIAÇÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ARTE - MESTRE EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA

RESUMO: O projeto valoriza a cultura da sensibilidade estética na escola, ancorada nas diferentes linguagens da arte e da ciência. Defende uma atitude transdisciplinar, comprometida com a diversidade e a complexidade da vida, propiciando um trabalho poético, articulado, de qualidade e que envolva todos os alunos. Apoia-se em uma proposta epistemológica que valoriza o processo, e não o produto, as interações pessoais 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, as tecnologias contemporâneas; a engajar-se e comprometer-se com o ensino-aprendizagem, com ele próprio, com a realidade da qual faz parte; e a ter a percepção da importância dos outros na sua vida. Assim, será levado ao respeito, ao diálogo, ao novo e ao criativo. A consciência de que o aluno é sujeito-agente do processo ensino-aprendizagem e que, portanto, o que é ensinado deve fazer sentido para ele. Este pensamento nasceu do estudo da obra de Paulo Freire. Pensamento este que dialoga com a aprendizagem significativa de John Dewey. Com Henry Wallon, sustentamos com vigor a necessidade de o aluno construir sua identidade relacionando-se com o outro e o mundo, mesma interação defendida por Vigotsky, o qual destaca a importância da experiência escolar para a aquisição de conhecimentos. Vale destacar, contudo, que o pilar central deste projeto sustenta-se em Ana Mae Barbosa e sua Proposta Triangular.

ABSTRACT: The project values the culture of the aesthetic sensitivity in the school, anchored in the different languages of the art and the science. It defends a trans-disciplinary attitude, committed with the diversity and the complexity of life, propitiating a poetic and articulate work of good quality and that involves all the students. It leans on an epistemological proposal that values the process, rather than the product, the personal interactions and with the objects of the knowledge, as well as the intuitive knowledge and knowing themselves. The students will be stimulated to live the different areas of the knowledge, the artistic languages, the contemporary technologies; to engage and to commit with the teaching-learning, with their own, with the reality to which they belong; and to have the perception of the importance of the others in their lives. So they will be led to the respect, the dialogue, the new and the creative issue. The conscience that the students are subject-agent of the process of teaching-learning and that, therefore, what is taught should make sense for him; this thought was taken from the study of Paulo Freire's work. Thought that dialogues with John Dewey's significant learning. With Henry Wallon, we sustained with energy the students' need to build their identity linking with the others and the world, the same interaction protected by Vigotsky, which detaches the importance of the school experience for the acquisition of knowledge. It is worth highlighting, however, that the central pillar of this project is sustained in Ana Mãe Barbosa and her Triangular Proposal.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORD:** Sensibilidade estética, trabalho poético, atitude transdisciplinar, aprendizagem significativa, e Proposta Triangular / Aesthetic sensitivity, poetic work, trans-disciplinary attitude, significant learning, and Triangular Proposal.

INTRODUÇÃO

A escola não possibilita oportunidades de expressão, criação e formação da sensibilidade. Sendo assim, o processo de desenvolvimento pessoal dos alunos fica comprometido, detectando-se falta de criatividade, de interesse, de participação, de respeito, de autonomia e de identidade.

É o que ficou constatado como um problema comum a todas as realidades após pesquisa e levantamento de dados em algumas escolas. Nesse universo, alguns professores desanimam ou desinteressam-se; outros seguem numa luta solitária. O trabalho educacional precisa mudar. Modelos e soluções antes eficazes não respondem mais às questões das sociedades contemporâneas.

SANTOS (2003) afirma que “uma transformação profunda nos modos de conhecer deve estar relacionada, de uma maneira ou doutra, com uma transformação igualmente profunda nos modos de organizar a sociedade”. Ainda assim, ousamos começar por propor um trabalho de mudança na escola que possa vir a ter amplitude na realidade social.

DESENVOLVIMENTO

FREIRE (1987) entende a educação como um processo de conscientização; e o conhecimento, como produto humano e histórico, através do qual construímos formas e interesses plurais de ser e intervir no mundo. Daí podermos reconhecer que o aluno é sujeito-agente do processo ensino-aprendizagem e que, portanto, o que é ensinado deve fazer sentido para ele.

O aluno tem necessidade de construir sua identidade relacionando-se com o outro e o mundo, pois é um ser, segundo WALLON, geneticamente social. (in: GALVÃO, 1995). A afetividade é fundamental tanto no processo de construção da pessoa – autoconstrução – como na construção de conhecimentos.

VYGOTSKY (in: OLIVEIRA, 1998) vê os indivíduos como seres sociais e que, por isso, se constroem interagindo com seus parceiros. Para ele, a escola pode possibilitar avanços, pois a aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que só podem ocorrer quando o indivíduo se relaciona com outras pessoas. Se, por um lado, a aprendizagem impulsiona o desenvolvimento da inteligência; por outro, a escola tem papel essencial na construção do intelecto e deve dirigir o ensino para estágios de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos.

PIAGET (in: LA TAILLE, 1992) afirma que a criança opera intelectualmente: é um ser ativo, que elabora, verifica hipóteses, constrói conhecimentos

e vive uma história pessoal a partir das suas experiências com o mundo objetivo. Do contato com a cultura, a criança vai desenhando sua estrutura conceitual, seu universo de significados. O aprendizado tem como objetivo a autonomia, mas esta só se efetiva se o conhecimento transformar-se em ação.

O filósofo da educação, MORIN (2001), defende uma abordagem transdisciplinar do conhecimento, pois o enfoque fragmentado, que separa sujeito-objeto, diversidade-idade, já não atende à complexidade da realidade dos dias atuais. No processo educativo, portanto, é tempo de vivenciarmos todas as áreas do conhecimento, em todas as suas dimensões, na totalidade do nosso ser, integrando todas as nossas capacidades sensíveis, afetivas, intuitivas e intelectivas. É por meio das ciências exatas articuladas com as ciências humanas, incluindo a arte, que podemos unir racionalidade e afetividade, pois a literatura, a arte e a poesia possibilitam-nos perceber o lado poético da vida e podem tornar-nos mais compreensivos e humanos.

Estão aí colocados alguns referenciais teóricos que fundamentam este projeto, cujo propósito consiste em transformar e valorizar a sensibilidade, e desenvolver a autonomia dos sujeitos através de uma formação cultural crítica e social. A arte em suas diferentes linguagens e as novas tecnologias no processo do ensino-aprendizagem fortalecem esse processo. Dessa maneira, o aluno poderá aproveitar os atrativos oferecidos pelo avanço tecnológico; e o professor, por sua vez, usufruirá desses recursos para cativar o aluno.

Nesse contexto, se às novas tecnologias coube globalizar o conhecimento, pois as barreiras físicas e culturais são mais facilmente transpostas por meio da comunicação virtual; ao professor coube articular a teoria e a prática, ou seja, resgatar o conhecimento prévio do aluno e associá-lo a estudos possíveis.

O objetivo deste projeto, portanto, é implementar um programa pedagógico, a partir de uma perspectiva transdisciplinar que valorize o conhecimento contextualizado, globalizado e articulado (NICOLESCU, 1999). O diálogo entre cultura, arte e ciência suscita a sensibilidade estética do aluno, possibilitando-lhe seu desenvolvimento integral e contribuindo para que a formação de sua consciência individual ocorra em harmonia com o grupo social a que pertence.

Uma educação estética poderá promover a aprendizagem significativa, agregar conhecimentos às demais disciplinas, fazendo com que todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem percebam a importância dessa área de conhecimento no processo de formação pessoal. A possibilidade de vivenciar uma aprendizagem significativa viabiliza a percepção da importância da arte na vida das pessoas e no processo educacional como um todo, garantindo ao aluno um ambiente de respeito e compromisso com o conhecimento, consigo mesmo e com os outros.

O aprendizado na vida do educando tem que fazer sentido, de modo que ele queira buscar o conhecimento através de experiências vividas, dos

estímulos e desejos, caracterizando, assim, um processo prazeroso e verdadeiro. É o “aprender fazendo” que torna significativa a elaboração de conhecimentos, segundo DEWEY (1980). A aprendizagem significativa se dá de forma integral, através da problematização das experiências do dia a dia, e favorece o desenvolvimento do intelectual e da técnica. Os problemas devem ser apresentados num determinado contexto e de tal modo que o aluno possa estabelecer a ligação entre a sua solução e outras questões mais abrangentes.

O conhecimento sobre arte acontece na interseção da experimentação, da decodificação e da informação. Só um fazer consciente e informado torna possível a aprendizagem da arte. Aprender a linguagem da arte implica desenvolver técnica, crítica e criação e, por conseguinte, envolve todas as dimensões do ser humano. Daí a importância da educação do sensível, da educação do sentimento, ou da educação estética, que é a capacidade de o ser humano sentir ele mesmo e o mundo, num todo integrado. A educação do sensível e a estética devem ser complementares.

Em cada experiência estética que o educando realiza, principalmente se a criatividade estiver implícita, ele expressa os seus sentimentos, a sua capacidade intelectual, a sua sensibilidade perceptiva, o seu envolvimento criativo, a sua evolução social e a sua consciência estética.

A arte, para BARBOSA (2002), é entendida como facilitadora do processo de aprendizagem e prepara os alunos para a vida. A Metodologia Triangular no ensino da arte, proposta por essa citada autora, inter-relaciona o fazer artístico, a leitura da obra de arte e a história da arte, colocando a imagem no centro da aprendizagem. A escola deve formar o conhecedor, o fruidor e o decodificador da obra de arte, pois o desenvolvimento da capacidade criadora não está só no deixar fazer, mas também acontece no ato do entendimento, da compreensão, da decodificação das múltiplas significações de uma obra de arte.

O arte-educador, através da Metodologia Triangular: ver, fazer, contextualizar, utilizando as linguagens artísticas e com o suporte das novas tecnologias, irá promover o diálogo entre cultura, arte e ciência e conceber uma educação globalizada e contextualizada. A arte, qualquer arte verdadeira, permite compreender os significados fundamentais da vida, e isso é cognição, que ajuda a viver melhor (BARBOSA, 2002).

A arte colabora para o crescimento dos níveis cognitivo, afetivo e perceptivo. No processo criativo, o aluno se expressa através de signos verbais e não verbais, criando respostas para a realidade; desenvolve a percepção e o senso estético, juntamente com o crescimento intelectual e emocional.

A arte é um caminho de conhecimento e de conscientização do indivíduo. Como mediadora do diálogo entre o ser humano e a sua realidade, a arte facilita a tradução da experiência vivida em experiência compreendida. Vivenciar as linguagens artísticas é permitir um encontro consigo mesmo e dar significado à própria existência.

É importante que o lúdico esteja presente na escola, mediante o trabalho com as diferenças, com o exercício da imaginação e a auto-expressão, com

a descoberta e a invenção. Da mesma forma, presente por meio de novas experiências perceptivas, da experimentação da pluralidade de valores, de sentidos e de intenções.

A arte precisa ser percebida, também, na sua capacidade transformadora. A educação pela arte desenvolve o potencial cognitivo, amplia a visão de mundo e os alunos ficam mais abertos para as diferenças e todas as suas possibilidades.

Esforço e reflexão constantes de todos os envolvidos no processo educacional são fundamentais; e o planejamento tem papel importante nesse trabalho conjunto, pois facilita, inclusive, a ação e a avaliação do processo.

CONCLUSÃO

Assim, este projeto de educação foi pensado no sentido de que, através das diferentes linguagens da arte, e de modo transdisciplinar, a capacidade de expressão, de criatividade, e a sensibilidade possam ser desenvolvidas, e a aprendizagem significativa promovida. Novos conhecimentos serão construídos pelos alunos; a ação de estudar se tornará não só mais fácil e prazerosa, como também mais eficaz. E, além disso, os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem serão levados a reconhecer a importância da arte na formação pessoal, no desenvolvimento integral e na percepção da realidade social.

Essa proposta pedagógica propiciará aos alunos o contato com valores culturais, levando-os a construir um universo rico em simbologias, em personagens, em emoções e sentimentos, em sons, em escolhas e julgamentos, em valores éticos e estéticos, podendo, assim, entender criticamente a sociedade e a diversidade cultural. Dessa perspectiva, então, os alunos terão a possibilidade de um encontro com o seu verdadeiro ser, de modo que a escola transforme-se num espaço de inclusão, de respeito, de diálogo e de abertura. Um espaço de construção de seres e saberes.

A contribuição a que este estudo se propõe é despertar para uma necessária tomada de consciência quanto a importância da sensibilidade – dos professores e dos alunos – mediante a educação pela arte, no sentido de repensar o processo de ensino-aprendizagem e de viabilizar a formação de sujeitos que não apenas se constroem e constroem conhecimentos, mas que se tornem seres sensíveis e comprometidos com a vida. Em síntese, viabilizar a formação de pessoas que percebam a sua dimensão individual, social e planetária e possam responder adequadamente aos desafios do mundo contemporâneo com sensibilidade, criatividade e conhecimento.



ARTE E TECNOLOGIA – UNIVERSOS DE METÁFORAS E METONÍMIAS

MARIA LUIZA P G FRAGOSO - MALUFRAGOSO@GMAIL.COM - DOUTORA EM MULTIMEIOS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

RESUMO: Este artigo está centrado na importância que damos à necessidade da realização de estudos específicos a respeito das relações que surgem entre homens, máquinas inteligentes, e o universo tecnológico, no qual o artista contemporâneo se encontra inserido. Essa preocupação se dá por dois motivos: pela onipresença de produtos multimídia resultante da ubiquidade das ferramentas e/ou dispositivos tecnológicos digitais; e, pelo crescente número de teorias e estudos sobre “novas” estéticas e “novas” formas de interação humano/máquina-obra/público. Propomos, a partir do ponto de vista do artista pesquisador, um enfoque nos processos de criação, nas referências ou fontes inovadoras de conhecimento que servem de estímulo para o artista multimídia, e na possibilidade de surgimento de uma nova consciência a partir da imersão e experimentação criativa nos ambientes cibernéticos. Como referência citamos alguns trabalhos onde a poética se estabelece a partir dessas relações em diferentes planos de interação.

ABSTRACT: This article is centered on the importance what we believe is the need of developing specific studies about the relations that emerge between humans, intelligent machines and the technological environment in which contemporary artist is immersed. Our concern comes from two view points: the omnipresence of multimedia products resulting from the ubiquity of digital technological tools and/or devices; the arising number of theories and studies on “new” aesthetics and “new” forms of interaction human/machine-work/public. We propose, from the point of view of the artists and researcher, to focus on the creative processes, on the innovatory references and sources of knowledge that serve as stimulus for the multimedia artist, and on possibility of the emergence of a new consciousness from creative immersion and experimentation in cybernetic environments. We make reference to works where poetics are established from the relations in different stages of interaction.

+ PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS: arte e tecnologia, multimídia, dispositivos tecnológicos, interatividade, estética / art, technology, multimedia, devices, interactivity, aesthetics

Este artigo está centrado na importância que damos à necessidade da realização de estudos específicos a respeito das relações que surgem entre homens, máquinas inteligentes, e o universo tecnológico, no qual o artista contemporâneo se encontra inserido. Essa preocupação se dá por dois motivos: pela onipresença de produtos multimídia resultante da ubiquidade das ferramentas e/ou dispositivos tecnológicos digitais; e, pelo crescente número de teorias e estudos sobre “novas” estéticas e “novas” formas de interação humano/máquina-obra/público. Propomos um enfoque

nos processos de criação, nas referências ou fontes inovadoras de conhecimento que servem de estímulo para o artista multimídia, e na possibilidade de surgimento de uma nova consciência a partir da imersão e experimentação criativa nos ambientes cibernéticos. Como referência citamos alguns trabalhos de artistas onde a poética se estabelece a partir dessas relações em diferentes planos de interação.

Desde 2004 desenvolvemos um projeto intitulado Rede Brasileira de Instituições de Ensino Superior para Povos Indígenas, que iniciou com um projeto de extensão universitária e em 2007 se tornou um projeto de pesquisa credenciado junto ao CNPq. O projeto é transdisciplinar, direcionado para as áreas de Arte e Tecnologia, Ciência, Computação e Culturas Tradicionais. Realizamos pesquisas em dois grandes eixos: no âmbito da Arte e Tecnologia digital, com desenvolvimento de interfaces físicas e virtuais, criação de websites, desenhos em GPS, animações multimídia interativas e instalações computacionais interativas que exploram os sistemas de comunicação e a cibernética, adaptando-os a públicos específicos; no âmbito da discussão sobre a interação com culturas tradicionais esta o acesso dos estudantes indígenas à inclusão digital e ao ensino superior, tendo como foco diferentes iniciativas de Instituições de Ensino Superior, além de colaborar com projetos específicos de estudantes indígenas.

Nosso envolvimento com o estudo sobre culturas indígenas data dos anos 80, quando, por intermédio do Projeto Rondon, e da Universidade de Brasília, realizamos estágios e ministramos cursos em Nova Xavantina (MT), região onde vivem índios da etnia Xavante. Em 1997, entramos em contato com os pesquisadores Gilberto Prado, Diana Domingues e o inglês Roy Ascott por ocasião do projeto “Expedição de Reconhecimento no Alto Xingu”, visita à nação indígena Kuikuro, organizado pela artista e arquiteta Tania Fraga. Essa expedição tinha como objetivo oferecer uma experiência de vivência e imersão na cultura daquela comunidade, visando, posteriormente, a construção de uma Rede Xamântica na Internet. Foi após a expedição Kuikuro que demos início a proposta de desenvolver um projeto de pesquisa na linha de Arte e Tecnologia, desenvolvendo paralelos entre culturas indígenas e experimentações artísticas, o que culminou numa tese de doutorado defendida em 2003 no Instituto de Artes da Unicamp.

Durante a Expedição Kuikuro, a equipe se concentrou numa de suas prioridades, que era a de observar atividades de pajelança. Os rituais de cura e transformação - os quais possibilitam uma mudança no estado de consciência dos nativos - eram alvo de nossa investigação, já que pretendíamos estabelecer, em nossas obras, uma relação entre a experiência de imersão nos rituais xamânicos e a experiência de imersão nos ambientes cibernéticos. Acreditávamos que esta relação se tornaria possível a partir do surgimento do fenômeno do intercâmbio multicultural na rede, da transposição de barreiras de tempo e de espaço, da transformação de conceitos e paradigmas também em relação ao tempo e ao espaço, além da aparição de um ser “interfaceado” pela tecnologia, que, ao se projetar no ciberespaço, provocaria o surgimento de formas inimagináveis de contato, comunicação e relação entre indivíduos e grupos de indivíduos.

Roy Ascott criou, em 1997, a palavra shamantic a partir de uma combinação entre xamanismo e semântica aplicados na Rede Internacional de Comunicação. Ascott também cunhou o termo ciberception (ciberpercepção) definido pelo autor como

PERCEPÇÃO SÚBITA DE UMA MULTIPLICIDADE DE PONTOS DE VISTA, UMA EXTENSÃO EM TODAS AS DIMENSÕES DE UM PENSAMENTO ASSOCIATIVO, UM RECONHECIMENTO DE TRANSITORIEDADE DE TODAS AS HIPÓTESES, O RELATIVISMO DE TODO O CONHECIMENTO, A FALTA DE PERMANÊNCIA DE TODA A PERCEPÇÃO. (ASCOTT,1988:168)

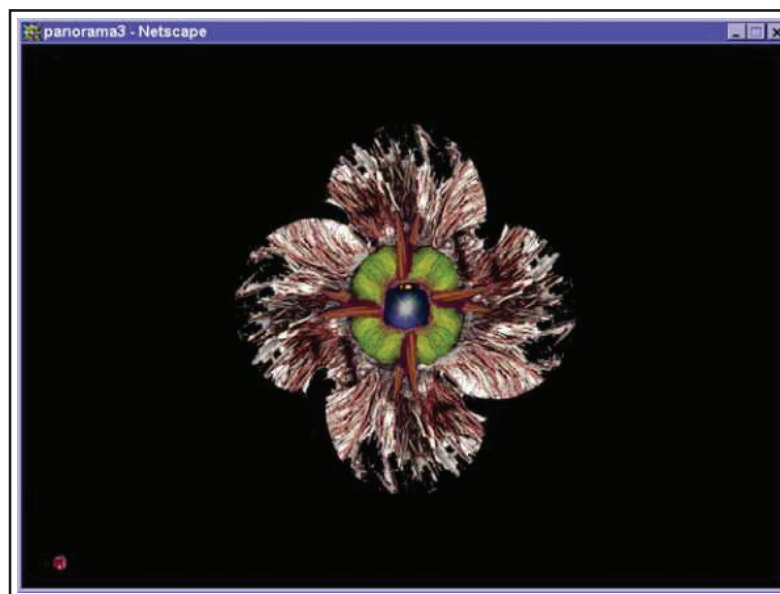


FIGURA 1

Em meados de 2000, criamos o nosso primeiro trabalho de imersão para Internet, Mandala (fig.1), uma obra elaborada a partir das propostas de uma experiência artística xamânica, tendo como referências conceituais e temáticas a experiência vivida junto ao grupo indígena Kuikuro. Mandala é um trabalho essencialmente contemplativo. O nível de interação é simples, no click do mouse. A imagem em movimento representa o movimento das danças enquanto formas de expressão e comunicação primitivas e singulares. A dança das imagens fala de um espaço temporal no qual a formação de uma personagem se desvela, desabrocha, aparece, e, no momento que atinge sua plenitude, se torna estática, se eterniza. O visitante, em sua primeira visita á Mandala, tende a aguardar uma seqüência de animações, e, essa espera dura até o momento em que se impacienta e resolve intervir no ambiente, provocar um movimento, utilizando o cursor para encontrar um link, e acionar a próxima animação. Assim, o

visitante descobre que ele tem o poder de acionar as animações e ele mesmo decide quanto tempo vai permanecer em contemplação. É uma navegação solitária, íntima. Para criar esse universo nos baseamos em estudos sobre a cosmologia indígena, e da nova antropologia simbólica, que se preocupa com as “representações nos sistemas ideológicos e nos ritos”, e “parte da análise de que as representações são uma forma de expressar a visão do mundo, abandonando uma preocupação única em torno do social”(LANGDON,1996:23).

Com o objetivo de focar nos processos de criação, Mandala serve como exemplo de experimentação em ambiente fechado, apesar de estar veiculado na internet, e que tem como pontos fundamentais a pesquisa fotográfica, a pesquisa de campo, a apropriação de cultura indígena como recurso conceitual, a definição de recursos tecnológicos e a criação de metáforas. Os recursos tecnológicos vão definir as ferramentas e dispositivos de hardware e software utilizados, formas de input e output do trabalho, que por sua vez vão definir a relação desejada com o público. Percebemos quatro estágios diferenciados de ações:

- + a pesquisa iconográfica que vai compor a economia simbólica a ser aplicada não apenas não projeto atual;
- + a pesquisa de cunho antropológico que investiga as relações homem/sociedade, homem/cultura, homem/máquina, homem/tecnologia;
- + a elaboração ou apropriação de conceitos que inferem nas opções de linguagem, se relacionam com as referências estéticas e definem a opção poética do artista; e,
- + opções técnicas e recursos tecnológicos que tem como função dar suporte para os trabalhos.

Sabemos que a tecnologia digital oferece, junto aos sistemas telemáticos, uma infinidade de situações e acontecimentos que vão suplantar os sistemas “poéticos” anteriores pelas especificidades do processamento informatizado. Ainda assim, percebemos na produção multimídia contemporânea uma recorrência ao paradigma modernista. Onde, então, vamos encontrar essa nova consciência, ou a ciberception de Roy Ascott? Será que atingimos nesse trabalho uma transformação de conceitos e paradigmas em relação ao tempo e ao espaço? Será que o contato proposto foi além das imagináveis percepções sensoriais?

No decorrer de nossas pesquisas o objetivo geral permanecia o mesmo, coerente com a premissa inicial de criar uma obra artística que explorasse o potencial transformador do sistema telemático sobre o usuário. Os objetivos específicos foram sendo adaptados: em vez de focar, uma relação intimista entre artista e usuário, procuramos desenvolver um espaço mais aberto, coletivo, multiusuário para uma participação de interatores; romper com o monólogo unidirecional e abrir espaço para o diálogo multidirecional. Os trabalhos passam a explorar as relações distanciadas geograficamente, mas reunidas por dispositivos de telepresença. Criamos então o trabalho traja-e.net que torna a resgatar o aspecto mítico das relações mediadas entre mundos reais e virtuais, que tangenciam temas como magia, rituais coletivos de passagem, mitologia, ao mesmo tempo que

estão profundamente relacionadas com questões exclusivamente resultantes do meio no qual se tornam possíveis: a telemática. Começamos o projeto experimental tracaja-e.net (fig.2) com a certeza de que fazer arte para a Internet significa criar a partir de uma interação com o conteúdo suspenso na Rede. No entanto, ao pesquisar sobre as imagens na Internet percebemos que acessar as informações on line via browsers comerciais significava visualizar as informações numéricas como imagens/simulacros do mundo real. Mas que imagens são essas? Qual a informação que nos transmitem?

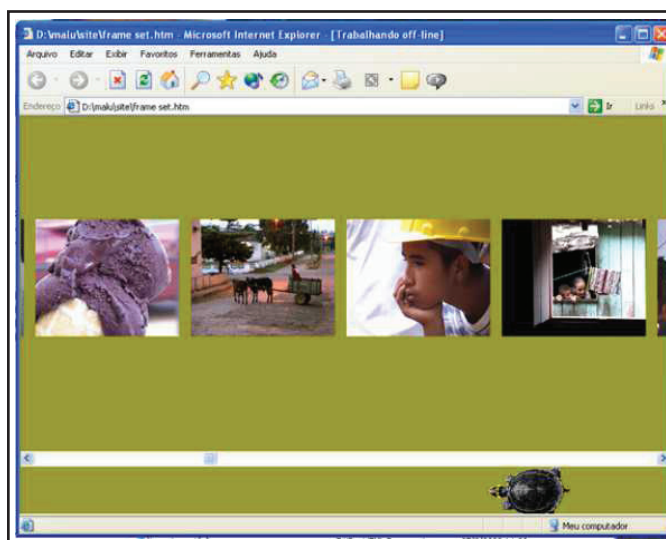


FIGURA 2

Realizado entre 2002-2003, no projeto foi proposto um sistema de navegações “simultâneas”, ou seja, fazer um percurso geográfico físico enquanto construíamos um percurso virtual por meio de mídias locativas, móveis, conectadas ao sistema telemático. Nosso tracajá, sobre quatro rodas, levou consigo o abrigo, um refúgio, pelo roteiro pré-determinado durante 178 dias. Dentre os objetos carregados estavam: o GPS que fazia o reconhecimento da estrada, indicava o melhor caminho e desenhava um rastro numérico das distâncias percorridas; a câmera digital que registrava o que saltava aos olhos, o que resplandecia, o que impressionava, e depois tornava possível a transferência dessas imagens para o computador; o computador portátil que recebia as informações do GPS e da câmera, onde os dados eram reunidos no diário de bordo, publicado diariamente na Rede. Para garantir essa publicação o telefone celular via satélite servia de recurso alternativo à linha telefônica via cabo, e sua bateria podia ser carregada, assim como a bateria do computador, pelo sistema elétrico do carro. Com esta performance ampliamos nossa noção de navegação para além da Internet. Assim como no trabalho Mandala, percebemos os mesmos estágios diferenciados de ações: a pesquisa ico-

nográfica e a pesquisa de cunho antropológico, ambas realizadas em campo, num sistema em tempo real; a elaboração ou apropriação de conceitos a partir da idéia do quelônio que gerou a ação performática de 178 dias, que definiu um sistema híbrido, físico e virtual; e, por fim, as opções técnicas e recursos tecnológicos que viabilizaram o projeto em suas nuances de interação e navegação.



FIGURA 3

Em 2008 realizamos com o grupo Rede²⁴¹ de pesquisa o trabalho Um Atikum (fig3) que não mais acontece no espaço telemático e sim no espaço expositivo institucional. O projeto é composto de três etapas: colaboração acadêmica com o projeto do estudante de medicina Josinaldo da Silva Atikum sob o tema “A saúde que se faz na aldeia”; pesquisa de campo com documentação fotográfica e videográfica; e, criação de obras artísticas. Um Atikum se apresenta como instalação multimídia computacional interativa que carrega em si uma proposta de resgate cultural, que envolve o público numa vivência do ritual do Toré. O público é convidado a participar do ritual com sua dança, no centro do círculo, enquanto são

241 FAZEM PARTE DA REDE HOJE OS ALUNOS ANÍBAL ALEXANDRE LIMA DINIZ, JACKSON MARINHO VIEIRA, VÍCTOR HUGO SOARES VALENTIM E JOSINALDO DA SILVA, SHIRLEY FIÚZA, ADRIANA LOPEZ E OS PROFESSORES NELSON INOCÊNCIO E FÁTIMA BURGOS.

projetadas imagens de vários membros da comunidade Atikum durante o verdadeiro e tradicional ritual do Toré. As imagens dos vídeos, que foram editadas em camadas com deslocamentos de tempo, provocam uma incerteza nas nossas noções de tempo e espaço. Da mesma forma, as imagens exibem fluidez, transparência e luminosidade sugerem o estado alterado de consciência dos dançarinos, que ao tomarem a Jurema, entram na dança e, em conjunto com o grupo, fazem parte de um ritual de cura coletivo. No caso de Um Atikum, o elemento simbólico que serve de fio condutor entre a realidade artística e a cultura tradicional é o maracá e seus sons remasterizados associados às imagens em vídeo. Assim como os outros trabalhos, este possui componentes míticos que exercem a função de referências culturais sobre as quais é construída a proposta de uma aisthesis reinventada pela tecnologia. A obra instalada deseja provocar um deslocamento sensorial e mental por meio da transformação na simulação da cultura tradicional pela cultura digital.

Retornamos aos questionamentos iniciais sobre qual o caminho, ou quais os fatores que nos levariam a experimentar essa nova consciência, ou a ciberception de Roy Ascott. Ao nosso ver, a experimentação e as vivências nos espaços ciber-transformados poderão provocar alterações em nossos campos de percepção. No entanto, ao analisar nossas próprias experiências, perceberemos uma sistematização de procedimentos no processo de criação que além de envolver questões de investigação de conteúdo, de referências iconográficas, conceituais, técnicas e tecnológicas, estão constantemente buscando o uso de metáforas e metonímias para estabelecer relações associativas imaginárias. Acreditamos que o potencial de transformação dos processos de percepção não está externo ao corpo humano, como próteses sensoriais, mas sim na capacidade de incorporação de experiências sensitivas e transformação destas em linguagem, em expressão, em comunicação. A ciberpercepção sugerida por Ascott pode ser fruto de uma vivência, que por sua vez está retornando para o corpo, por meio de linguagem, metáforas e metonímias, uma capacidade pré-existente, no entanto latente. A experiência junto a outras culturas, como as culturas tradicionais indígenas nos possibilitam testemunhar, pesquisar e vivenciar diferentes níveis de percepção, seja nos rituais, seja no dia-a-dia das culturas tradicionais.



O DESIGN E A PÓS-MODERNIDADE: INTERFACES

MARIA REGINA RIBEIRO DE SOUSA CAMBOIM – ALUNA DO CURSO DE TÊXTIL E MODA DA USP - PROFA. DRA. MARIA SÍLVIA BARROS DE HELD - SILVIAHELD@USP.BR - PROFA. DRA. REGINA APARECIDA SANCHES, PROFA. DRA. JÚLIA BARUQUE RAMOS, PROF. DR. JOSÉ JORGE BOUERI FILHO E PROFA. DRA. ISABEL ITALIANO – TODOS OS PROFESSORES SÃO DO CURSO DE TÊXTIL E MODA DA ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP),

RESUMO: O trabalho apresenta-se em três aspectos: o design e a comunicação, o design e a desconstrução e o processo de criação em relação à questão presenteísta. Propõe algumas reflexões concernentes à pós-modernidade face ao design, no sentido da comunicação e das imagens. O estudo também correlaciona a teoria da Gestalt e sua interface na pós-modernidade.

ABSTRACT: The paper is 3 subdivision aspects: the design and the communication, the design and the deconstruction and the presentist issue along the creation process. Proposes some réflexions concerned to design, in the sense of communication and images, towards postmodernism. It correlates Gestalt's theory and his postmodernism interface.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: pós-modernidade, criação, design, comunicação, Gestalt./ postmodernism, creation, design, communication, Gestalt.

O trabalho propõe algumas reflexões concernentes ao design, no sentido da comunicação e das imagens, face à pós-modernidade.

Subdivide-se em três aspectos: o design e a comunicação, o design e a desconstrução e o processo de criação e suas relações com o presenteísmo.

O DESIGN E A COMUNICAÇÃO

O conhecimento, em tempos passados, era considerado, geralmente, um processo gradual e contínuo de aquisições. Hoje, porém, o mesmo conhecimento ocorre como um sistema de dispersão, assim como a unificação dos conceitos adquiridos, que já não se dá pelo seu objeto, mas, provavelmente pelo seu sujeito Foucault (1977).

Do mesmo modo, as reflexões teóricas, antes consideradas linearmente cartesianas, pautadas na constituição de estruturas homogêneas, são tam-

bém revistas e hoje se observa que, na verdade, o processo é híbrido, composto por elementos heterogêneos, sejam lingüísticos, sejam visuais. As conexões, explícitas ou subliminares, não só ocorrem, como participam de todo plano de comunicação. Assim, as redes, através das mediações associativas, são estabelecidas e, pela própria dinâmica do processo, a mutação é uma de suas principais características.

A escolha eletiva é a afinidade. São as fusões e confusões que ocorrem independente da comunidade: religiosa, cultural, intelectual. O mais importante é observar que os eixos paradigmáticos mudaram.

Quando considerado como meio, o design possibilita também o resgate da produção como representação de um contexto sócio-cultural. Nesse caso, o design passa a ser considerado não somente como uma produção vinculada à estética, mas também como uma atividade que trabalha com a informação. Assim, como ferramenta, como meio, não só no aspecto gráfico, mas também como instrumento de produção tridimensional, o design traz em si as alterações inerentes à evolução de sua concepção estética e retórica da visualidade. Como afirma Maffesoli em *L'Instant éternel*:

“INSISTIR SOBRE A ÍNTIMA LIGAÇÃO ENTRE VER, SER VISTO, VIVER, NÃO É INSIGNIFICANTE, JUSTAMENTE ONDE A IMAGEM LONGAMENTE ESTIGMATIZADA (RE)APARECE COMO UM DOS PILARES DA VIDA SOCIAL (...). A TUDO QUE SE ASSOCIA AO SENSÍVEL, SOB DIVERSAS MODULAÇÕES, NÃO SE PODE RELEGAR À ORDEM DO PRIVADO, UMA VEZ QUE CONTAMINA DE UMA MANEIRA MAIS OU MENOS SELVAGEM, TAMBÉM A VIDA PÚBLICA “.
(2000, p.134)

Desse modo, a imagem, que tem como um dos seus ingredientes o sensível como instrumento de produção, acaba por interferir no contexto social onde se insere, devido à força inerente deste componente.

O DESIGN E A DESCONSTRUÇÃO

A desconstrução, uma das características da pós-modernidade, apóia-se num método que busca a descristalização de um sistema. Muito mais que decompor um objeto, questiona a fundamentação da cultura ocidental, regida por opostos, como: realidade/representação, corpo/mente, bem/mal e outros antagonismos, que buscam sempre acentuar um termo em favor de outro, e por esse caminho, cada vez mais, racionaliza, legitima e cristaliza tudo o que já está estabelecido. Na desconstrução, a sugestão é justamente a inversão deste caminho. A desconstrução busca a reordenação do discurso e, em geral, apresenta propostas inusitadas e estabelece novos elos, sejam visuais, sejam mentais.

Para o filósofo Jacques Derrida, um dos críticos de Saussure, a escrita permeia e invade a fala. Esta constatação torna-se importante, na medida em que, no design, alguns elementos composicionais, como os caracteres tipográficos, por exemplo, acabam por adquirir, por vezes, autonomia de objeto. Nesse caso, de modo inverso, influenciam a própria oralidade intencionalmente, até brincando, em alguns casos, com a própria legibilidade e

assim, conduzem à própria relativização deste conceito, como neste exemplo, apresentado na figura 1.

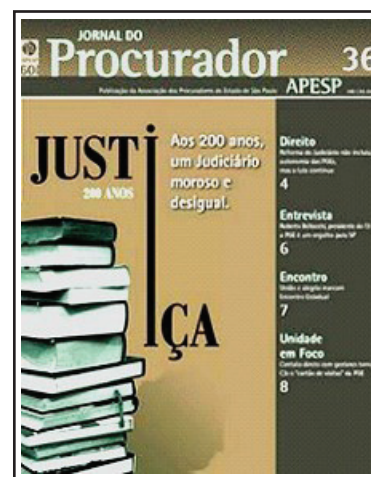


FIGURA 1

É possível que, a partir desta mesma autonomia adquirida pelo objeto, artistas do final do século XIX, conduzidos, ainda que a princípio, por um processo inconsciente e pelo caráter de novidade, se inspiraram e reforçaram a onda de japonismo na Europa, incentivados por Samuel Bing, entre outros. É quando, por exemplo, o cloisonnisme, antes, um recurso estritamente técnico, passa a ser inserido nas produções bidimensionais ocidentais, através do assinalar e valorizar os contornos e, posteriormente, a elas se integram como elementos composicionais, gráficos e/ou pictóricos constantemente presentes.

Ocorre também a descoberta estética do processo inverso ao costumeiramente utilizado até então: o predomínio do “vazio” (em geral, na cultura ocidental, “fundo”) e este, como determinante sobre o “cheio” (no ocidente, espaço normalmente dedicado ao “tema”, ao “sujeito” da obra). Talvez tenha residido exatamente aí o fascínio trazido pelo caráter de novidade da estética oriental, que, “descoberta” pelo ocidente, abriu novos caminhos, inclusive com a integração de novos elementos composicionais, como no já citado exemplo do cloisonnisme:

“HARUNOBU, UTAMARO E HIROSHIGE REVELAVAM UM MUNDO DE IMAGENS INSÓLITAS QUE DEVIAM ENCANTAR OS EUROPEUS À PROCURA DE NOVOS MEIOS DE EXPRESSÃO (...), COMPOSIÇÕES COM TENDÊNCIA ASSIMÉTRICA E O PODER DE SUGESTÃO ALIADO À UNIDADE DE ESTILO, TUDO ERA ENCANTADOR” (CHAMPIGNEULLE, 1976:56).

Tais posturas, em diferentes épocas, nos remetem às reflexões de Maffesoli a respeito do “retorno cíclico” em “L’Instant éternel” (2000:33), quando se

refere ao movimento, que em seu retorno, ocorre e faz submergir a diferença de tonalidade entre o drama ou a dialética, postulando uma solução ou uma síntese possível (...) seja individual, seja coletiva. Eis um exemplo, apresentado pela figura 2.

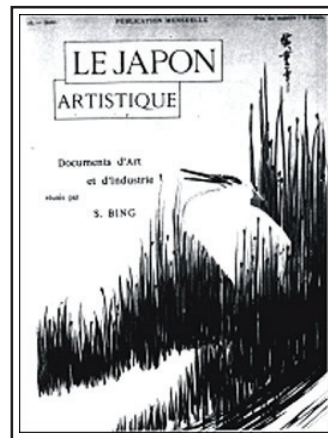


FIGURA 2

Munari reconhece que “a imagem, enquanto comunicação visual tem valores diferentes, segundo o contexto em que estão inseridas, dando informações, por sua vez, também diferentes” (Munari, 1977:11). Vale observar que na verdade, o que é “informado” são os conjuntos maiores ou menores de idéias e estas são reconhecidas em maior ou menor abrangência, do mesmo modo em que permanecerão com maior ou menor intensidade (adensamento ou rarefação), por maior ou menor tempo no repertório imagético das pessoas. Nesse caso, tudo de acordo com as possibilidades interativas que as idéias venham a oferecer, no que tange aos elementos já existentes, às possibilidades de “conexões” proporcionadas pelos mesmos e as diversificadas bagagens informativas que os espectadores possuam.

É o fato comunicacional na dança das causas e efeitos do pluralismo pessoal. É o trágico e sua imediata reconstrução. É a tribo mesurando os fatos em conformidade ao totem. Um dos aspectos desta reflexão é o que Michel Maffesoli chamou de “lógica de identificação” dentro da pós-modernidade²⁴², e é no jogo da identificação, segundo o mesmo autor, que reside o lúdico em um dos seus aspectos.

O PROCESSO DE CRIAÇÃO E A QUESTÃO PRESENTEÍSTA

242 MAFFESOLI APLICA A LÓGICA DA IDENTIFICAÇÃO EM SUBSTITUIÇÃO À LÓGICA DA IDENTIDADE OCORRIDA NA MODERNIDADE, AO MESMO QUE CORRELACIONA A LÓGICA DA IDENTIFICAÇÃO A INDIVÍDUOS (AUTÔNOMOS E SENHORES DE SUAS AÇÕES) E A LÓGICA DA IDENTIDADE A “PESSOAS” (AQUI CARACTERIZADAS COMO PORTADORAS DE MÁSCARAS VARIÁVEIS, TRIBUTÁRIAS OU NÃO DOS SISTEMAS EMBLEMÁTICOS COM OS QUAIS SE IDENTIFICAM). NO FUNDO DAS APARÊNCIAS, p. 18.

As linhas divisórias, atualmente, são cada vez mais sutis e a interdisciplinaridade indica um dos mais acertados caminhos para se tomar na pós-modernidade. Como afirma Juan Liñares:

... "PATÉTICOS SÃO OS COMBATES PELA PREDOMINÂNCIA DE CERTOS MODELOS SOBRE OUTROS, ONDE A CONFRONTAÇÃO QUE SE DIZ CIENTÍFICA ESCONDE, A DURAS PENAS O COMBATE TERRITORIAL. POR OUTRO LADO, É MUITO ESTIMULANTE DESCOBRIR QUE É POSSÍVEL A CONFLUÊNCIA DE INTEGRAÇÃO E QUE AS EXPLORAÇÕES REALIZADAS A PARTIR DE DIFERENTES MODELOS PODEM SER COMPARTILHADAS. O LUGAR-COMUM DAS DESCOBERTAS SINGULARES NOS PERMITE CHEGAR A MISTÉRIOS MAIORES, MAIS VELADOS E TRANSFORMAM OS TRABALHOS PRÁTICOS E DE INVESTIGAÇÃO EM AVENTURAS DUPLAMENTE FASCINANTES" JUAN L. LIÑARES, PREFÁCIO DA OBRA A ESCULTURA E A PSICOTERAPIA, P.9.

A questão heterogênea é rapidamente instalada numa dinâmica sob o espectro da globalização. A identidade se fragiliza. As identificações múltiplas, por outro lado, agigantam-se. Ao mesmo tempo, o que Maffesoli denomina de "bricolagem mitológica" (Maffesoli, 2000:16) ocorre em cada canto, a cada momento, mudando e transfigurando as ideologias.

A teoria da Gestalt é mais nítida quando define a forma, no aspecto perceptivo, como um esquema de relações invariantes de certos elementos, embora, em alguns momentos, se contraponha a outros ângulos de visão desenvolvidos atualmente, sobre o mesmo assunto: a imagem, a saber: forma, bordas visuais, objetos. A maioria das teorias confirma que as bordas visuais presentes são as que fornecem a informação necessária à percepção da forma. Separação figura e fundo: pela Gestalt, essa dupla noção designa a divisão do campo visual em duas regiões, separadas por um contorno.

Pela teoria da Gestalt, as formas, sejam objetais ou abstratas e suas organizações, são percebidas sob o impacto dos elementos do estímulo sobre os "campos de força" nervosos, "à semelhança do modelo de um campo elétrico" (Aumont, 2001:71). Essas estruturas são divididas em alguns segmentos, intitulados "leis": a proximidade, a similaridade, a continuidade e a lei de destino comum. Essas leis, elaboradas entre as duas guerras, caíram em relativo descrédito, pelo aspecto ultrapassado de sua explicação neurológica.

Forma e informação: pela Gestalt, a idéia é de que, em uma dada figura, existem partes que fornecem muitas informações, outras, poucas. Estas últimas são tidas como "redundantes", já que se imaginam totalmente previsíveis.

Pela ótica e traços da pós-modernidade, a crítica dissolve-se pela fragmentação da totalidade, pela insegurança, que tão bem caracteriza a liberdade, pela perda da legitimidade das grandes narrativas, pelo caráter híbrido tão característico da cultura pós-moderna. Assim, o design, neste contexto, opta pela expressão do sensível, no sentido estético, pela expressão individual, pelo experimento e pela criação e re-criação de novas regras à medida que realiza, uma vez que o erro, o acaso e o jogo, são características inerentes do design pós-moderno.

O cenário é demonstrado para que seja possível efetuar análises de alguns aspectos deste fenômeno multidimensional que é esta parte da sociedade, se afastando da teoria, indo à prática e retornando à teoria, como uma aplicação de processo contínuo.

São reflexões que constata como conceitos concernentes à pós-modernidade aplicados, podem ajudar na compreensão de outros, no sentido prático. Nesse caso, revertendo-se a sensibilidade inerente do profissional - o produtor - para melhor compreender outras idiossincrasias e obter melhores resultados a partir da reflexão sobre esses conceitos e aplicação dos mesmos sobre a ação, para gerar e produzir imagens, inserindo-se a ótica da estética e da técnica no cotidiano das pessoas.



A CULTURA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO:: UM NOVO CENÁRIO PARA SUA PRODUÇÃO

MELINA DE SOUZA MOTA - MELINA.MOTA@GMAIL.COM - DOUTORANDA NO PROGRAMA DE COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE - UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA – BARCELONA/ESPAÑA; MARIA IVETE TREVISAN FOSSÁ - DOUTORA EM ADMINISTRAÇÃO - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA – RIO GRANDE DO SUL/BRASIL; E JOSEP MARIA BLANCH RIBAS - DOUTOR EM PSICOLOGIA SOCIAL - UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BARCELONA – BARCELONA/ESPAÑA

RESUMO: O propósito do presente ensaio é apresentar uma idéia introdutória sobre a produção da cultura na sociedade da informação, antes vista como um ornamento social e, agora, constituindo-se em uma das mais sólidas demandas da sociedade atual. Como bosquejo documental e bibliográfico que é, descarta a pretensão de esgotar o universo dos temas aqui abordados, mas, sim, trazer à tona o novo panorama para a produção cultural – o que faz de maneira sucinta e abrangente –, pois, no futuro, é pretensão ampliar o estudo, de forma a promover e complementar sua compreensão e diálogo.

ABSTRACT: The purpose of the present essay is to present an introductory idea about the production of the culture in the society of the information, before seen as a social ornament and, now, being constituted in one of the most solid demands of the current society. As documentary and bibliographical sketch that is, it discards the claim of exhausting the universe of the subjects here boarded, but, yes, bringing up the new view for the cultural production – which makes a succinct and comprehensive way –, because, in the future, it intends to enlarge the study, in order to promote and complementing his understanding and dialog.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEY-WORDS:** Cultura social; Produção cultural; Sociedade da Informação / Social culture; Cultural production; Society of the Information.

INTRODUÇÃO

O propósito do presente ensaio é apresentar uma idéia introdutória sobre a produção da cultura²⁴³ na sociedade da informação, antes vista como um ornamento social e, agora, constituindo-se em uma das mais sólidas demandas da sociedade atual. Como bosquejo documental e bibliográfico que é, descarta a pretensão de esgotar o universo dos temas aqui abordados, mas, sim, trazer à tona o novo panorama para a produção cultural – o que faz de maneira sucinta e abrangente –, pois, no futuro, é pretensão ampliar o estudo, de forma a promover e complementar

243 ENTENDE-SE PRODUÇÃO CULTURAL ENQUANTO SISTEMA E, PORTANTO, COMPOSTO DE QUATRO ELEMENTOS/PARTES: A PRODUÇÃO CULTURAL PROPRIAMENTE DITA (CRIAÇÃO E CONFECÇÃO MATERIAL DO BEM CULTURAL); A DISTRIBUIÇÃO (COLOCAÇÃO DO BEM CULTURAL PRODUZIDO AO ALCANCE FÍSICO DE SEU RECEPTOR FINAL, O USUÁRIO OU CONSUMIDOR); A TROCA (OFERTA IMEDIATA DO BEM CULTURAL AO SEU RECEPTOR FINAL, MEDIANTE UMA ATRIBUIÇÃO MONETÁRIA); E O CONSUMO OU USO (EXPOSIÇÃO DIRETA E FINAL DO BEM CULTURAL AO SEU RECEPTOR FINAL, QUE DELE SE APROPRIA INTEIRAMENTE) (COELHO, 2000, p. 129).

sua compreensão e diálogo.

Para abordar o assunto, anteriormente faz-se necessária uma explanação sobre o que significam esses dois conceitos, cultura e sociedade da informação. Como tais termos são polissêmicos, devido a suas diversidades de concepções, de perspectivas epistemológicas e de níveis de análise, o presente ensaio lançará mão de uma breve introdução conceitual de ambos, imprescindível para a apreensão mútua e para uma análise minimamente rigorosa desse novo cenário.

CULTURA

A definição do termo cultura é polissêmica porque diferentes concepções estão fundamentadas em distintos ramos do conhecimento humano, como a Antropologia, a Sociologia e a Filosofia. Essas divergências intelectuais nas abordagens culturais conduzem a uma dificuldade em estabelecer uma definição homogênea do termo, que obstaculiza não somente a revisão dos resultados das investigações nesse campo, mas, também, a construção de um conhecimento cumulativo. Diante disso, as próximas linhas se limitarão a listar quatro grandes sentidos, que se crê de fundamental importância ao ensaio:

O sentido etnológico do termo: relacionada, comumente, a estudos antropológicos, cultura é um conjunto de todas as formas, simbólicas e concretas, de ser, pensar, sentir e agir concebidas, descobertas ou desenvolvidas por um grupo (como valores, crenças, práticas, experiências, normas, costumes, ideologias, comportamentos, códigos, signos, ciência, arte, arquitetura, tecnologia, economia, religião, rituais, mitos, vestimenta) que é aceito e compartilhado subjetivamente em um coletivo social, permitindo a construção, a interpretação, a integração, a coerência, a manutenção e a transcendência de sua realidade e identificando-o.

O sentido de 'alta' cultura: também conhecida como cultura erudita, de uma interioridade refinada, a 'alta cultura' distingue-se pelo conjunto de obras que constituem o patrimônio cultural²⁴⁴ reconhecido de uma sociedade e está associada à classe dominante porque sua participação nesse reconhecimento é categórica. Na tradição ocidental, até as primeiras décadas do século XX, 'cultura' e 'alta cultura' eram entendidas como sinônimos e era esse sentido que distinguia uma pessoa como 'cult' (TREMBLAY, 2007).

O sentido de cultura de 'massas': caracterizada como a cultura 'fabricada' conforme os métodos industriais e posta em circulação de acordo com as regras do mercado, surgiu com o desenvolvimento dos meios de comunicação modernos. Ao substituir a expressão cultura de massas

244 CONFORME VAQUER APUD VILLARROYA (2007), PATRIMÔNIO CULTURAL REFERE-SE ÀS "OBRAS DE SEUS ARTISTAS E ARQUITETOS, DE SEUS MÚSICOS, DE SEUS ESCRITORES, DE SEUS SÁBIOS E TAMBÉM ÀS CRIAÇÕES ANÔNIMAS SURGIDAS DA ALMA POPULAR E AO CONJUNTO DE VALORES QUE DÃO UM SENTIDO À VIDA; COMPREENDE AS OBRAS MATERIAIS E IMATERIAIS QUE MANIFESTAM A CRIATIVIDADE DESSE POVO, LÍNGUAS, RITOS, CRENÇAS, LUGARES E MONUMENTOS HISTÓRICOS, LITERATURA, OBRAS DE ARTE, ARQUIVOS E BIBLIOTECAS".

por indústria cultural, o filósofo da Escola de Frankfurt Theodor W. Adorno (1967, p. 12-13) afirma que o termo 'indústria', nesse conceito, refere-se à estandardização do bem cultural e à racionalização de suas técnicas de distribuição – e não estritamente ao processo de produção – e, portanto, à assimilação das formas industriais de organização.

O sentido de cultura como projeto de emancipação e desenvolvimento: relaciona-se à elevação do potencial intelectual e espiritual do sujeito e, portanto, ao progresso da razão e à plenitude humana, tanto social, como individual.

Esse prelúdio sobre cultura encerra a afirmação anterior sobre a polissemia da expressão. Como seu elenco epistemológico é colossal, a eleição desses quatro sentidos que carregam o termo caracteriza-se única y exclusivamente como um recorte metodológico para empreender a sucinta análise sobre a produção cultural na sociedade da informação, sem desconsiderar, por tanto, outros sentidos ou perspectivas analíticos.

SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Uma vez passado ligeiramente as quatro acepções de cultura eleitas, com as conotações que elas comportam, cabe agora introduzir a segunda variante citada, a sociedade da informação. A heterogeneidade dos debates em torno da nova ordem social recai na mesma justificativa apresentada para a polissemia conceitual de cultura, entretanto, o movimento social experimentando nas últimas décadas difere-se previamente do termo anterior, porque não há consenso nem ao menos em relação à terminologia mais adequada para depreender o fenômeno.

Em distintas correntes epistemológicas, diferentes autores o nomeiam segundo os efeitos de marcas ou sinais percebidos da mudança, distanciando-se de um consenso sobre a raiz dessa mudança, como, a título de exemplo, as linhas que a condicionam à globalização (IANNI, 1996; ORTIZ, 1994), ao capital (HARVEY, 1994; DELEUZE, 1992) e à informatização (BELL, 1991; CASTELLS, 2006) (NEHMY & PAIM, 2002). Diante disso, como na explanação anterior, serão apresentadas somente as abordagens de interesse específico ao presente ensaio que, nesse caso, são as referentes à revolução tecno-científica, porque essa, segundo os estudiosos da vertente que defende a sociedade da informação, dentre as transformações sociais que levaram a transição da sociedade moderna à contemporânea, é a que teve impacto mais significativo sobre o *modus vivendi* do homem, devido a sua penetrabilidade em todos seus campos de ação.

Sociedade pós-industrial: Daniel Bell, na obra *The coming of post industrial society: a venture in social forecasting*, publicada em 1973, defende o surgimento de uma sociedade por ele denominada pós-industrial a partir do momento em que, nos Estados Unidos, por volta da década de 1950²⁴⁵, se observa o crescimento e a superação do sector de serviços em relação ao industrial. A inovação social e que caracteriza, em essência, a sociedade pós-industrial, na tese do sociólogo, não está somente nessa reorganização estrutural, mas, principalmente, no aumento do número

de empregos deste sector emergente ligados ao conhecimento. Para Bell, a sociedade pós-industrial é uma sociedade, por tanto, do conhecimento, porque suas fontes de inovação resultam do desenvolvimento sistemático e direcionado da ciência (conhecimento teórico), reproduzido na tecnologia (incluindo a tecnologia intelectual) (BELL, 1991).

Sociedade informacional: Manuel Castells, no volume 'A sociedade em Rede', da obra 'A era da informação: economia, sociedade e cultura' (2006) também se dedica a refletir sobre a emergência de uma nova ordem social, estendendo, de certo modo, a idéia original de Bell. Nesse livro, aborda as implicações sociais decorrentes da revolução tecnológica da informática para a sociedade, a qual modificou em alto grau a economia e a vida social em sua totalidade, não deixando nenhum domínio, portanto, intacto. Por a informatização e a sua extensão global e em rede comporem o objeto fundamental de sua tese, onde a "fonte de produtividade acha-se na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação de símbolos", Castells (2006, p. 53) denominou o modo de desenvolvimento social contemporâneo como informacional.

Ambas as abordagens apresentam o conhecimento e a informação como o cerne da sociedade contemporânea. Enquanto a noção de conhecimento de Bell (1991) está conectada à política social e à economia, em Castells (2006) a tese capital é a do papel do conhecimento e da informação na sociedade enquanto mediados pela tecnologia. A junção dos pensamentos de ambos ou autores se dá à medida que essas apreciações da sociedade da informação tendem a pensar o conhecimento como valor de troca e como capital (NEHMY & PAIM, 2002).

A CULTURA NA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

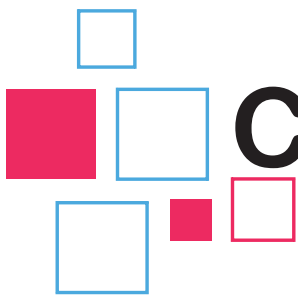
A cultura – enquanto conjunto de todas as formas, simbólicas e concretas, de ser, pensar, sentir e agir concebidas, descobertas ou desenvolvidas por um grupo e, portanto, no seu sentido etnológico – está experimentando mudanças significativas ao longo do século XX. Parafraseando Arturo Rodríguez Morató (1997), que trata do universo das artes, todo o arranjo em que a esfera cultural se encontrava inscrito e no qual vinha ocupando secularmente um espaço institucionalizado de atividade especializada, está agora em estado de transformação, o qual supõe a) a dilatação desse campo cultural especializado muito mais além do núcleo original das artes clássicas (a 'alta' cultura) e dos limites do mercado, b) a projeção do paradigma artístico em outros tantos domínios da vida prática (a cultura de 'massa') e c) um importante aumento do interesse que a cultura desperta no âmbito político e no conjunto da sociedade (a cultura como projeto de emancipação e desenvolvimento).

Tudo isso faz com que a cultura passe a exercer um novo papel na dinâmica social contemporânea, especialmente nas últimas décadas do século XX. Com a emergência do novo modo de desenvolvimento, informacional, onde os meios de comunicação ganham destaque, a esfera cultural assumiu uma centralidade social evidente, ao expandir suas atividades e aumentar sua capacidade de atração, consumo e ingressos, ampliar as

práticas artísticas amadoras, influenciar muito mais o cotidiano dos sujeitos sociais e engajar a participação do setor público e do terceiro setor nas suas expressões, ascendendo como um dos setores mais dinâmicos da economia contemporânea.

Na ordem social informacional, a produção cultural – seja a produção propriamente dita, a distribuição, a troca ou o consumo cultural (ou a soma de todas essas partes do sistema) – assume, portanto, uma postura enfaticamente estratégica e graças ao advento das tecnologias de informação e comunicação, também ubíqua, pois a explosão dessas tecnologias em todos os tipos de aplicações contribuiu grandemente à disseminação e amplificação do acesso aos produtos culturais, com o resultado de uma ampliação real do público da cultura (MORATÓ, 1997; PRONOVOST, 1997).





AS EXPERIÊNCIAS DE PERFORMANCE CONJUNTA HUMANO-MÁQUINA DE THOMAS EDISON

NICOLAU CENTOLA²⁴⁶ - CENTOLA.NICOLAU@GMAIL.COM

RESUMO: A proposta deste trabalho é mostrar como Thomas Edison desenvolveu os tone tests, promovidos entre 1915 e 1925 como ferramenta de divulgação. O intuito da iniciativa foi integrar instrumentistas, cantores e fonógrafos, além de elementos de cenografia e iluminação, em apresentações em teatros nos EUA, como forma de demonstrar as possibilidades da nova tecnologia de registro em disco e a qualidade das gravações, que Edison chamava “recriações”. Este projeto pode ser considerado uma das primeiras experiências de performance unindo humanos e artefatos sonoros.

ABSTRACT: The purpose of this article is show how Thomas Edison developed the tone tests, promoted between 1915 and 1925. The purpose of the initiative was integrate musicians, singers and phonograph, including elements of scenography and lighting, in presentations at theaters in the U.S.A. as a way of demonstrating the possibilities of new recording technology and the quality of the recordings, which Edison called “re-creations”. This project can be considered one of the first experiences of human and machine performance.

+ **PALAVRAS-CHAVE:** música, performance, estética, cibercultura

“ENQUANTO A PLATÉIA TOMAVA SEUS ASSENTOS, VI UM FONÓGRAFO DE MOGNO SOZINHO NO PALCO. UM HOMEM DE LUVAS BRANCAS SURTIU POR DETRÁS DAS CORTINAS. ELE COLOCOU UM DISCO SOBRE O PRATO DO TOCA-DISCOS E SILENCIOSAMENTE DESAPARECEU. A SALA DE CONCERTO FOI PREENCHIDA COM A ÁRIA “VISSI D’ARTE” DA ÓPERA TOSCA, DE PUCCINI. UMA SEGUNDA VOZ, IDÊNTICA À PRIMEIRA, JUNTOU-SE À MÚSICA, E MARIE RAPPOLD, DO METROPOLITAN OPERA DE NOVA YORK, CAMINHOU PARA O PALCO, CANTANDO JUNTO COM A SUA VOZ GRAVADA. OCASIONALMENTE, ELA DESCANSOU E PERMITIU QUE O DISCO CONTINUASSE SOZINHO, E EM OUTROS MOMENTOS O FONÓGRAFO FEZ A MESMA CORTESIA COM ELA.”²⁴⁷

Um amante da música no início do século XXI que se deparasse com esta nota, publicada no jornal New York Tribune, poderia se interessar pela experiência, imaginando tratar-se de um novo projeto musical que pretendesse unir ópera e música eletrônica, já que havia no palco um toca-discos que dialogava com uma cantora, uma combinação usual a partir da metade da década de 1990, quando tornaram-se comuns as performances que traziam instrumentistas e equipamentos eletrônicos.

246 NICOLAU CENTOLA É ENGENHEIRO ELETRÔNICO GRADUADO PELA UNICAMP E É MESTRANDO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, ONDE ESTUDA A ESTÉTICA DA PERFORMANCE AO VIVO NA MÚSICA ELETRÔNICA. TRABALHA COMO JORNALISTA NA ÁREA DE TECNOLOGIA E WEB E ATUALMENTE É PROFESSOR UNIVERSITÁRIO NOS CURSOS DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DIGITAL E EM JORNALISMO DO CENTRO UNIVERSITÁRIO FIEO (OSASCO - SP). WWW.CAYCEPOLLARD.COM.BR

247 THOMPSON, EMILY. MACHINES, MUSIC AND THE QUEST FOR FIDELITY: MARKETING THE EDISON PHONOGRAPH IN AMERICA, 1877-1925, IN THE MUSICAL QUARTERLY, 1995, VOL. 79, Nº 1, p. 131.

Porém esta notícia foi publicada no dia 29 de abril de 1916, e refere-se à uma apresentação para 2.500 pessoas no Carnegie Hall em Nova Iorque, promovida por Thomas Edison. Chamadas Tone Tests, estas apresentações destinavam-se a divulgar um lançamento da empresa: o fonógrafo Diamond Disc.

Em 1877, Thomas Edison havia inventado a primeira forma de armazenamento sonoro, ao cantar a tradicional canção “Mary Had a Little Lamb” em um cilindro de cera. Inicialmente destinado à aplicações corporativas, como por exemplo registros de cartas faladas ou comunicados à empresa, o aparato não tinha como proposta principal a fidelidade à fonte emissora, mas sim à compreensão. Ou seja, mais que identificar quem estava falando, Edison concentrou-se em oferecer um produto no qual se reconheciam as palavras e, portanto, a mensagem. É bom lembrar que, à época, não havia padrões de comparação de fidelidade, pois não havia ainda aparelhos que registrassem o som, ao contrário da imagem, já registrada por fotos ou pelo nascente cinema.

Somente em 1896, o fonógrafo sai do ambiente corporativo e é vendido ao público em geral. Em poucos anos, torna-se não só um objeto comum na vida doméstica da classe média norte-americana, mas também uma representação da modernidade, pela mudança da cultura musical.

Até o início do século XX, a presença musical na sociedade estava dividida em duas esferas, ambas dedicadas à performance ao vivo: a pública, nas salas de concerto, com apresentações de artistas profissionais e a privada, na qual um membro da família ou amigo tocava em casa para apreciação doméstica. Normalmente destinada ao sexo feminino, a execução musical doméstica não tinha, em geral, aspirações de virtuosismo, mas sim de entretenimento.

Com a entrada em cena do fonógrafo, o panorama musical doméstico muda radicalmente. A performance dá lugar à reprodução mecânica. Ou como ressalta Biocca²⁴⁸, “o fonógrafo participou do processo de mudança musical, preparando o público, músicos e compositores para novas formas de experiências auditivas, mediante a deslocação da relação sensorial cognitiva em favor de uma maior atenção para a audição, e também por divulgar as novas experiências de som”.

O fonógrafo deixa de ser o aparelho de reprodução sonora e passa a ser o próprio instrumento musical. Desenvolve-se então o conceito de fidelidade sonora. Se o fonógrafo deseja se tornar a própria ilusão da presença real, deve ser capaz de reproduzir com fidelidade suficiente o registro sonoro para tornar a música reconhecível por qualquer ouvinte.

Na primeira década do século XX, Edison havia perdido terreno neste novo mercado por manter-se fiel ao formato do cilindro de cera. Outras empresas, como Victor e Columbia lançaram os gramofones com discos de vinil, reconhecidamente mais fáceis de produzir e armazenar.

248 BIOCCA, FRANK A. THE PURSUIT OF SOUND: RADIO, PERCEPTION AND UTOPIAN IN THE EARLY TWENTIETH CENTURY, IN MEDIA, CULTURE AND SOCIETY, 1988, VOL. 10, Nº 1, p. 67.

Para recuperar sua posição, Edison gasta anos e alguns milhões de dólares para lançar, em 1912, uma máquina que superasse qualquer outro formato e tivesse diversas novidades tecnológicas, como agulhas de diamante, um novo material para os discos e a forma do registro no vinil, que tornavam o fonógrafo de Edison incompatível com outras marcas.

De início, Edison orientou seu staff que o Diamond Disc não fosse chamado de máquina, mas sim de instrumento musical. Para ele, o produto não deveria ter um timbre próprio, como a concorrência, em geral metalizado, mas sim deveria se tornar inaudível. “O som deve surgir de forma clara da máquina. O cantor ou músico deve estar na sala, e não na caixa”²⁴⁹.

Outra providência para transformar o Diamond Disc de máquina em instrumento foi torná-lo invisível. Se antes os fonógrafos tinham expostos seu mecanismo e corneta, como forma de revelar a tecnologia de reprodução sonora, Edison agora esconde a maquinaria em gabinetes de madeiras nobres, que muito facilmente tornam-se parte da mobília. O mais importante é a qualidade sonora, e não como ela é reproduzida. O Diamond Disc se transforma então no veículo perfeito para as “recriações”, o nome que Edison dá às gravações sonoras.

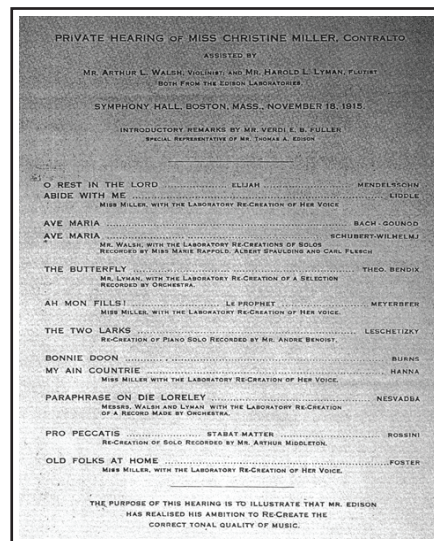


(FIG 1) MARIE RAPPOLD EM UM TONE TEST NO CARNEGIE HALL DE PITTSBURGH 30.SET.1919

Como ferramenta de marketing, Edison não estava preocupado em comparar seu novo produto com a concorrência, mas sim com a “música real”. Surgem então em 1915 os Tone Tests, nos quais coloca-se em um mesmo palco, para convidados, um fonógrafo e uma cantora lírica, ou então um pequeno conjunto (Figura 1). A finalidade é comparar a voz original da cantora ou o timbre dos instrumentos com suas respectivas gravações em

disco.

Em pouco menos de dez anos foram apresentados mais de quatro mil Tone Tests em todos os Estados Unidos para um público estimado de dois milhões de pessoas. As cidades de Liverpool (Inglaterra), Melbourne (Austrália) e Cidade do México também tiveram suas apresentações.²⁵⁰



PRIVATE HEARING OF MISS CHRISTINE MILLER, CONTRALTO
 ASSISTED BY
 MR. ARTHUR L. WALSH, VIOLINIST, AND MR. HAROLD L. LYMAN, FLAUTIST,
 BOTH FROM THE EDISON LABORATORIES
 SYMPHONY HALL, BOSTON, MASS., NOVEMBER 18, 1915.
 INTRODUCTORY REMARKS BY MR. YEARDI L. B. FULLER,
 SPECIAL REPRESENTATIVE OF MR. THOMAS A. EDISON

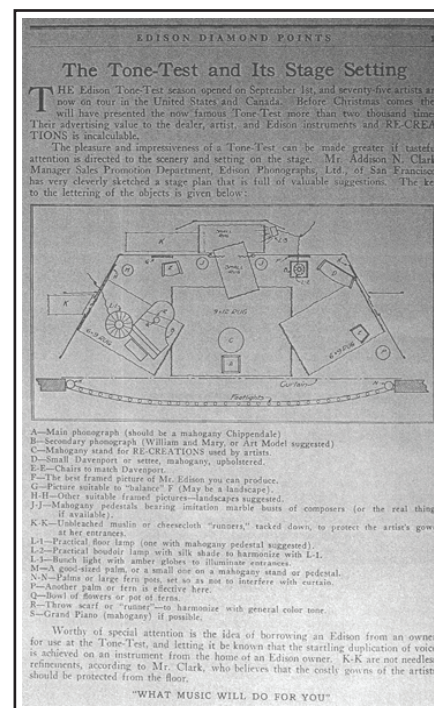
O REST IN THE LORD	ELIJAH	MENDELSSOHN
ABIDE WITH ME	MISS MILLER, WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE	KIDDLE
AVE MARIA	MISS MILLER, WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE	BACH-GOUNOD
AVE MARIA	MR. WALSH, WITH THE LABORATORY RE-CREATIONS OF SOLOS RECORDED BY MISS MAIE RAFFOLD, AGREST SPALDING AND CARL FLEISCH	SCHUBERT-WILHELMI
THE BUTTERFLY	MR. LYMAN, WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF A SELECTION RECORDED BY ORCHESTRA.	THEO. BENJON
AH MON FILLS!	MISS MILLER, WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE.	LE PROPHET
THE TWO LARKS	RE-CREATION OF PIANO SOLO RECORDED BY MR. ANDRE BENJON.	METZGER
BONNIE DOON	MISS MILLER WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE.	LESCHETIZKY
MY AIN COUNTRY	MISS MILLER WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE.	BUJANS
PARAPHRASE ON DIE LORELEY	MESSRS. WALSH AND LYMAN WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF A RECORD MADE BY ORCHESTRA.	HANNA
PRO PECCATIS	RE-CREATION OF SOLO RECORDED BY MR. ARTHUR MIDDLETON.	NEVADDA
OLD FOLKS AT HOME	MISS MILLER, WITH THE LABORATORY RE-CREATION OF HER VOICE.	FOSTER

THE PURPOSE OF THIS HEARING IS TO ILLUSTRATE THAT MR. EDISON HAS REALIZED HIS AMBITION TO RE-CREATE THE CORRECT TONAL QUALITY OF MUSIC.

(FIG 2) PROGRAMA DO TONE TEST FEITO NO SYMPHONY HALL BOSTON 18.NOV

Contando com diferentes grupos de artistas para poder cobrir todo o território dos EUA, com ênfase aos mais famosos para as maiores cidades, os Tone Tests de Edison seguiam basicamente o mesmo script, como exemplifica o programa de uma das primeiras apresentações, no Symphony Hall de Boston, em 18 de novembro de 1915 (Figura 2). A contralto Christine Miller, o violinista Arthur Walsh e o flautista Harold Lyman revezaram-se ao palco para tocarem juntos com suas próprias gravações (no caso de Christine) ou de outros artistas, de forma que o público não notasse a diferença sonora.

Os cuidados sonoros para que a apresentação acontecesse sem imprevistos incluíam um segundo fonógrafo, caso o principal desse algum problema. Ambos deveriam ser testados com pelo menos quatro horas de antecedência, para evitar problemas.



(FIG 3) SUGESTÃO DE LAYOUT DE PALCO PARA OS TONE TESTS

Além disso, havia todo um aparato cênico para criar uma ambiência que identificasse o público com o acontecimento. O palco era montado à semelhança de uma sala de música de uma casa de classe média alta. Tapetes, abajures, poltronas, quadros, móveis, plantas e até um piano faziam parte das sugestões para reproduzir da melhor maneira possível o ambiente doméstico (Figura 3).

Outro fator importante para o sucesso dos Tone Tests foi a iluminação. Havia todo um jogo de luzes para que a teatralização feita no claro e escuro tornasse difícil para a platéia a identificação de quem estava cantando: a diva ou o fonógrafo. O ponto alto acontecia no final do espetáculo, quando, no meio de um dueto, todas as luzes se apagavam e ao se acenderem novamente, somente o fonógrafo estava no palco. Ou como escreveu o repórter do Pittsburgh Post na apresentação do dia 30 de setembro de 1919:

NÃO PARECIA DIFÍCIL DETERMINAR, NO ESCURO, QUANDO A CANTORA CANTOU OU NÃO. O PRÓPRIO REPÓRTER TINHA CERTEZA DISSO ATÉ QUE AS LUZES FORAM ACESAS NOVAMENTE E ELE DESCOBRIU QUE MME. RAPPOLD NÃO ESTAVA NO PALCO E QUE O NOVO EDISON SOZINHO ESTAVA

SENDO OUVIDO,²⁵¹

Não é intenção entrar na discussão da validade da comparação sonora entre um fonógrafo e a voz humana, que parecem incompatíveis para ouvintes treinados quase um século depois, com desenvolvimentos como o estéreo ou formatos digitais de alta qualidade, entre outros. Provavelmente o ouvido do apreciador musical no início do século XX não tinha parâmetros prévios da qualidade da música gravada em aparatos mecânicos, e por isso se assombrasse com a possível semelhança sonora.

Também não cabe aqui a análise dos Tone Tests como ferramenta mercadológica. O importante é ressaltar, neste artigo, o caráter inovador e transgressor de Edison ao criar um novo paradigma de apresentação ao vivo, composta por cantores, instrumentistas e aparelhos armazenadores de som.

Como ressalta Wurtzler²⁵², a presença de material pré-gravado e execuções em tempo real, como geralmente ocorre hoje em apresentações ao vivo, vem alterar as noções da performance sonora para novos limites, nos quais a relação presença/ausência e temporaneidade/atemporalidade ganham novas matizes e possibilidades, que ainda estão em discussão mesmo neste novo século. Neste sentido, a partir da aceitação do registro sonoro como música real e a inclusão destes artefatos como componentes de uma apresentação ao vivo, os Tone Tests indicaram um caminho hoje seguido pela música popular em geral e pela música eletrônica em particular.

Da mesma forma, ao incluir uma cenografia elaborada e um jogo de iluminação para ressaltar determinadas e desejadas passagens sonoras ao que antes era somente uma execução musical, os Tone Tests de Edison foram também formadores de uma estética do prazer visual e abstrato. O componente visual saiu do universo da ópera, do teatro e do balé, onde já havia a relação sonora/visual e entrou definitivamente no campo da performance musical.

Para finalizar, por tornar o fonógrafo um instrumento musical, além de apenas um registro sonoro e por alterar os paradigmas da música doméstica e das apresentações musicais, os Tone Tests acabaram transformando para sempre este tipo de espetáculo, indicando novas formas e padrões de execução, performance e recepção.

251 THOMPSON, OP. CIT., P. 152.

252 WURTZLER, STEVE. SHE SANG LIVE, BUT THE MICROPHONE WAS TURNED OFF: THE LIVE, THE RECORDED AND THE SUBJECT OF REPRESENTATION. IN ALTMAN, R. (ED.). SOUND THEORY, SOUND PRACTICE. NEW YORK, LONDON, ROUTLEDGE, 1992, P. 92-94.

O GROTESCO NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR DAS OBRAS DE DIANE ARBUS E JOEL- PETER WITKIN

PÂMELA ARAÚJO FERRAZ

RESUMO: A dimensão conceitual do grotesco foi valorizada por diversos autores podendo assim ser dividida em três domínios: processo criativo, obra e recepção da obra. Um entendimento apropriado desse decurso é necessário à interpretação da produção artística moderna e contemporânea. Este estudo apresenta considerações do grotesco aplicando-o junto a uma análise de conexões dialógicas estabelecidas entre as obras *Child with a Toy Hand Grenade in Central Park*, da fotógrafa-jornalista Diane Arbus e *Woman with Severed Head* do fotógrafo-artista Joel-Peter Witkin. Com base em tal premissa, serão abordadas as reações afetivas que essa expressão estética pode trazer para o imaginário do espectador.

ABSTRACT: The conceptual dimension of the grotesque was highlighted by several authors and it may be divided into three areas: creative process, the work itself, and reception of the work. A proper understanding of this process is necessary for the interpretation of modern and contemporary artistic production. This paper presents considerations about the grotesque through a dialogical analysis of two pictures: *Child with a Toy Hand Grenade in Central Park* of the journalist-photographer Diane Arbus and *Woman with Severed Head* of the photographer-artist Joel-Peter Witkin. Based on this premise, the emotional reactions the aesthetic expression can bring to the imaginary of the viewer or gazer will also be studied.

+ **Palavras-chave/Keywords:** Expressão Estética. Grotesco. Imaginário. Aesthetic Expression. Grotesque. Imaginary. Para compreender o grotesco, faz-se necessário entender que o tema traz em seu íntimo uma pluralidade de abordagens, mas que nesse estudo será observado apenas como categoria estética e como forma que “existe na natureza e no mundo à nossa volta” (Hugo, 2002, p.3)

Tomando como base os conceitos de Victor Hugo, no Prefácio de Cromwell; de Kayser, no Grotesco; de Bakhtin, no Contexto de François Rabelais; de Sodr  & Paiva, no Imp rio do Grotesco, sabe-se que o grotesco adquiriu e se cobriu de uma polissemia de significados e significac es ao longo dos tempos . Logo, defini-lo com precis o n o se faz poss vel, assim como n o se pode definir em sua literalidade o c mico ou o tr gico nas artes; o que se sabe   que essa categoria est tica n o   recente: os Antigos j  a conheciam em obras  picas como a Il ada e a Odisseia, de forma bastante t mida, pouco aparente.

Diante desse aspecto, o grotesco pode ser observado e vivenciado em diversas manifesta es art sticas, seja na pintura, na m sica, no teatro, na

literatura, no cinema ou na fotografia e se mostra presente desde o processo de criação da obra até o momento do recebimento desta por parte do espectador. A fotografia, especificamente as obras *Child with a Toy Hand Grenade in Central Park*, de Diane Arbus e *Woman with Severed Head* de Joel-Peter Witkin será o foco principal deste estudo.

O PROCESSO DE CONCEPÇÃO DAS FOTOGRAFIAS

Toda fotografia tem atrás de si uma história. Analisá-la requer uma reflexão sobre a trajetória por ela percorrida, situando-a em pelo menos três estágios que marcaram sua existência: a intenção para que ela existisse; o ato do registro que deu origem à materialização da fotografia e, por último, os caminhos percorridos por esta fotografia, as vicissitudes pelas quais passou, as mãos que a dedicaram, os olhos que a viram, as emoções que despertou. (KOSSOY,1989). Entender esse processo, como ponto de partida, faz-se necessário para compreender e analisar as imagens retratadas pelos fotógrafos norte-americanos Diane Arbus e Joel-Peter Witkin.

O processo criativo tanto de Arbus quanto de Witkin surge primeiramente como um desafio a ser cumprido: Diane, no conjunto de sua obra, buscava avizinhar-se das pessoas antes de fotografá-las. Essa aproximação não se dava de maneira fácil, pois muitas vezes era acusada de explorar as pessoas que fotografava pelo fato de entrar nas suas casas, “invadir” sua intimidade, estimulando-as a construir seu próprio cenário, no qual se sentiam confortáveis para serem fotografadas. Ao mesmo tempo em que “explorava” essas pessoas, Diane se identificava com elas. Afirmava que “o tema da foto é sempre mais importante do que a foto” (Bosworth, 1984, p. 15), deixando claro seu envolvimento com quem fotografava e o compromisso principal do seu trabalho: mostrar a arte nas inexauríveis possibilidades e impossibilidades da vida.

Para Witkin, o processo de construção de suas fotografias inicia com a busca por cadáveres em necrotérios, sobretudo no México, onde cria, com restos mortais de pessoas e bichos, frutas podres e fetos, suas melhores composições. Ponto bastante peculiar no processo de Witkin é seu interesse em saber a causa da morte de cada corpo que se encontra negligenciado no necrotério: isso o influencia na composição de cada fotografia. Joel, exímio conhecedor da mitologia grega, da história da arte e da política, desenvolve trabalho autoral pela necessidade que sente em criar formas, criticar a sociedade, políticos, referenciar ou parodiar grandes artistas. Faz tudo: inventa, recria, representa. O momento de revelação das fotografias se dá de maneira bastante particular, com marcações e riscos nos negativos, que trazem efeitos bastante especiais na foto revelada.

O fato é que ambos buscam beleza ou determinado valor, cada um à sua maneira, naquilo onde todos veem sordidez, torpeza. Há um interesse em fotografar pessoas à margem da sociedade, que desviem do padrão de beleza, possuam alguma deficiência física, os chamados “freaks”: seres bizarros e monstruosos.

O GROTESCO NO IMAGINÁRIO DO ESPECTADOR DESSAS OBRAS

É nos tempos modernos que somos seduzidos a estudar e problematizar obras grotescas. O que acontece quando se está diante de *Child with a Toy Hand Grenade in Central Park* ou *Woman with a Severed Head*? Qual a consequência que esse fenômeno chamado grotesco, na concepção aqui abordada, pode trazer para o imaginário de quem as observa?

Somos tomados por um misto de sentidos que vão do medo ao horror, perpassando pela clemência, pelo asco. A tensão que daí é gerada tem como consequência uma ambiguidade de sensações localizadas não somente no mundo do sonho, do delírio, mas também nas suas referências de organização humana fisiológica, bem como valores sociais. Contrariando então o que assegura Bachelard: “o imaginar será sempre maior que o viver” (Bachelard, 1986, p. 100), imaginação e vida real aqui se nivelam. Apesar de a imaginação poética nos colocar frente a um mundo novo, onírico, não conseguimos dissociar do verdadeiro, do concreto, quando estamos diante das fotografias em questão. O devaneio poético que somos tentados a seguir diante de obras de arte, aqui, nos escapa.

A arte contemporânea pode ser vista como um reflexo de influências psicológicas, sociais ou políticas, em vez de inspiração sublime ou qualidades metafísicas, transcendentais. O tosco, o bizarro, o brutal, o cômico, do ponto de vista imagético, está implantado no imaginário do homem contemporâneo. Ao analisar as obras *Child with a Toy Hand Grenade in Central Park* e *Woman with a Severed Head* pode-se alcançar que a foto de Arbus inquieta, todavia, não distancia o espectador do tema: uma criança num parque. Há uma empatia não sentimentalista. O olhar é confrontado pela atração com a negação do feio e a aceitação ao que nos parece familiar. Mais ou menos no conceito de *Unheimlich* de Freud: o desconhecido que é conhecido, o que é atraente, mas cuja atração nos soa repugnante e culpada. Apesar da granada na mão do menino, da sua extrema magreza e da sua careta, percebe-se que nessa fotografia não há apelo ao horror ou à melancolia. Com sua aceitação e aproximação do horrível, Diane sugere uma ingenuidade que é, ao mesmo tempo, tímida e misteriosa, tema recorrente na maioria dos seus trabalhos.

As reações diante de *Woman with a Severed Head*, de Witkin, se dão mais próximas ao horror e ao asco. Não obstante, a curiosidade por saber se o que a mulher segura é realmente uma cabeça de um homem morto e se usa um véu negro como manifestação de luto torna essa fotografia mais sedutora. Observar esta obra causa tamanha estranheza ao público receptor que a fotografia enquanto símbolo torna-se mais ainda curiosa, pois como disse Jung: “... Uma palavra ou uma imagem é simbólica quando representa algo mais que o seu significado imediato e óbvio.” Com um atrativo ainda maior, a imagem retratada nessa fotografia permite que o olhar do receptor obtenha um caráter magnífico, surpreendente [!]

Bakhtin, 2003, p. 22, entende que:

“A CONTEMPLAÇÃO ESTÉTICA E O ATO ÉTICO NÃO PODEM ABSTRAIR A SINGULARIDADE CONCRETA DO LUGAR QUE O SUJEITO DESSE ATO E DA CONTEMPLAÇÃO ARTÍSTICA OCUPA NA EXISTÊNCIA. O EXCEDENTE DE MINHA VISÃO EM RELAÇÃO AO OUTRO INDIVÍDUO CONDICIONA CERTA ESFERA

DO MEU ATIVISMO EXCLUSIVO". (BAKHTIN, 2003, CIT. P. 22)

Além da ação vigorosa de contemplar a obra de forma ativista, Bakhtin também percebe que o primeiro momento da atividade estética é a penetração: é adentrar na obra, se pôr no lugar do personagem, deixando, no entanto, a questão psicológica de lado. Contudo, a atividade estética começa propriamente quando retornamos a nós mesmos, fora do personagem, quando finalizamos o material da contemplação, quando despertamos da imagem poética.

Luiz Humberto, no seu livro *Fotografia, a poética do Banal*, faz um estudo sobre fotógrafos que retratam a morte e a dor no foto-jornalismo. Ao criar uma ponte entre esses fotógrafos que retratam infortúnios com os fotógrafos que estamos analisando, pode-se elucubrar se Joel e Diane seriam então oportunistas, aproveitadores do drama alheio, uma vez que seus trabalhos nos colocam diante da impotência para deter acontecimentos que gostaríamos que não acontecesse, pois fotografar tragédias (no sentido mais amplo do termo) não significa necessariamente alheamento, frieza em relação a elas, mas um compromisso em construir um acervo documental sobre a natureza feroz do homem e a fragilidade da vida.

A melhor maneira de aproximar as pessoas de uma obra de arte é informando-as sobre o processo que a fez surgir: que é resultante do trabalho cotidiano do artista. Quando acontece um compartilhamento entre o processo criativo do artista e seu público é que a obra produz efeito emotivo (BECKER, 1982).

Conclui-se, então, acerca dessas obras que o grotesco, a gratuidade do medonho, do assombroso e do burlesco, observados aqui como categoria estética sob a forma da fotografia, tornam-se de outrem quando realidade e fantasia se misturam e o limite entre elas fica sombrio. Não obstante, tendo consciência sobre o propósito de tais artistas, conhecendo suas trajetórias e percebendo a realidade que nos cerca, compreende-se que o bizarro estranha cada vez menos quem o observa e que está cada vez mais difícil chocar através de imagens. A arte da segunda metade do século XX, que se estende até os dias de hoje, com toda sua estética da desordem, do caos, e tida como uma arte mais próxima da vida, da realidade do homem, traz consigo esse estigma de vulgarização e banalização do abuso e da brutalidade tão presentes em nossas vidas. E, nesse caso, presentes também nas fotografias de Diane Arbus e Joel-Peter Witkin.



ESTÉTICA DA POESIA VISUAL: UM PARALELO COM A CONSTRUÇÃO DA LETRA

MS. PROF^ª. PATRÍCIA VOLPE DOS SANTOS - INSTITUTO PRESBITERIANO MACKENZIE - CENTRO DE COMUNICAÇÃO E LETRAS

RESUMO. Escrever é simplesmente desenhar a letra- este conceito norteará o presente trabalho sobre a estética da poesia visual, feitas por crianças na fase de alfabetização (07 a 08 anos) do ensino fundamental da rede municipal de ensino. No campo do poema visual, Arnaldo Antunes é selecionado por ter diversos trabalhos que nos remetem a caligrafia das crianças. A poetisa Cecília Meirelles com o poema “Leilão de jardim” será o suporte para a construção do poema visual (coletivo) das crianças.

Entrelaçando com os conceitos de sintaxe visual de DONIS o trabalho estabelecer uma relação entre: alfabetização escrita (em termos lingüísticos) com a alfabetização visual. Os elementos da sintaxe visual dão a referencia á análise estética dos poemas feitos pelas crianças.

Dentre os elementos da sintaxe visual – a proporção é o foco principal. Compreender o espaço físico do suporte (papel) e a composição da palavra desperta na criança novos caminhos para a escrita e rompe com os paradigmas da letra bonita.

ABSTRACT: To write is simply to draw the letter - this concept will orientate the present work on the aesthetics of the visual poem, done by children in the phase of literacy (07 to 08 years) of the fundamental teaching of the municipal net of teaching. In the field of the visual poem, Arnaldo Antunes is selected by having several works that send us the children’s calligraphy. Poetess Cecília Meirelles with the poem Auction of the garden will be the support for the construction of the children’s visual (collective) poem. Interlacing with the concepts of visual syntax of DONIS the work to establish a relationship among: literacy written (in linguistic terms) with the visual literacy. The elements of the visual syntax give the reference á analyzes aesthetics of the poems done by the children. Among the elements of the visual syntax the proportion is the main focus. To understand the physical space of the support (paper) and the composition of the word wakes up in the child new roads for the writing and it breaks up with the paradigms of the beautiful letter.

+ **PALAVRA CHAVE/KEY WORD:** sintaxe visual, poesia visual, comunicação visual, ensino de arte, estética visual syntax, visual poem, visual communication, art teaching, aesthetic

POESIA VISUAL CONCEITO

A poesia visual resulta da intersecção entre a poesia e a experimentação visual. Encontrando na tipografia o veículo de comunicação e expressão. Esta por sua vez está subordinada à fonética silábica ou alfabética, que o seu uso se universaliza e impõe.

A imagem surge como primeiro meio de comunicação, muito antes de se inventar o alfabeto. As letras eram desenhadas ou esculpidas em lápides. Ao percorremos a história das imagens produzidas pelo homem, encontraremos imagem e escrita juntas, muitas vezes uma necessita da outra para ser interpretada.

Segundo Jorge Bacelar (2001) “a poesia visual é o resultado da sobreposição da escrita e o desenho, uma vez que toda a escrita tem origem no desenho” (a escrita poderá ser entendida como um desenho de palavras). A escrita deixa ser um mero registro das coisas e fatos. Descobre e desenvolve numa dimensão artística, dispersando-se pelas mais diversas forma de representação. Como definiu S.J.Schimdt a poesia visual “é o espanto do falante perante a própria língua, concretizando em evento estético na frágil fronteira entre a percepção óptica e lingüística”

Ao longo dos séculos encontra-se o casamento harmonioso entre texto e imagem. Um dos primeiros registros desta harmoniosa união esta no celebre poema conhecido como O OVO, atribuído a Símias de Rodes século III a.C. Mas será no século XX que a poesia visual encontra sua maior representante – o escritor Stéphane Mallarmé. Sua concepção filosófica e estética tornou-se uma referencia tanto para os escritores como para os artistas plásticos. Impulsionando-os para novas experimentações gráficas. Mallarmé foi inovador na organização, na forma e espaço dimensionais das letras. Seguido pelo italiano Filippo Tomaso Marinetti com seus textos visuais “Parole in libertá e I immaginazione senza fili”, inaugurou uma era de interações entre as artes visuais e literárias. O fim deste período rico em experiências visuais (sede lugar para as fotografias e o início do cinema) é marcado pelo manifesto do surrealismo de Andre Breton. Nas próximas duas décadas será a publicidade que aplicará estes experimentos em seus textos.

Finalizamos esta discussão com a definição de BACELAR (2001) sobre a poesia visual.

“É PORTANTO, NESTA PERSPECTIVA DEMIÚRGICA QUE SE PODERÁ ENTENDER ESTA INCURSÃO DA POESIA VISUAL NOS DOMÍNIOS DA TIPOGRAFIA E DA LETRA. PELA RECOMBINAÇÃO DOS SIGNOS VISUAIS E PELA TRANSGRESSÃO DAS SUAS GRAMÁTICAS, O POEMA VISUAL PROPORCIONA NOVOS HORIZONTES A QUEM PROCURA MELHORAR OU CONSTRUIR SISTEMAS DE ESCRITA, LEITURA E RECEPÇÃO.”(PAG. 2)

Deixando de lado as definições artísticas da poesia visual, partimos direto para os conceitos lingüísticos que entrelaçam o ato de escrever a poesia visual.

Para uma comunicação precisamos de código (o esquema que nos permite elaborar uma mensagem, neste caso será a letra) e mensagem (algo que precisa se transmitir). Na semiótica, segundo Saussure, “a língua é um sistema preexistente, uma instituição social que se acumulou historicamente, com valores adotados por uma sociedade”. Pautada nesta definição diremos que o numa mensagem o código é a língua. As letras foram criadas a partir de alguns signos em comum para uma determinada sociedade com a intenção de facilitar a comunicação.

Ainda se apropriando dos conceitos da semiótica, Saussure define a fala como:

“UM ATO INDIVIDUALIZADO DA LÍNGUA, UM MODO DE COMBINAR OS ELEMENTOS DA LÍNGUA NO ATO DE COMUNICAÇÃO. SE A LÍNGUA É UM SISTEMA (CONJUNTO DE ELEMENTOS COM RELAÇÃO DETERMINADA EM SI) A FALA É UM PROCESSO (SEQÜÊNCIA DE ATOS) QUE ATUALIZA, QUE DÁ EXISTÊNCIA CONCRETA A ESSA LÍNGUA,, (...)” PG. 18

Detendo-me nos princípios de Saussure sobre a língua e a fala podemos estabelecer um paralelo com a experimentação tipográfica da poesia visual.

Existe uma forma universal de representar o som da letra, que seria a escrita, porém a nossa letra, a maneira que registramos o som, expressa as características do indivíduo que a construiu e as influências sócio-culturais.

A construção da letra é algo pessoal (um ato individualizado, assim como a fala), mesmo que existam paradigmas para sua representação, nada impede que o indivíduo a personalize.

Uma criança que está experimentando este novo mundo lingüístico, (sendo alfabetizada) deverá relacionar 2 elementos, a fala e a representação gráfica (letra), relacionando-os entre si. Seguindo a definição da semiótica. O significante entende-se como a parte material do signo, (no caso da letra, o espaço ocupada por ela, traço, a forma e organização da sua construção) E o significado o conceito veiculado por essa parte material (escrita, a palavra)

Para quem já é alfabetizado (em termos lingüísticos) tudo parece tão simples, como um piscar de olhos, que executamos sem pensar. Muitas das palavras que a criança fala ainda não sabe como escrevê-la, ou melhor, não relaciona o significante ao seu significado.

Apesar de existir uma forma universal para cada letra (alfabeto) isto não impede que a criança possa fazer sua experimentação gráfica. O formato de uma letra, não necessariamente tem que seguir os paradigmas para ser compreendida. As letras podem apropriar das emoções, assumindo um caráter narrativo ou falante, como as onomatopéias nas histórias em quadrinhos.

Quando a criança compreende a estrutura da letra (representação universal) poderá se apropriar desta estrutura e inserindo suas individualidades (que voltamos a relacionar com a fala), determinar seu formato, suas dimensões, espessuras dos traços o tipo de linha que irão constituir a palavra.

ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO

Para que o leitor compreenda o universo destas crianças, farei um breve comentário sobre processo ensino-aprendizagem. São poucas as crianças

que entram na 1ª série do ciclo fundamental I alfabetizadas, pode-se dizer que estas crianças têm um conhecimento das letras do alfabeto, porém espera-se que no final desta série, todas as crianças já estejam alfabetizadas, mas há várias situações, que não trataremos aqui, que dificultam este objetivo. Para atingir tal objetivo a Secretaria da Educação estimula trabalhos interdisciplinares.

Acompanhando o processo de produção lingüística das crianças, nota-se a relação entre suporte e o objeto (letra). nem sempre proporcionais. Para que as crianças produzissem suas poesias visuais, alguns elementos básicos da comunicação visual necessitavam ser desenvolvidos

.A linha, experimentando diferentes espessuras e forma e a escala tendo como fonte de inspiração o livro as coisas de Arnaldo Antunes, exemplos de tipografia e poesias visuais extraídos da internet.

Com o domínio destes dois componentes da linguagem visual, linha e escala, o próximo passo a composição da palavra, brincando com a sua estrutura horizontal, inserindo as direções diagonais e curvas, desarrumar a palavra, alterando sua estrutura lingüística. Cada significante (letra) já é visto e tratado de forma individualizada. A fonte, principal de inspiração para tal mudanças foi o livro palavra em desordem de ANTUNES (2002) metade, cromossomos, campo amplo e eu sou ?

Após vários exercícios e outras informações visuais, foi desenvolvido o trabalho final, uma poesia visual coletiva. Onde cada aluno era responsável pela representação gráfica de uma palavra. Selecionei vinte e nove palavras do poema leilão de jardim - Cecília Meireles. O tamanho do suporte foi mesmo para todos, 5cm x 8cm.

O que variou foram a quantidade de letras da palavra. Com isto foi possível obter vinte nove imagens com composições diferentes. Em posse dos três elementos da linguagem visual, a preocupação de cada criança não se ateve em fragmentas as sílabas ou alterar a escala das letras, o que elas buscam é esconder a palavra, sem se preocupar com o grau de dificuldade do observador. Elas não só desarruma a palavra, mas criaram uma forma de leitura desta imagem. Cada imagem foi disposta de acordo com o critério do seu criador. Criaram diferentes formas de leitura de cada imagem que por fim alteram a compreensão do todo. Para que se entenda o poema (a imagem visual) é necessário que se interprete cada parte.O que torna a leitura dinâmica e possibilita inúmeras interpretação.



COMBATER O FUTURO: UM OLHAR SOBRE AS REPRESENTAÇÕES “TECNOFÓBICAS” DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA CINEMATOGRAFIA MODERNA

PAULO JORGE PEREIRA FURTADO - PAULO.M.FURTADO@GMAIL.COM - MESTRE EM ESTUDOS DE TRADUÇÃO – DOUTORANDO EM ESTUDOS ANGLO-AMERICANOS - UNIVERSIDADE DO PORTO, PORTO, PORTUGAL

RESUMO: A resposta popular à tecnologia é paradoxal. Por um lado, a evolução tecnológica é habitualmente vista como um claro sinal do progresso humano. Por outro lado, são as próprias artes, a literatura, o cinema, a televisão, os jogos de vídeo, que pintam um quadro bem diferente, em que a tecnologia surge como ameaça ao bem-estar e à existência da Humanidade.

“Tecnofilia” e “tecnofobia” são dois termos que caminham a par um do outro, utilizados pela Sociologia na análise da interacção do indivíduo com a sua sociedade. Caracterizam-se, grosso modo, por uma atitude de apoio entusiasta à tecnologia, profundamente contrária a outra, de medo ou aversão. A tecnofobia de que se ocupa brevemente esta apresentação continua enraizada na sociedade moderna, assumindo diversas formas e sendo reflectidas (e alimentadas) por fenómenos artísticos de expressão popular, como é o caso do cinema. Os filmes de ficção científica, de forma específica, são habitualmente de cariz científico, como é óbvio, mas também visionário, imaginativo e fantástico e retratam muitas vezes a natureza perigosa e sinistra do “conhecimento” e sua aplicação. As chamadas “coisas que o Homem não deve saber”, consubstanciadas no grande ecrã através de um leque tremendamente alargado que o cinema de ficção científica consegue abarcar, quando toca a visões tecnofóbicas do futuro.

ABSTRACT: Popular response to technology is rather paradoxical. On the one hand, technology advancements are commonly seen as a clear sign of human progress. On the other hand, though, the arts, as expressed by literature, cinema, television or video games, often paint a different picture, one in which technology comes as a threat to the well-being and the very existence of Humanity.

“Technophilia” and “technophobia” walk side by side, used by Sociology to analyse the interaction between the individual and the society he lives in. One is characterized by an attitude of enthusiastic support of technology, quite contrary to the other, which shows fear and loathing of technological advancements. The technophobia which will be briefly commented on this presentation is deeply rooted in modern society, assuming several forms, and reflected (and fed) by popular artistic phenomena, such as cinema. Science fiction movies in particular are usually scientific in nature, which is obvious, but they are also visionary, imaginative and fantastic, often portraying the dangerous and sinister face of “knowledge” and its use. The so called “things that man shouldn’t know”, depicted on the big screen through a myriad of means that science fiction cinema is able to convey,

when it deals with technophobic visions of the future.

+ PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS: Ciência, Tecnologia, Tecnofobia, Cinema, Distopia / Science, Technology, Technophobia, Cinema, Dystopia.

Tecnofilia e tecnofobia são dois termos que caminham a par um do outro, utilizados pela Sociologia na análise da interação do indivíduo com a sua sociedade. Caracterizam-se, grosso modo, por uma atitude de apoio entusiasta à tecnologia, profundamente contrária a outra, de medo ou aversão. Os tecnófilos acreditam que os recursos da técnica e da tecnologia são os principais incitadores do avanço da Humanidade, pouco problematizam o capitalismo financeiro, apoiando-o e às suas demandas ideológicas sem dificuldade. Por seu lado, os tecnófobos avaliam os diversos aspectos contraproducentes da técnica e da tecnologia e enfatizam sobretudo a passividade do Homem perante as mesmas. Alguns demonstram mesmo uma aversão incontrolável à evolução tecnológica, ao ponto de considerarem o desenvolvimento tecnológico como fonte de diversos problemas sociais na actualidade. Postura que, de tão radical, acaba por perder-se na irracionalidade, pois não temos como travar a inovação tecnológica, que nos acompanha desde os primórdios.

Apesar disso, a tecnofobia está enraizada na sociedade moderna, assumindo diversas formas. Algumas, como o Ludismo ou o idealismo rural utópico de Wendell Berry, não são realmente fobias, mas perspectivas políticas ou filosóficas sobre o impacto da tecnologia na sociedade. Outras formas menos estruturadas reflectem as dificuldades de alguns em lidar com máquinas complexas ou, de modo geral, com mudanças constantes e o ritmo acelerado da vida moderna. Sublinhe-se que esta situação conduz facilmente a um estado de frustração por parte destes indivíduos, que pode degenerar em aversão. Como nos dizem Martin e Norman: “The gifted will have immensely powerful facilities available to them in the society we visualize, while those who either do not like or do not understand the machines may become increasingly bewildered and hostile. (1973, p.423).

Existem formas mais graves de tecnofobia. Isaac Asimov falava da hipótese de irmos a ser suplantados pelas máquinas, escravizados ou destruídos pela nossa tecnologia (Asimov, Warrick & Greenberg 1985, p. 6). “Surely the great fear is not that machinery will harm us - but that it will supplant us” (Asimov 1981, p. 136). “It is not that it will render us ineffective - but that it will make us obsolete” (Asimov 1981, p. 136). Argumentava ainda Asimov que “The ultimate machine is an intelligent machine and there is only one basic plot to the intelligent-machine story - that it is created to serve man, but that it ends by dominating man. It cannot exist without threatening to supplant us, and it must therefore be destroyed or we will be” (ibid.). A existência de entidades tecnológicas que possam rivalizar ou suplantam as nossas capacidades abala ou, no mínimo, ameaça o nosso sentido de identidade humana. Uma excelente incubadora para a criação de tecno-mitos. Daniel Dinello argumenta mesmo que estes “ícones, mitos e temas místicos” (2006, p. 10) assumem um papel duplo: apoiam o “tecnologismo”, ao mesmo tempo que oferecem resistência ao seu poder.

Existe um impulso tecnofóbico especificamente direccionado aos novos desenvolvimentos da tecnologia. Norbert Weiner, distinto matemático norte-americano e fundador da cibernética, prometeu uma era gloriosa de seres robóticos (1977), mas o certo é que essa ideia também gerou uma forte e hostil contestação. Kurt Vonnegut escreveu *Player Piano* (1952), distopia sobre um futuro próximo mecanizado. À cautela, Isaac Asimov formulou as célebres três leis do comportamento robótico (1942). Já o filme *O Planeta Proibido* (1956) introduziu o cientista louco Dr. Morbius e um robô benigno de nome Robby. Pobre Robby, que acabou por inspirar muitos escritores de ficção científica e cineastas na criação de uma nova raça de robôs, muitos deles sinistros e com ódio à Humanidade.

Aos robôs descontrolados ou maléficos, seguiram-se os computadores, engenhos electrónicos assumidos como um perigo ainda maior, pois evoluíam rapidamente para dispositivos cada vez mais pequenos, adaptáveis e inteligentes. Assim surgiu o “microchip” (1956). Providos de uma completamente renovada “mente artificial”, os robôs deram lugar a andróides, dificultando cada vez mais a distinção entre humanos e máquinas. Enquanto a tecnologia tradicional desafiava o poder mecânico, os computadores ergueram o espectro da “inteligência artificial”, questionando a natureza e os limites da mente humana, opondo-lhe uma capacidade impressionante de armazenar informação... e sabemos bem o que tal significa. Nas palavras de Hallblade e Mathews, por exemplo: “Information is power, and computers mean information. The centralized accumulation of data permits the concentration of enormous power in the hands of those with access to the computer. The very existence of sophisticated computers leads to a power gap between those trained to use and understand them and those who are not. (1980, p33). Super-computadores com mente própria dominaram os argumentos da obra literária *Colossus* de Dennis Feltham Jones (1966), apenas quatro anos mais tarde adaptada ao grande ecrã com o filme *Colossus: The Forbin Project* (1970). Por essa altura, Philip K. Dick colocava a questão: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, obra também adaptada ao cinema com o agora mítico *Blade Runner: Perigo Eminente* (1982). Ambos combinam a história da revolta de seres artificiais com o retrato de uma cidade esmagada pelo lixo tóxico produzido por uma tecnologia comercial.

Segue-se o reinado da “cibercultura”. Propostos originalmente pela NASA, os ciborgues ou organismos cibernéticos seriam inocentemente criados para poderem sobreviver às agruras do espaço sideral e desempenharem tarefas proibidas aos seres humanos. Contudo, rapidamente sofreram uma mutação, factual e ficcional, entre o domínio da ciência e o uso militar, mais tarde corporizados em personagens tão célebres como *The Six Million Dollar Man*, *A Mulher Biónica*, *Darth Vader*, *O Exterminador Implacável* ou *RoboCop*. Apesar do “Manifesto pelos Ciborgues” escrito por Donna Haraway em 1985, o papel ameaçador destes híbridos persistiu na cultura popular. Passo seguinte: a Internet e o espaço virtual, ambas tecnologias ciberespaciais, desde a origem desenvolvidas com propósitos militaristas. Este “ciberespaço” de imediato forneceu o cenário ideal para obras como *Neuromancer* de William Gibson (1984), *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992) ou, no domínio cinematográfico, a popularíssima trilogia *Matrix*. Vistos pela lente da ficção científica, os humanos, a quem era prometido um paraíso tecnológico ciberespacial e uma nova era de intercâmbio de informação sem precedentes, não passam eles próprios de máquinas, presas numa gaiola digital, sem hipótese de fuga.

A tecnofobia avança agora pelos domínios da biotecnologia, em protesto contra a modificação genética e a clonagem, essa engenharia da matéria humana prevista há várias décadas atrás em *Brave New World* de Aldous Huxley (1932). Toca já os limites da nanotecnologia, que reduz os horrores biotecnológicos a um nível molecular e vive aparavorada com vírus informáticos que ameaçam não só computadores, como telefones móveis e outros equipamentos electrónicos. Em suma, a tecnofobia está firmemente instalada, ao colo de impulsionadores da cultura popular: a ficção científica literária e cinematográfica.

Os filmes de ficção científica são habitualmente de cariz científico, como é óbvio, mas também visionário, imaginativo e fantástico, recorrendo a cenários exuberantes, a um design de produção elaborado e especializado, engenhos de tecnologia avançada, desenvolvimentos e novas descobertas científicas ou efeitos especiais absolutamente soberbos. Completam-se com heróis épicos e vilões portentosos, planetas distantes e outros lugares fantásticos, demandas impossíveis, situações improváveis ou forças desconhecidas e inexplicáveis. Podem decorrer na Terra ou no espaço sideral, em viagens no tempo ou numa linha temporal específica, mais frequentemente no futuro. Retratam muitas vezes a natureza perigosa e sinistra do “conhecimento” e sua aplicação. As chamadas “coisas que o Homem não deve saber” [como no clássico *Frankenstein* (1931), *A Ilha das Almas Perdidas* (1933) ou *A Mosca* de David Cronenberg (1986 – adaptado da versão original realizada por Kurt Neumann em 1958)]. Abordam ainda questões vitais sobre a natureza da humanidade e o nosso lugar no esquema universal, incluindo a ameaça ou perda efectiva da nossa individualidade [como em *A Invasão dos Violadores* (1956) ou *O Condenado* (1957)], conspirações relacionadas com a exploração espacial [*Capricórnio Um* (1978)], super-computadores que ameaçam a fecundação humana [*Demon Seed* (1977)], consequências calamitosas de vacinas experimentais [*O Último Homem na Terra* (1971 – actualizado recentemente com o êxito *Eu Sou a Lenda*)], vírus e pragas criados em laboratório [*28 Dias Depois* (2002)], exploração de buracos negros [*O Enigma do Horizonte* (1997)], experiências com engenharia genética e clonagem [*Gattaca* (1997) ou *A Ilha* (2005)] ou misteriosos e fascinantes organismos microscópicos ou monstros mutantes gigantes, criados por cientistas loucos e incautos ou por acidentes nucleares [*O Monstro do Mar* (1953)].

Um patamar acima, as histórias destes filmes possuem muitas vezes uma natureza profética, tentando antecipar e representar o futuro, instalando-se assim numa linha temporal futura e especulativa ou extrapolativa. Habitualmente, a perspectiva é sombria, apoiada numa visão distópica de um mundo cinzento, confuso, decadente e desconfortável. É comum que os filmes de ficção científica expressem a ansiedade social relativamente ao uso excessivo e inapropriado da tecnologia, bem como à previsão e controlo do impacto tecnológico e ambiental sobre a sociedade contemporânea. Em *Metropolis* (1927), o avanço tecnológico esconde uma população escravizada e um mundo inapelavelmente atingido pelos efeitos da industrialização; em *1984* (1956 e 1984) temos o retrato perfeito de uma sociedade despótica, dominada por um “Big Brother”; em *A Hora Final* (1959), a tragédia nuclear num mundo pós-apocalíptico; a visão de um eco-desastre em *O Cosmonauta Perdido* (1972); andróides fora de controlo em *O Mundo do Oeste* (1973); um aviso realista sobre um futuro não tão distante da catástrofe ecológica em *À Beira do Fim* (1973); um

segredo chocante por trás da perfeição doméstica das esposas de Stepford, em *Mulheres Perfeitas* (1975 - 2002); ou o futuro em 2018, no qual uma corporação sem escrúpulos tem o controlo supremo e a única forma de escoar a raiva e frustração das massas é com um desporto bárbaro, em *Rollerball - Os Gladiadores do Século XXI* (1975 - 2002).

A ficção científica expressa ainda o potencial da tecnologia para destruir toda a Humanidade através de eventos apocalípticos, guerras entre mundos ou encontros e desastres que colocam a Terra em perigo [O Dia em que a Terra Parou (1951 – 2008), Quando os Mundos Chocam (1951), A Guerra dos Mundos (1953 - 2005), Impacto Profundo (1998), Armageddon (1998), ou O Dia Depois de Amanhã (2004)]. Em muitas histórias de ficção científica, humanos e seres alienígenas surgem em palco como protagonistas de um combate mítico levado a novas e metafóricas dimensões ou planos de existência. Um combate eterno, travado entre forças do Bem e do Mal, por arquétipos e guerreiros reconhecíveis [O Planeta Proibido (1956), com referências ao “id monster” da peça *A Tempestade* de William Shakespeare; a grande ópera espacial *A Guerra das Estrelas* (1977), com nobres (e menos nobres) cavaleiros e uma princesa num reino espacial à espera de ser salvo; O Quinto Elemento (1997) ou o metafísico *Solaris* (1972 - 2002)]. A partir dos anos 80, o cinema de ficção científica começou a ser febrilmente povoado por filmes mais sombrios, de índole cyberpunk, com personagens que incluem ciber-guerreiros, hackers e tóxico-dependentes, entre outras figuras desagradáveis do sub-mundo, em locais de pesadelo [*Blade Runner – Perigo Iminente* (1982), *Estranhos Prazeres* (1995), *Johnny Mnemonic* (1995) ou *Matrix* (1999)].

O cinema incorporou ainda a experiência visual e física do ciberespaço [descrita na literatura de ficção científica como espaços virtuais – por exemplo, em *Osmose*, de Char Davies (1995)] no padrão narrativo e ficcional do filme, quer através de interfaces que permitem visualizar personagens, como em *Relatório Minoritário* (2002), na sua interacção directa com imagens do passado, do presente e do futuro, captáveis por um ecrã transparente; ou como em *Johnny Mnemonic* (1995), com base na obra de William Gibson, onde um dispositivo permite a transmissão de dados entre homem e máquina; ou ainda em *Estranhos Prazeres* (1995), em que esses dados passam de uma pessoa para outra. O que mostra o leque tremendamente alargado que o cinema de ficção científica consegue abarcar, quando toca a visões tecnofóbicas do futuro. A Ciência é associada a um futuro desconhecido ou incerto e retratada, normalmente, num estado de desenvolvimento ficcional, para além das suas actuais fronteiras em termos de pesquisa e conquistas tecnológicas. Se olharmos atentamente para a matéria-prima desta Ciência ficcional ou semi-ficcional, é visível que as projecções de futuro a ela associadas configuram-se essencialmente como distopias ou, pelo menos, como utopias de extrema ambivalência. Muitos filmes lidam com formas de vida artificiais, sobrenaturais, humanas, animais ou extra-terrestres. Com clonagem, reanimação e imortalidade. Com pragas e curas, armas super-avançadas, viagens no tempo e uma miríade de dispositivos tecnológicos. Visões claramente dominadas por preocupações com a manipulação de vida humana e animal.

A ambivalência quanto à natureza potencialmente ameaçadora ou mesmo desastrosa do conhecimento científico e do engenho técnico que advêm destas visões é em grande medida expressa no combate entre o progresso científico e os valores éticos. Os valores éticos são desafiados, destabi-

lizados ou entram em conflito directo com a Ciência retratada no argumento. As disciplinas mais problemáticas a este nível são a pesquisa clínica, a física, a química, a genética, a psicologia e a biologia, mas também a antropologia, a astronomia e mesmo as humanidades. Os nossos receios e expectativas são projectados para a tela do cinema como suspeitas e esperanças quanto à evolução dos vários domínios da Ciência intimamente relacionados com o melhoramento, a manipulação, a expansão e o término da vida, seja ela a nossa ou a do restante planeta. Os filmes a que aqui me refiro, tal como a Literatura, conferem expressão a esses sentimentos. O seu conteúdo é largamente impelido pela temática da criação de novo conhecimento, as suas fronteiras e os perigos latentes de violar essas fronteiras e ajuda-nos a fazer uma pausa para reflexão, contextualizando-nos historicamente e institucionalmente, por mais fantásticas, cruas ou regressivas que sejam as visões que nos despertam. Tornam mais visível aquilo que apenas seria aparente e, por vezes, mesmo inacreditável a uma consciência toldada pela ilusão. Na linha da frente deste “combate ao futuro”, pelo futuro, encontram-se escritores e cineastas que nos revelam a forma como esta nova atmosfera de temor nos afecta no presente e nos poderá afectar em tempos vindouros, para análise e reflexão sobre a nossa condição humana.



DRAMATURGIA E ESPAÇO: A CIDADE COMO RE-ESCRITURA INSTÁVEL DO ESPETÁCULO NO CONTEMPORÂNEO.

PEDRO CARVALHO MURAD - MURADPEDRO@YAHOO.COM.BR - DOUTORANDO EM LETRAS - UFRJ

RESUMO: Através de uma problematização sobre a dramaturgia em suas mais diversas plataformas (teatro, cinema, televisão e ciberespaço), buscaremos pensar o paradoxo entre escritura e espaço. Uma vez que toda ficção espetacular desenvolve-se pela tensão contínua com o tempo, percebemos uma retração acentuada de espaço, onde toda espacialidade é ulterior à escrita, ficando a cargo da encenação. Desta forma, a carpintaria textual cênico-audiovisual-performática desenvolve uma cegueira programática no que tange ao espaço. Atravessar este terreno opaco constitui o objetivo central deste estudo, buscando repensar as relações viáveis entre dramaturgia e espaço. Para tanto, torna-se emblemático pensar a própria cidade enquanto ambiente, situação informacional, lugar do precário e da diáspora, do extravio e do exílio, da edificação e da falência do sentido, numa fenomenologia radicalmente contemporânea do espaço, do espaço-movimento. Uma vez que, no drama, o espaço per si é inextricável, tentemos sondá-lo através de suas tessituras, redes, desdobramentos, onde a própria cidade se constitui como dramaturgia. Dramaturgia mutável, não-linear, difusa e horizontal, a cidade constitui um lócus privilegiado de compreensão do espetáculo na contemporaneidade. As ações midiáticas mais recentes e inovadoras, como pretendemos ao final mostrar, trazem consigo inteira a cidade, seu modus operandis, as ficções que a compõem em múltiplas vias de acesso, a cidade enquanto processo, in progress, produção efêmera e instável de realidade.

ABSTRACT: Through a problematization about the dramaturgy in its many different platforms (theater, cinema, television and cyberspace), we aim to think the paradox between writing and space. Since all dramatic fiction develops into continuing tension over time, we observe a significant shrinkage of space, where all spatiality is ulterior to the writing, leaving it to the stage. Thus, the textual carpentry scenic-audiovisual-performatic produces a programmatic blindness in terms of space. The main objective of this study is crossing this opaque terrain in order to rethink the viable relations between dramaturgy and space. It is emblematic, therefore, of thinking the city as ambience, informational situation, place of the precarious and the Diaspora, the exile and the loss, the built and collapse of meaning in a radical contemporary phenomenology of space, the space-movement. Since, at drama, the space itself is inextricable, we try to analyse it through its features, nets, unfoldings, where the city constitutes itself as a drama. Changeable drama, non-linear, diffuse and horizontal, the city is a privileged lócus of understanding of the contemporary spectacle. We finally intend to present the most recent and innovative and media shares that brings the entire city, its modus operandi, the fictions that compose it in multiple ways of access, the city as a process, in progress, ephemeral and unstable production of reality.

+ **PALAVRAS-CHAVE / KEYWORDS:** Cidade, Dramaturgia, Espaço, Espetáculo, Ficção / City, Dramaturgy, Space, Spectacle

ERSILIA (DOPO UNA PAUSA, CON GLI OCCHI FISSI, IMPAURITI): LA STRADA... CHE ORRORE!

LUDOVICO: E CHE SCUOLA PER CHI SCRIVE! SI LIBERA DEGLI IMPEDIMENTI VOLGARI, L'IMMAGINAZIONE. COME SE SI CAMPASSE SULLE NUVOLE! MA LA STRADA C'È, CON LA GENTE CHE VI PASSA, I RUMORI DELLA VITA; LA VITA DEGLI ALTRI, ESTRANEA MA PRESENTE, CHE FRASTORNA, INTERROMPE, INTRALCIA, CONTRARIA, DEFORMA...²⁵³ (PIRANDELLO, 1986, P.854)

O ESPAÇO É UM CATIVEIRO. (ANDRADE, 1991, P.90)

Este estudo pretende pensar a cidade e o paradoxo essencial — E por que não originário? — entre escritura e espaço, através de uma breve problematização sobre a dramaturgia. Cambiam as interfaces, os modos de recepção, mas, teimosamente, nas mais diversas experiências dramáticas, queda um princípio ativo comum, um dispositivo textual de produção de realidade que encontra, na performance, uma re-invenção radical do espaço-tempo.

Ora, uma vez que justamente a ficção espetacular se desenvolve a partir da tensão contínua com o tempo, poder-se-ia superficialmente apontar uma retração acentuada de espaço, onde toda espacialidade é ulterior à escrita, ficando a cargo da encenação. A performance, no instante mesmo em que ocorre, na própria recepção, através da qual viabiliza-se junto ao seu público, desenvolve uma latitude espacial única. Um novo espaço, espaço outro, ponto de encontro, cerne de todo ritual dramático. Como uma liturgia sem deuses, toda forma de espetáculo estabelece uma celebração, ainda que momentânea, efêmera e cotidiana, um corte radical, inaugurando um novo lugar, como o bosque ficcional pensado por Eco (1994), porém acentuadamente mais violento, demandando uma participação corporal mais intensa por parte de seus passantes mais desavisados. A leitura do espetáculo absorve o espectador por múltiplas vias, retesa seus músculos, adentra suas entranhas. Assim, toda produção espetacular assalta sensitivamente o receptor, se articulando através do som, da imagem, da própria presença materializada do personagem, da tessitura da voz, da interpelação direta do ator junto ao público. Os exemplos são infundáveis e não caberiam no escopo deste trabalho. Basta que tenhamos em mente — ainda que de modo axiomático — esta noção bastante válida: toda forma de performance, grosso modo, de um programa humorístico radiofônico e uma montagem de Hamlet, elabora um incremento espacial, funda um espaço. E o faz através das ferramentas

253 ERCÍLIA (DEPOIS DE UMA PAUSA, COM OS OLHOS FIXOS, APAVORADOS): À RUA... QUE HORROR É A RUA!

LUDOVICO: E QUE ESCOLA PRA QUEM ESCREVE! LIBERA A IMAGINAÇÃO DE TODOS OS LIMITES IMAGINÁVEIS. É COMO SE A IMAGINAÇÃO VIVESSE NAS NUUVENS! MAS A RUA EXISTE, É REAL, COM A GENTE QUE PASSA, OS RUMORES DA VIDA; A VIDA DOS OUTROS, ESTRANHA MAS PRESENTE, QUE PERTURBA, INTERROMPE, CONTRARIA, DEFORMA... (PIRANDELLO, 2007, P.37-38) (TRAD.: MILLÔR FERNANDES)

enunciativas disponíveis de cada mídia, se não mencionamos apenas o teatro. Cada encenação, e a própria etimologia do termo já nos é bastante explícita quanto a isso, traz à luz um ambiente, através de personagens, situações, enfim, fomenta um espaço. Assim, o espaço seria como que matéria-prima de toda representação: através dele, é produzida qualquer ficção teatral.

Curiosamente, as escrituras que costumeiramente precedem a encenação seguem uma dinâmica inversa: voltam-se para o tempo, problematizando-o²⁵⁴. Desta forma, a carpintaria textual espetacular desenvolve uma cegueira programática no que tange ao espaço. A dramaturgia carece subtrair-se de espaço, mirando o tempo, buscando uma economia narrativa diversa da ficção impressa: descrições minuciosas dão lugar a uma textualidade magra, menos robusta, onde o fluxo temporal, as ações em percurso, as circunstâncias, ganham relevância. Uma performance, para desenvolver uma espacialidade, carece de um projeto textual prenhe de temporalidade. Tanto uma peça de teatro difere de um romance, quanto uma reportagem televisiva difere de uma notícia impressa, desde que estes dois territórios sejam respeitados: ao texto cabe o tempo, à encenação, o espaço.

Ora, desta forma esbarramos no paradoxo que alimenta este estudo: encontrar algum nexos viável entre dramaturgia e espaço. Atravessar este terreno opaco constitui uma tarefa bastante válida para que ampliemos nossa própria percepção de toda poética dramática. Pensar dramaturgia pela constante espacial é algo mais difícil do que se imagina num primeiro momento. Se tomamos como elementar que todo ingrediente descritivo presente num texto dramático (didascálias, rubricas de ações, descrição de cenários, paisagens, figurinos minuciosamente detalhados no teatro naturalista, etc.) é transitório e desaparece ao longo do processo de encenação²⁵⁵, percebemos que toda matéria disponível ao exame diz respeito ao tempo²⁵⁶. Assim, o que seria um paradoxo (o nexos entre drama e espaço) revela-se, antes, uma verdadeira impossibilidade.

Mas, não obstante esse mesmo terreno nos parece opaco e insondável, busquemos percorrê-lo por caminhos outros. Em verdade, se delinear a dramaturgia por coordenadas espaciais nos parece algo assaz problemático; por outro lado, uma cisão radical entre tempo e espaço nos parece igualmente precário, uma vez que tempo e espaço se realizam mutuamente. Assim, topamos com um atalho promissor neste mesmo terreno: ambiente, ponto de encontro no espaço-tempo, onde a performance e a dramaturgia que lhe precede se desenvolvem conjuntamente. Todo espaço possui uma temporalidade; todo tempo, uma espacialidade, ainda que ocultos, ainda que seja estranho supor. O ambiente seria como que a plasmação mais emblemática deste cruzamento no espaço-tempo; instância promissora onde podemos vislumbrar no drama, um nexos espacial.

254 PENSEMOS NO TEMPO DOS PERSONAGENS BECKETTIANOS, NO TEMPO ACELERADO DAS FARSAS, NO TEMPO CADENCIADO DOS WESTERNS NORTE-AMERICANOS, DAS LOCUÇÕES ANSIOSAS DOS JOGOS DE FUTEBOL, DONDE PODEMOS PERCEBER NO TRATAMENTO TEMPORAL UM ELEMENTO DE DIFERENCIAÇÃO.

255 QUALQUER ENCENADOR TEATRAL MAIS CRIATIVO IGNORA SISTEMATICAMENTE AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NAS DIDASCÁLIAS, DESENVOLVENDO SOLUÇÕES MAIS PERTINENTES À PRÓPRIA DRAMATURGIA.

256 LEAR, AO DEBATER-SE EM MEIO À TEMPESTADE, TAL COMO CONSTA NA PEÇA IMPRESSA DE SHAKESPEARE, NÃO NOS DIZ MUITO QUANTO AO ESPAÇO (O PALCO SEGURAMENTE NOS DIRIA MELHOR, ATRAVÉS DE UMA EXPERIÊNCIA COMPLETA), MAS SOMENTE QUANTO AO FLUXO TEMPORAL, À FALÊNCIA QUE ACOMETE O PERSONAGEM SHAKESPEARIANO (ISSO O LEITOR PODE PERCEBER SEM OBRIGATORIAMENTE IR AO TEATRO).

Ora, se pensamos a própria cidade enquanto ambiente — um ambiente bastante privilegiado, diga-se de passagem, que no contemporâneo assume matizes bastantes diversos — a cidade enquanto narrativa, situação informacional, lugar do precário e da diáspora, do extraviado e do exílio, da edificação e da falência do sentido; através de uma fenomenologia radicalmente contemporânea do espaço, espaço enquanto ambiente, espaço-movimento, encontramos na própria cidade pistas, um mapa eficaz e promissor a toda forma de ficção espetacular. Uma vez que, no drama, o espaço per si é inextricável, tentemos sondá-lo através de suas tessituras, redes, desdobramentos, onde a própria cidade se constitui como dramaturgia.

Longe de abarcar um amontoado de concreto e tijolos, a cidade perfaz uma verdadeira cosmogonia — uma cosmogonia da errância e da perda, do profano e do horror. Semovente, a cidade flutua, perfaz uma ficção que rejeita qualquer autoria, menos ainda o desenvolvimento de uma trama fechada. Mediação em estado bruto, a cidade é puramente processual, matéria de carpintaria ficcional — mas de uma ficcionalidade singular, multidimensional, labiríntica, de escopo vastíssimo, qual palimpsesto. Apreendemo-la por fragmentos, por vielas bastante estreitas, por seus párias, por seus elementos dispersos: longe de agregar, a cidade inaugura a dispersão, uma dispersão irresistível e impensável mesmo ao flâneur benjaminiano (BENJAMIN, 1989). Grande parte da produção poética nos últimos trezentos anos, notadamente cidadina, ferozmente urbana, celebra a cidade²⁵⁷. Do teatro de Pirandello, voltando ao melodrama circense, do drama burguês voltando, ainda mais longe, à Commedia Dell'arte, a cidade constitui uma ágora, ambiente onde todo fluxo narrativo deságua. Mais que fomentar um espaço para a problematização, a própria cidade — reino do precário e do transitório, a cidade em chamas — é matéria de problematização. E não seria de todo errado vislumbrar nesta mesma problematização do espaço citadino uma característica essencialmente moderna²⁵⁸.

Deste modo, a cidade nessa modernidade tardia compõe per si uma dramaturgia. Mas uma dramaturgia mutável, não-linear, difusa e horizontal. A cidade constitui um lócus privilegiado de compreensão do espetáculo na contemporaneidade, visto ser um ambiente essencialmente dinâmico, exigente de deslocamento contínuo por parte de seus interatores, o incremento de formas discursivas que operam no efêmero e precário, pois “a metrópole moderna só se deixa captar pela linguagem que faz da fragmentação sua forma de expressão” (LIMA, 2008, p.99). Assim, se olharmos atentamente, o teatro e as demais ações midiáticas mais recentes e inovadoras trazem consigo inteira a cidade, seu modus operandis, as ficções que a compõem em múltiplas vias de acesso, a cidade enquanto processo, in progress, produção efêmera e instável de realidade. As experiências ficcionais contemporâneas vivem o precário e o transitório, a dispersão e deslocamento por redes, visto que cidadinas.

A própria experiência da multidão, emblematicamente moderna, exclusivamente urbana, produz algo como que uma dispersão dionisíaca, como que uma experiência coral antiqüíssima, arcaica, como “naqueles festivais gregos” sublinhados por Nietzsche, onde “prorrompia como que um

257 PODERÍAMOS IR ALÉM, INCLUINDO O PRÓPRIO DESENVOLVIMENTO DA MÚSICA TONAL, DO ROMANCE E MESMO DAS ARTES PLÁSTICAS FIGURATIVAS, QUE VISLUMBRAM UMA RE-INVENÇÃO DO ESPAÇO URBANO.

258 A CIDADE É BASTANTE PROBLEMATIZADA MESMO ENTRE OS GREGOS ANTIGOS, COM A NOÇÃO DE PÓLIS. MAS, COM A MODERNIDADE, ESTA PROBLEMATIZAÇÃO ALCANÇA O PAROXISMO: ELA JÁ É EM SI MESMA MATÉRIA DE POETIZAÇÃO. A PÓLIS GREGA AINDA É ELEMENTO AGREGADOR E UNÍVOCO, COM A QUAL A HYBRIS DO PERSONAGEM TRÁGICO SE CHOCA E PELA QUAL ELE É INVARIAVELMENTE SUBJUGADO. A CIDADE MODERNA, AO CONTRÁRIO, NÃO OFERECE SENTIDO, NEM REFÚGIO. DE MODO LATENTE E PARADOXAL PROMOVE A OBLITERAÇÃO TODO SENTIDO. ANTES ABATEDOURO, QUE ABRIGO.

traço sentimental da natureza, como se ela soluçasse por seu despedaçamento em indivíduos” (2006, p.34). A multidão onde se embrenha flâneur benjaminiano, experiência extática de anulação de toda tentativa — falsa, diga-se de passagem — de individuação, embriagues, re-incorporação à natureza, onde todo sentido se esvai, toda verdade esmorece. Através da multidão, a cidade entoia uma cantilena irracional e estridente — mais propriamente um mugido, que uma cantilena — a celebração da morte, única forma verdadeiramente possível de estetização, experiência sempre em fronteira.

Assim, temos na cidade, através de seus fluxos, seus desdobramentos, passantes incautos, do desestabelecimento de suas multidões, da polifonia estrondosa de suas ruas, uma irracionalidade disfarçada de racionalidade, um elemento de combustão do qual toda forma de escritura poética se alimenta. O espetáculo nada mais faz que mimetizar — na acepção grega de mimesis, não renascentista do termo — este processo, desenvolvendo algum tipo de coautoria neste texto-cidade.

Um breve olhar sobre grande parte da produção poética, no teatro e nas mais variadas plataformas, não deixa de entrever essa dinâmica de coautoria. Antes de escrever a cidade, todo poeta busca escrever juntamente com a cidade, acompanhando seu movimento, desenvolvendo essa mescla tão cara ao espetáculo. A mortandade do autor destacada por Barthes e Foucault ocorre justamente nesta contaminação criativa com a cidade, neste processo de co-escritura, onde o dramaturgo apenas reproduz a narrativa em curso da própria cidade.

Os exemplos são os mais variados possíveis, extrapolando o escopo teatral. Tomemos o apaixonado retrato de Nova York, feito por Will Eisner, em *Cadernos dos Tipos Urbanos*²⁵⁹. Em toda parte, a multidão enquanto personagem, uma dramaturgia que se desenvolve a partir dos fluxos urbanos, de um fragmento isolado, até a própria paisagem, transparece na caligrafia eisneriana. Em *Espaço Superior* (fig.1), a artimanha de um indivíduo fomentando uma aglomeração, pela re-invenção dos espaços aéreos da cidade. Multidão enquanto reunião insensata, desprovida de sentido, decorrência do jogo olhar-espaço-multidão. Em *Fluxo da Vida* (fig.2) a própria multidão existe autonomamente, impessoal, perfazendo uma música toda própria. Não há mais espaço para o indivíduo, apenas o fluxo, o deslocamento sinfônico na rua. Em *Rua Raivosa* (fig.3) o próprio espaço urbano dispensa a multidão, atua como personagem, é hostil, volta-se contra o indivíduo isolado. Nos três casos, não vemos propriamente um antagonismo, mas um mesmo leitmotiv: a cidade enquanto espetáculo, seja pela encenação de uma pessoa, de um grupo, de uma praça, de uma rua, da paisagem. As diferenças entre eles, verdadeiramente, perdem sentido: é a própria cidade quem fala²⁶⁰. A polifonia de suas vozes dispensa uma origem, pois se faz enquanto presença, desdobrando-se enquanto performance. De outro modo não poderia ocorrer, pois, com lembrança Zumthor, “a performance é o ato de presença no mundo e em si mesma. Nela o mundo está presente” (2007, p.67), onde podemos

259 A CIDADE NORTE-AMERICANA É TEMA NÃO SÓ NESTA OBRA COMO EM OUTRAS OBRAS CÉLEBRES DO MESMO AUTOR.

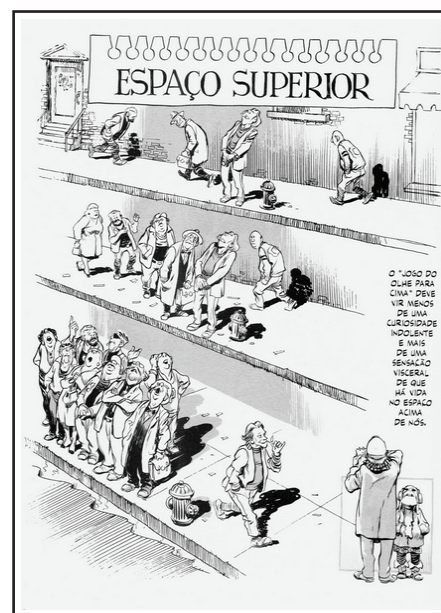
260 ROLAND BARTHES DETALHA COM PRECISÃO ESTA FALA DA CIDADE AO OBSERVAR OS EFEITOS DA INUNDAÇÃO QUE OCORREU EM PARIS, EM 1955, ONDE O PRÓPRIO ESPAÇO URBANO DESENVOLVE UMA NARRATIVA ESPETACULAR AUTÔNOMA, AINDA QUE DESCENTRADA E ALEATÓRIA, PELA PRÓPRIA MODIFICAÇÃO PERCEPTIVA DA PAISAGEM, VISTO QUE, SEGUNDO O AUTOR, “A ENCHENTE SUBVERTEU A ÓTICA COTIDIANA, SEM CONTUDO DESVIÁ-LA PARA O FANTÁSTICO; OS OBJETOS FORAM PARCIALMENTE OBLITERADOS, NÃO DEFORMADOS: O ESPETÁCULO FOI SINGULAR, MAS RAZOÁVEL” (2006, p.62).

inferir que cidade e performance guardam imbricações profundas.

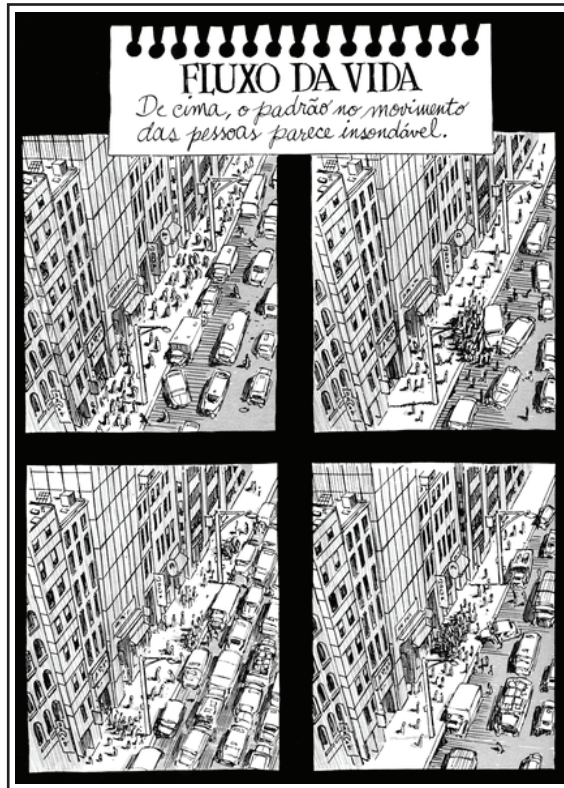
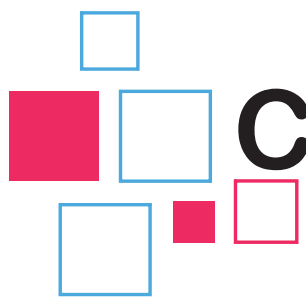
Do mesmo modo, toda produção espetacular contemporânea não faz mais que celebrar (com uma certa dose de alegria e ironia) o horror, o espanto, a aniquilação, o estranhamento na cidade que, se acolhe seus membros, o faz para devorá-los, um a um. Mas o humano é sobretudo teimoso: não quer mais que deixar-se devorar pela cidade, qual náufrago à deriva, pelo mar sem fim.

Logo, qualquer compreensão das dramaturgias hodiernas não pode prescindir de um mirar atento sobre a cidade — em se pensando o espaço. Do mesmo modo, somos levados a concluir que um olhar sobre as cidades nos dias que passam — e talvez sempre, desde tempos remotos — igualmente não pode prescindir de uma percepção de suas dramaturgias — em se pensando o tempo. Alguma percepção viável deste ambiente dramaturgico-citadino ou urbano-espetacularizado se faz necessariamente neste cruzamento.

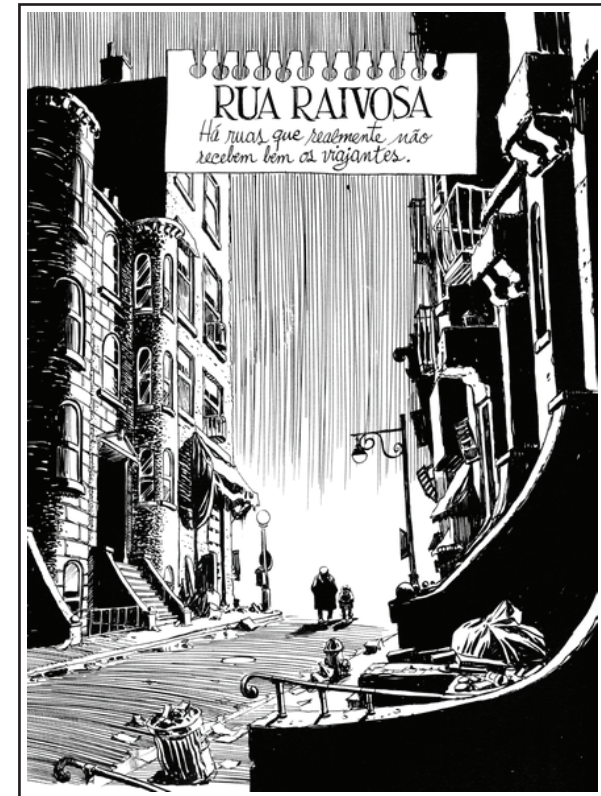
Uma percepção bastante passageira, diga-se de passagem. O espetáculo das ruas — esse mesmo que ocorre nos palcos e nas mais variadas interfaces — não conhece fim. Deixa sempre em aberto aos passantes (duplamente atores e espectadores) novas possibilidades de extravio.



ESPAÇO VAZIO EISNER 2009 P.294



FLUXO DA VIDA EISNER 2009 p.314



RUA RAIVOSA EISNER 2009 p.318



ARTEMÍDIA ACIDENTE ACEDENTE: NOVOS TERRITÓRIOS DO CONHECIMENTO ARTEMIDIÁTICO NO ENSINO SUPERIOR

PROFESSOR DOUTOR (LIVRE-DOCENTE) PELÓPIDAS CYPRIANO PEL - PELOPIDASCYPRIANO@GMAIL.COM, PEL@IA.UNESP.BR - DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS - INSTITUTO DE ARTES - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA; E PROFESSORA DOUTORA MARIA SÍLVIA BARROS DE HELD - SILVIAHELD@USP.BR - ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

O presente trabalho apresenta duas experiências de arte e mídia no ensino superior realizadas em duas instituições públicas de ensino superior (UNESP e USP). Na UNESP, por forças circunstanciais de mudança das instalações prediais em janeiro de 2009, a disciplina Mídia I (computação bidimensional) foi conduzida sem computadores (laboratórios de informática disponibilizados apenas na décima aula, do total de quinze). Na USP, a disciplina Ilustração de Moda, por força de implantação do curso novo, foi planejada para realização em laboratório sem os programas específicos de ilustração de moda, sendo usados processos criativos alternativos.

As duas experiências permitiram uma reflexão sobre a contemporaneidade da cultura digital e as necessidades de ensino-aprendizagem de arte e mídia no Curso de Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura) e no Curso de Têxtil e Moda (Bacharelado).

Esse dois “acidentes” ocorridos em plena era digital, não são de fácil assimilação na maioria das instituições de ensino superior, entretanto, cabe às universidades públicas o enfrentamento do problema e a formulação de propostas de solução “acedente”. As duas ocorrências apontam para novos territórios do conhecimento artemidiático na educação artística em diversas dimensões; ensino formal (fundamental, médio e técnico), ensino não formal, ensino superior e ensino a distância (e-learning).

Serendipidade! Eureka, eis que surge o termo, a idéia, o conceito, a expressão artístico-científica para concluirmos o relato de nossa pesquisa sobre o Acidente Acedente. Agora somos capazes de explicar racionalmente o nosso sentimento inicial.

Assim como Arquimedes, que durante seu banho encontrou uma solução para um problema que investigava, nós também, durante o desenrolar dos acontecimentos, encontramos primeiro a solução, depois a explicação para nossa pesquisa. Entretanto, para clareza do presente relato é melhor que retomemos as questões iniciais da pesquisa: 1) Como ensinar aos alunos do primeiro ano de Artes Visuais a disciplina Mídia I (computação bidimensional) sem computadores? 2) Como implantar a disciplina Ilustração de Moda no curso de Têxtil e Moda sem os softwares específicos?

A primeira dúvida foi motivada por uma circunstância de mudança do prédio do Instituto de Artes do bairro do Ipiranga para o da Barra Funda na

cidade de São Paulo, Brasil. A mudança ocorreu em janeiro de 2009 mesmo sem o término de todas as instalações, portanto, no início do semestre letivo, em março, não havia previsão da entrega do atelier-laboratório de informática com os computadores previstos para os 40 alunos. Pânico geral! Um “acidente” na era digital. O que fazer? Surgiram duas possibilidades: 1) adiar a disciplina para o momento em que estivesse disponível o atelier-laboratório; 2) reformular a metodologia de ensino da disciplina para início imediato com os recursos didáticos disponíveis. Optamos pela segunda alternativa porque ela se configurava como mais desafiadora aos olhos do professor/pesquisador.

A segunda dúvida pautou a implantação de uma disciplina elaborada para o Curso de Têxtil e Moda tendo em vista a “cadeia têxtil”. Havia a necessidade de reforçar o início da cadeia com os processos artísticos, o que estava defasado pela falta de contratação de professores que fizessem a ponte entre as artes e as tecnologias. Uma vez contratados, os professores receberam a incumbência de identificar as necessidades dos alunos para elaborarem propostas de adequação prática das disciplinas.

O plano de ensino da disciplina Mídia I (computação bidimensional) foi reconfigurado com base na metodologia da Cibernética Pedagógica Freinetiana desenvolvida nos Grupos de Pesquisa “Artemídia e Videoclip” (UNESP) e “Cibernética Pedagógica” (USP) conforme:

A CIBERNÉTICA PEDAGÓGICA POSSIBILITA, ATRAVÉS DE PRINCÍPIOS CIENTÍFICOS DE COMUNICAÇÃO E CONTROLE – PORTANTO CIBERNÉTICO -, OTIMIZAR AS RELAÇÕES ENTRE DOIS SISTEMAS; SISTEMA DOCENTE (S.Do), AQUELE QUE PRETENDE ENSINAR; E SISTEMA DISCENTE (S.Di.), AQUELE QUE DEVE APRENDER, SEJAM ELES CONSTITUÍDOS POR SERES HUMANOS OU MÁQUINAS. (SANGIORGI, 1999, p.116).

Reprogramamos os dois sistemas (docente e discente) para enfrentar o problema da vida real (laboratório de informática não disponível para a disciplina) num projeto artístico-científico de ensino-aprendizagem que considerasse os novos territórios do conhecimento artemidiático no ensino superior:

A APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS - APB É, ESSENCIALMENTE, UMA ESTRATÉGIA DE ENSINO CARACTERIZADA PELO USO DE PROBLEMAS DA VIDA REAL PARA ESTIMULAR O PENSAMENTO CRÍTICO E A CRIAÇÃO DE HABILIDADES PARA SOLUÇÃO DE PROBLEMAS. POR INTERMÉDIO DESTA METODOLOGIA, OS ESTUDANTES SÃO LEVADOS A TRABALHAR DE MODO COLABORATIVO A FIM DE RESOLVEREM UM DETERMINADO PROBLEMA. (FISCARELLI; AKAMATSU, 2008, p.19).

Acrescentou-se aos dois sistemas a forma compartilhada de trabalhar o problema, inspirada nas práticas socializantes da Pedagogia Freinet:

O INTUÍTO DA PEDAGOGIA FREINET É PROMOVER UMA IDÉIA ESPECÍFICA DE EDUCAÇÃO, QUE ABRANGE OS DIREITOS DOS ADULTOS E TAMBÉM OS DAS CRIANÇAS. É UMA TOMADA DE CONSCIÊNCIA DOS EDUCADORES QUANTO À SUA RESPONSABILIDADE, ALIADA À SUA CAPACIDADE DE AUTONOMIA FRENTE AOS PODERES POLÍTICOS E AOS PROBLEMAS SOCIAIS. (SAMPAIO, 1989, p.8).

O plano de ensino da disciplina Ilustração para Moda foi redimensionado para atender a parte inicial da “cadeia têtil” principalmente no desenvolvimento dos processos e procedimentos artísticos envolvidos na criação artística e na representação (comunicação) das idéias visuais. Como ainda não estavam disponíveis softwares específicos utilizados na indústria têtil, optou-se pelo desenvolvimento da criatividade por meio da utilização criativa dos recursos pedagógicos disponíveis.

As reformulações propostas pautaram-se na seguinte pergunta fundamental: O que ensinar para os alunos de arte e de moda na era digital? Os alunos já dominam as novas tecnologias? O que dizer para quem já domina computadores? Como ensinar computadores para quem se recusa aprender outras matérias como física, química, biologia? O que é ensinar arte e processos artísticos na era digital?

As soluções encontradas no desenvolvimento dessas duas experiências (acidentes) apontaram para a aceitação (acedente) da formação de um contexto de delineamento de novos territórios do conhecimento artemidiático no ensino superior. O conhecimento artemidiático desenvolve-se melhor num ambiente de integração entre diversas linguagens, tanto artísticas quanto científicas. Os cursos de Artes Visuais e de Têtil e Moda parecem requerer um novo perfil de alunos mais dispostos ao conhecimento geral do que técnico-específico.

A descoberta de soluções, aparentemente “ao acaso”, veio durante o processo de pesquisa do problema. Foi por acaso que apareceu essa palavra “serendipidade” nesse trabalho. Ela está relacionada à ocorrência do “acaso” no trabalho científico.

A serendipidade é a capacidade de transformar acaso em descoberta científica, é um processo de trabalho aceito na comunidade dos cientistas (ROBERTS, 1993). Esse autor descreve que a origem da palavra remonta a “Serendipe”, um antigo nome do Ceilão, e que havia uma lenda sobre três príncipes que andavam continuamente encontrando soluções sem necessariamente estarem procurando por elas.

No meio artístico ela não é tão difundida, talvez porque seja mais comum o convívio com o acaso no atelier, talvez porque receba outros nomes como inspiração, intuição, sensibilidade.

Entretanto, nas demais ciências chamadas “duras” ou exatas e biológicas, a serendipidade é aceita, desde que o acaso ocorrido seja observado cientificamente. Na área da saúde temos exemplos dessa aceitação na odontologia (CONSOLARO, 2008) e na medicina (VALE, N. B.; DELFINO; VALE, L. F. B., 2005). Na área de humanas há exemplo de história (RATO, 2003) e outro relacionando arte, educação e psicologia.

Esses exemplos surgiram por serendipidade, bem perto do prazo final de entrega do presente artigo. Foram muitas ocorrências, aparentemente desconectadas da conclusão que esperávamos. Entretanto, a solução do problema estava ali, bem diante de nossos olhos: a serendipidade é uma importante ferramenta de pesquisa nos novos territórios do conhecimento artemidiático.

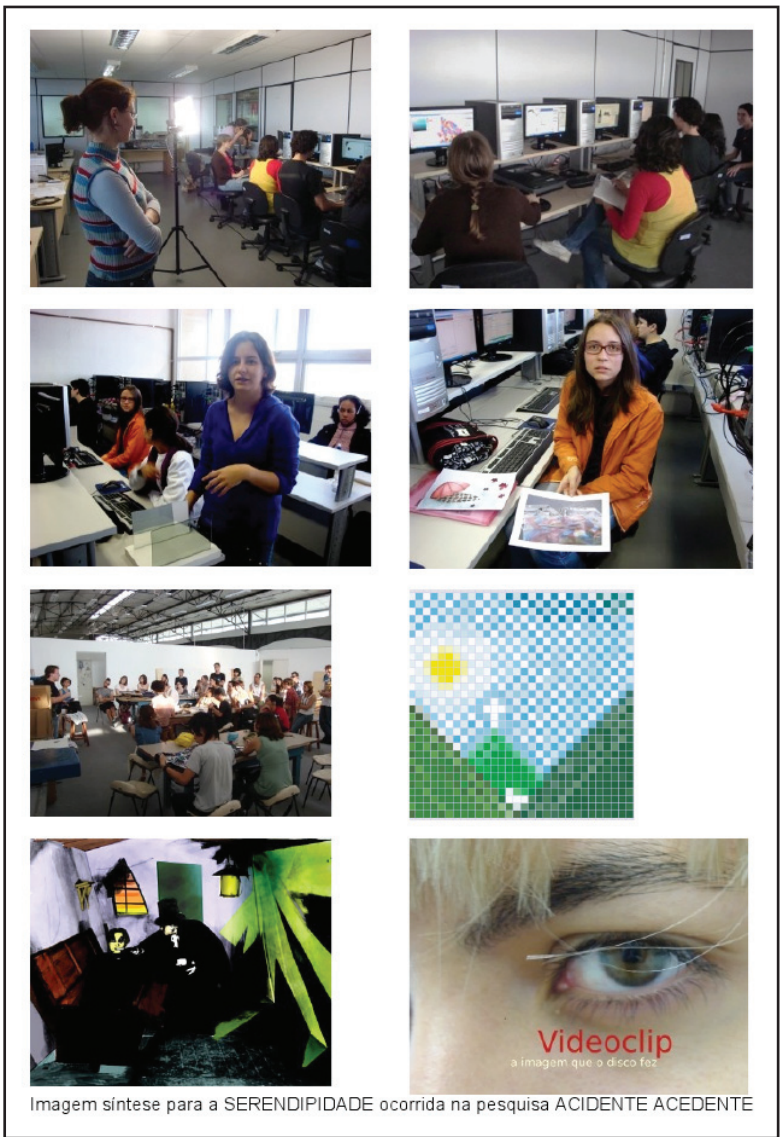
Nos textos sobre serendipidade sempre são citadas as frase de famosos cientistas que alertam para o fato de que as mentas abertas têm mais chances de transformar acasos em conhecimento. Também podemos colher frases de artistas sobre acaso, como por exemplo, uma atribuída a Picasso: “não procuro, encontro”.

A serendipidade é ferramenta metodológica bastante útil na interface arte-ciência, parece oferecer uma explicação comum da postura diante dos fatos acontecidos, tanto de artistas quanto de cientistas.

Assim o acaso apresentou justificativa para o adjetivo “acedente”, inicialmente atribuído ao substantivo “acidente” de maneira intuitiva. Considerávamos uma ocorrência nefasta o fato da indisponibilidade de computadores e softwares, entretanto esse “acidente” gerou uma série de reflexões sobre novas soluções para novos problemas. O fato de aceitação, ao qualificar o substantivo “acidente” com o adjetivo “acedente”, evidenciou a postura do professor/pesquisador que está mais aparelhado para conduzir disciplinas ligadas às novas tecnologias nos novos territórios do conhecimento artemidiático.

A princípio como professores/pesquisadores a primeira atitude é de inconformismo com uma situação adversa como as duas apresentadas na disciplina Mídia I (UNESP) e na disciplina Ilustração de Moda (USP). Mas, com o espírito investigativo aberto à percepção da contemporaneidade foi possível passar ao estado de uma salutar conformidade.

As duas ocorrências apontam para a configuração de novos territórios do conhecimento artemidiático na educação artística em diversas dimensões: ensino formal (fundamental, médio e técnico), ensino não formal, ensino superior e ensino a distância (e-learning). Nesses territórios de conhecimento deve ser produzido por professores/pesquisadores e alunos/pesquisadores em ambientes de atelier-laboratório com condições de solucionar problemas propostos e atentos à serendipidade, conforme imagem síntese abaixo.



TECNOLOGIA E PROCESSOS DE SIGNIFICAÇÃO NA CENOGRAFIA TEATRAL

REGINA CUNHA WILKE - DOUTORA EM ARQUITETURA E URBANISMO - SÃO PAULO SP. BRASIL - CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC CENTRO
UNIVERSITÁRIO SENAC - WILKE.TLN@TERRA.COM.BR

RESUMO: Este artigo consiste no estudo das linguagens tecnológicas e processos de significação na cenografia teatral. Estuda a passagem do teatro político para o teatro do entretenimento, compara estes dois momentos paradigmáticos da história do teatro, que enfatizam o ambiente tecnológico na construção da cenografia. Discute sobre a linguagem do teatro político, do início do século XX, enredada com a política revolucionária, onde a projeção cinematográfica vai ser usada para sublinhar as significações históricas, e as atitudes contemporâneas, permeadas pelas diversas tecnologias informatizadas, que criam estruturas significativas. Ambas, em seu contexto histórico, renovam a linguagem, transformam e realçam a encenação, aguçando a percepção do público. Analisa as questões correlacionando-as à materialidade inscrita na lógica dos instrumentos utilizados, reflete sobre o contexto, as mudanças geradas no imaginário cultural pelas tecnologias e a questões relativas à usufruição do espetáculo.

This article study the language of technologies and the processes of meaning in teatral scenery. Studie the transition from political theater to the entertainment, compare these two paradigmatic moments in the history of drama, focusing on the technological environment in the construction of the scenary. Discusses the language of political theater, in the beginning of the twentieth century, hampered by the political revolutionary, where the film will be used to highlight the historical, and the contemporary attitudes, impregnated by the various technologies that create significant structures. Both in its historical context, renew the language, transform and improve the production, exciting the perception of the public. Consider the problems correlating the materiality included in the logic of the instruments, reflects on the context, the changes in the cultral imaginary generated by technology and cultural issues relating to the fruition of the show.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: cenografia, linguagem, teatro politico, teatro de entretenimento, percepção / scenery, language, political theater, entertainment theater, perception

A evolução cenográfica se efetua em paralelo ao avanço da tecnologia, à mudança dos recursos materiais e às propostas artísticas, com suas diferentes estéticas, suscitadas pelas questões culturais e políticas. As linguagens consolidadas são resignificadas por estas transformações e pelos

critérios de gosto estético, alinhados às mudanças do regime de percepção. Assim, com o objetivo de discutir a linguagem do teatro político e do teatro contemporâneo, vamos iniciar por uma síntese da evolução tecnológica, e a seguir verificar as particularidades destes dois momentos.

O início do século XX foi marcado pela explosão da revolução industrial, e esse avanço vai modificar a natureza da arte, agora influenciada pelos meios mecânicos de reprodução, levando ao desenvolvimento de novos conceitos para a cenografia. Inicia-se uma mudança que tem a eletricidade como raiz, e entre as artes industriais a fotografia, e em seguida, o cinema, que vão influenciar a linguagem da encenação.

Dentro deste contexto, sublinhamos o relevante papel do teatro político, um veículo a serviço das mudanças sociais e seu envolvimento com a máquina e as tecnologias, particularmente com a projeção de imagens, onde o slide e o filme usados enfaticamente em cena pelos encenadores engajados com problemas sociais e políticos.

O filme foi um campo de experimentação até aproximadamente os anos 80, vindo a ser substituído pelos meios eletrônicos. A televisão, na sua singularidade, desloca a natureza da comunicação, do contexto da palavra para o da imagem, segundo Kerckhove (1995), fortalecendo, assim, a cultura centrada na visão, e influencia o homem com o tipo de imagem que produz. Posteriormente, o progresso tecnológico introduziu a sociedade na era da cibernética, e a televisão passa a disputar seu espaço com a Internet e o espaço cibernético, o digital e o multimidiático, e a imagem eletrônica invade todos os setores da produção audiovisual.

Nos anos 90 a multimídia tecnológica se torna, então, a nova via de expressão e comunicação. Dessa maneira a tecnocultura se impõe alterando as formas culturais tradicionais, o diálogo entre artistas e cientistas é ampliado. Disso resultam os espetáculos multimídia, onde a cena incorpora computadores na estrutura dramática, usa a tecnologia na construção de espaços físicos interativos, com tecnologias em tempo real, telas e dispositivos eletrônicos, inclusão de câmeras robotizadas, microfones, dispositivos de sensoriamento.

AS PRIMEIRAS TELAS DE PROJEÇÃO

As tecnologias tiveram um papel político e estético bem demarcado junto às vanguardas históricas. Como confirma Huysen (1997, p.30): nenhum fator influenciou mais a emergência da nova arte de vanguarda do que a tecnologia, que não só incendiou a imaginação dos artistas (...) como penetrou no coração mesmo da obra.

Porém a conjunção da arte com a política tomou rumos diferentes nos vários países e nos vários movimentos artísticos.

Meyerhold, Piscator, Brecht, engajados com o teatro político acreditavam num teatro que situasse o homem no contexto histórico, que mostrasse as relações do homem com a sociedade. Buscaram socializar a arte, expressar sentimentos e aspirações do proletariado revolucionário. Mostrando forte

empatia pelo mundo tecnológico usam a técnica e a mídia, cartazes, letreiros, projeções, ampliando as possibilidades da linguagem do teatro. Vsevolod E. Meyerhold, inicialmente, depois Erwin Piscator e Bertold Brecht são influenciados pela montagem cinematográfica e ainda fazem projeções em cena.

O formalismo russo tem sua expressão máxima no teatro com Meyerhold diretor e ator russo, criador do espetáculo em toda a sua multiplicidade. Sua obra foi muito influenciada pelo cinema, resolveu alguns problemas teatrais com experiências tiradas dele, como o ritmo de atuação dos atores, introduzindo em cena um tempo e um movimento cinematográfico. Imprimiu, então, em seus espetáculos uma rapidez e um dinamismo que ameaçava devorar a especificidade do teatro. A obra era repartida, pelo encenador, em vários fragmentos e depois remontada, numa ordem completamente distinta, e por isso cartazes, letreiros, projeções contribuem constituindo um terceiro nível de informação.

Piscator, por sua vez, diretor de teatro alemão, representante do teatro político e pai do teatro documentário, influencia todo o século XX. Fez um teatro para responder as necessidades do momento histórico, com um dos focos na função propagandista, portanto não fundamentado na intelectuação dos sentidos e sim na objetividade.

Com a intenção de relacionar o que se passa no palco ao acontecimento histórico funde o cinema ao teatro, recurso usado para mostrar fatos sociológicos e políticos, o lugar geográfico e histórico. Esslin (1979, p.39) assinala que Piscator empregava “gráficos estatísticos, letreiros explicativos, diapositivos de fotografias e documentos, noticiários cinematográficos e trechos de filmes documentários”. Um exemplo significativo ocorreu na peça Oba! Estamos vivos! de Toller, quando foram filmados 9 km de filme, como arquivo do material, depois editado e usado tanto para o documentário, uma reconstituição da História, como para os efeitos emblemáticos, assim projeção e filmes ocupam metade do espetáculo.

Quanto ao espaço, modifica a cena até chegar às construções geométricas, em plataformas, multiplicando os planos de ação. Fazendo projeção cinematográfica em cena, em vários planos, revoluciona a cenografia, “para uma região que já não é a pintura, já não é a arquitetura, já não é a escultura e não é a síntese disto tudo” (Tolmacheva, 1946, p.258). Assim, a cenografia começa a mostrar ser uma linguagem autônoma, a exercer sua multidisciplinaridade apropriando-se de outras expressões possíveis.

Bertold Brecht utiliza a teoria marxista para produzir artisticamente, propõe um teatro politizado visando modificar a sociedade. As projeções de documentos, de material estatístico, o coro, que trazia o conhecimento ao espectador de fatos ignorados, o cenário sendo mudado na frente do espectador, a iluminação clara, sem artifícios, tudo isto colabora na concretização do distanciamento brechtiano. Como Brecht (1967, p.69) especifica:

“GRAÇAS AOS GRANDES PAINÉIS - QUE POSSIBILITAM REMEMORAR OUTROS FATOS QUE ACONTECEM SIMULTANEAMENTE EM OUTROS LUGARES, QUE

POSSIBILITAM CONTRADIZER OU AFIRMAR, PELA PROJEÇÃO DE DOCUMENTOS, AS DECLARAÇÕES DE CERTOS PERSONAGENS, QUE ACRESCENTAM ÀS DISCUSSÕES ABSTRATAS, NÚMEROS CONCRETOS E CITAÇÕES AOS EPISÓDIOS CUJA BELEZA PLÁSTICA DIFICULTA A PERCEPÇÃO DO VERDADEIRO SENTIDO - O PLANO DE FUNDO TOMA POSIÇÃO FRENTE AOS ACONTECIMENTOS QUE SE DESENVOLVEM NO PALCO; OS ATORES NÃO SE METAMORFOSEIAM COMPLETAMENTE (...)”.

Com o tempo a teoria do distanciamento brechtiano acabou absorvida pelo cânone que tinha se empenhado em destruir, assim como todas as atitudes contestatórias da vanguarda histórica que foram absorvidas pela cultura de massa ocidental. E a mesma mídia, os mesmos recursos de projeção serão usados para a diversão, o entretenimento.

PROJETOS ESPETACULARES

Na metade do século XX, a televisão e depois o vídeo viram suporte para experimentações artísticas e a pop arte vai produzir situações multi-sensoriais eletrônicas. Assim, as tecnologias mecânicas, eletrônicas, fotográficas, vão ser investigadas e se unir a outras tecnologias, de computadores, sintetizadores, sempre na confluência da arte ampliando as possibilidades de expressão dessas linguagens.

Neste momento é interessante nomear, alguns exemplos entre tantos, da união entre artistas e engenheiros, relevantes para a evolução dos procedimentos teatrais. Em 1965, Billy Kluver “(...) criou um sistema de som que reagia aos movimentos, sons, e projeções por meio de um complexo sistema de células fotoelétricas e microfones” (Fricke, 1999, p. 582 -593), na obra Variations V com John Cage e Merce Cunningham, um dos primeiros artistas multimídia de teatro. Outro evento, o Nine Evenings: Theater and Engineering organizado por Robert Rauschenberg e associados, por sua vez, explorou a interação com o ambiente:

“ENVOLVERAM ‘AMBIENTES REATIVOS’ COM SISTEMAS COMANDADOS ELETRONICAMENTE, REDES DE CONTROLE PARA PADRÃO DE LUZ, AMPLIFICADORES PARA SONS PROVENIENTES DO CORPO, TELEVISÃO DE INFRAVERMELHOS, (...) RITOS DE INICIAÇÃO PARA UMA NOVA MÍDIA: TEATRO TOTAL”. (SCHNECKENBURGER, 1999, p.505)

Estes sistemas anteciparam a interação controlada por computador entre performance e efeitos sonoros comumente vistos no teatro e dança desde o início de 1990.

Nos fins dos anos 60 e princípio da década de 70, o cientista informático Ivan Shutherland, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts e na Universidade de Utah (MIT) desenvolve a interface da tecnologia da realidade virtual (RV), que possibilita uma apreensão fictícia do espaço real, criado por computador.

As obras de artistas e cientistas vão encontrar aceitação e servir de modelo para os procedimentos teatrais, onde performance e meios de reprodu-

ção, fotografias, registros de áudio e de vídeo se interligam sob complexas modalidades. Espaços computadorizados constroem ambientes tecnologicamente ricos, que podem controlar projeções, câmeras, luzes, sons, enfim, vários equipamentos de palco. Assim, sensores ou acoplados aos elementos cenográficos ou a atores conectados a computadores levam a detecção de movimentos posicionais e espaciais e disparam os meios digitais, as tecnologias em tempo real da informática, permitindo o controle de dispositivos físicos como câmeras, robôs, a maquinaria do teatro, elementos cênicos, partes da encenação.

Costa (45, p.96) explica que como consequência dessa produção tecnológica “a arte é sempre menos representação (Vorstellung) e sempre mais apresentação (Darstellung), mas o que ela apresenta não é mais a ‘verdade’ ou o ‘significado’, mas os significantes e a sua lógica objetiva ou techno-lógica”, desse modo os princípios da criatividade, da subjetividade e da expressividade passam por uma crise irreversível, e no lugar da estética do belo (ou do feio) se inscreve o sublime tecnológico, um sublime puramente matérico, processual, tecnológico e imanente a obra.

Assim a usufruição do espetáculo pertence à estética do sublime tecnológico, inscrito no domínio da lógica dos instrumentos utilizados, não raro coautores do evento. Ou seja, a tecnologia invade a produção não como ferramenta, mas como parte da própria obra, estabelecendo um novo regime de percepção, uma nova cultura visual construída pelos recursos materiais disponíveis. Assim, no teatro, a inserção tecnológica determina os novos padrões visuais assentes em novas linguagens.

Este novo conceito de representação de espaço, onde a narrativa cênica incorpora uma escritura plurivisual tecnológica, abre um campo para exploração. Dentro deste contexto podemos evidenciar distintos procedimentos significativos.

Uma tendência envolve a influência do cinema, mostram uma proximidade formal com as primeiras obras que usaram esta mídia, e podemos representá-la por Robert Lepage. Considerado um dos mais mediáticos diretores dos anos 90, usa recursos multimídia em busca de soluções significativas orientadas para a obra. Pesquisa estruturas narrativas e, por ter experiência no campo do cinema, em suas peças os dispositivos visuais mais usados são os da linguagem cinematográfica, projeções casadas com a ação do intérprete.

Encontramos trabalhos em teatro que tem como principal objetivo a pesquisa com as novas tecnologias e suas aplicações na encenação. Dentro desta vertente podemos citar, por exemplo, Cláudio Pinhanez, cientista-pesquisador da IBM, do Massachusetts Institute of Technology, que tem como objetivo produzir softwares e modelos para realçar as possibilidades e experiências artísticas de atores, expandir a expressão de seus corpos. Outro modelo é o da Universidade de Kansas, onde no Departamento de Teatro e Cinema foi fundado o Instituto para exploração das realidades virtuais - i.e.VR -, com o objetivo de explorar os usos da realidade virtual e de tecnologias relacionadas.

Por fim, temos a performance sincronizada a outras linguagens, tendência esta que pode ser retratada pelo grupo Dumb Type. Este grupo, fundado no

Japão, tem integrantes de diferentes áreas do conhecimento, como arquitetos, engenheiros de som, videomakers, dançarinos, músicos, informática. Trabalham com tecnologia de ponta. O seu universo temático, técnico e tecnológico é estabelecido pela diversidade de suas produções, instalações, projetos visuais, performances, espetáculos teatrais, publicações. Assim, as propostas do grupo apagam as fronteiras entre gêneros, espetáculo teatral, instalação e artes gráficas, cujas representações operam com diversidade de formas e mídias, onde palcos informatizados controlam o vídeo e efeitos acústicos, onde a música eletrônica é sempre presente. Deste modo, dentro desse universo, com uma crescente incorporação de tecnologia e do entorno mediático estabelecem um novo status para o criador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia renova a linguagem do fazer teatral, acompanhando o pensamento do momento histórico e artístico, procede dos dados técnicos e sociais que são aqueles de seu tempo, da qual é solidária e traz razões convincentes de seu procedimento.

Nas vanguardas históricas, do início do século XX, enredadas com a política revolucionária, a máquina foi exaltada por ampliar o domínio humano, as projeções por personificarem as forças que impulsionam o mundo, registrando fatos históricos e acontecimentos. As mesmas mídias colaboram com as diferentes expressões, a saber, o formalismo russo, o documentário e a teoria do distanciamento brechtiano.

Nos anos 90 a multimídia tecnológica passa a ser a nova via de expressão e comunicação. Artistas, cada qual com suas preocupações estéticas e conceituais, se expressam em diferentes mídias e transitam na interface com as mídias digitais. Essa comunicação audiovisual aumenta as possibilidades de união entre teatro e meios tecnológicos e gera novas linguagens, multiplicação de espaços, tempos, narratividades. Ao propiciar novos discursos, os recursos tecnológicos questionam a própria linguagem teatral e passam a ser coautores da obra. Transformam e realçam a encenação, reiteram e amplificam o conteúdo, seduzindo e aguçando a percepção do público, pois permitem ver o que antes não poderíamos ver.



PODEMOS CONSTRUIR RETRATOS USANDO UM RETRATÁRIO ?

RENATO ROQUE – MESTRADO MULTIMÉDIA – FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO / FRANCISCO LAGE CALHEIROS –
PROFESSOR DO DEC – FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO

RESUMO: Existe algum consenso de que os humanos desenvolveram mecanismos especializados para aprender, memorizar e reconhecer rostos. Estes mecanismos sofisticados parecem ter desempenhado um papel relevante na sobrevivência e no desenvolvimento da espécie. Relacionado com esta visão tem havido na área da computação da imagem trabalhos de investigação, utilizando técnicas estatísticas para tratamento de dados, para desenvolver novos algoritmos que permitissem a criação de aplicações de reconhecimento automático de imagens. A capacidade da fotografia em congelar o tempo e o espaço continua a ter hoje, apesar da vulgarização da imagem, uma aura quase de feitiçaria. A fotografia tem também desempenhado um papel central em todos os procedimentos de identificação. O retrato continua a ser fundamental em qualquer bilhete de identidade. A constatação de que seria possível utilizar técnicas estatísticas para calcular, a partir de uma Base de Dados (BD) de retratos, um conjunto de componentes fantasmagóricos que permitem depois reconstruir todos os retratos – os que pertencem à BD utilizada ou mesmo qualquer outro retrato – bastando para tal somar os componentes na proporção correcta, representou uma magia nova a somar à magia da fotografia. Pensar que poderão existir no cérebro humano mecanismos semelhantes para otimizar o reconhecimento de rostos é uma maravilha ainda mais surpreendente.

O projecto fotográfico utilizou uma BD de 400 retratos de pessoas da Universidade do Porto. Neste artigo apresentamos alguns resultados desse projecto, demonstrando que este processo de factorização de rostos permite reconstruções perfeitas para rostos da BD e reconstruções com um erro suficientemente pequeno para outros retratos, permitindo mesmo neste caso um reconhecimento quase perfeito. Poderemos mostrar que humanos conseguem reconhecer retratos reconstruídos com muito poucos componentes – cerca de 20 – utilizando uma técnica que desenvolvemos, associando PCA (Principal Component Analysis) e ICA (Independent Component Analysis). Estes resultados podem ser consultados na Tese de Mestrado “Espelhos Matriciais” apresentada como parte dos requisitos para o grau de Mestre em Multimédia.

ABSTRACT: There is some consensus that Humans have specialized mechanisms to learn, memorize and recognize human faces. This sophisticated learning and recognition system appears to have been an essential achievement for the specie’s survival and evolution. Related to this point of view there has been in the computational sciences investigations using data statistical tools to develop algorithms which allow automatic recognition applications. Since its invention photography has been associated to mystery and magic. Its capability of freezing time and space, in spite of the vulgarization of photos, has still today, an aura of witchcraft. Photography has played also an important role in identification systems.

Still today facial portraits remain an essential piece of all IDs. The knowledge that it might be possible to use statistical tools to get, from a portrait database, a set of abstract components, which allow reconstructing any portrait, within or without the database used, just adding those components in the right proportion, was something completely new and magic to add to the magic of photography. Thinking that humans might have an equivalent process, optimizing face recognition, is still a bigger wonder.

We will present some of our photographic project results, proving that this face factorization works and allows perfect portrait reconstructions. We shall present the results we obtained in terms of the capability of Humans to even recognize faces reconstructed not with all components but with only a few of them. We used a database of 400 portraits from people from the University of Porto and the reconstruction of any portrait proved to have positive identification, adding in the right percentage only about 20 components, using a new technique, which we developed, associating PCA (Principal Component Analysis) and ICA (Independent Component Analysis). All these results are available in the Master Thesis “Matrix Mirrors”.

+ **PALAVRAS-CHAVE:** retrato, componentes, reconstrução retratos, erro reconstrução, aprendizagem não supervisionada, codificação esparsa

1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA CIENTÍFICA E ARTÍSTICA

Parece haver acordo entre psicólogos e neurologistas de que o sistema de processamento visual humano, à semelhança do que acontece com outros animais, dispõe de mecanismos complexos que parecem ter sido desenvolvidos para garantir um rápido reconhecimento de formas, em particular do rosto humano, e que possibilitam a aprendizagem a partir da experiência acumulada de percepções visuais (Tové 1995). Estes mecanismos terão sido, como parece óbvio, essenciais para a sobrevivência das espécies que os desenvolveram e para o desenvolvimento de mecanismos sociais e culturais complexos. Todos nós temos consciência de que somos capazes de reconhecer um rosto num relance. Para dar resposta a requisitos tão exigentes o cérebro necessita de mecanismos otimizados para tratar de uma forma eficiente a quantidade enorme de informação que recebe e dela tirar partido para reconhecer formas, entre outras propriedades dessa informação, e para fazer a sua aprendizagem. Ora desde há muito tempo que psicólogos e neurologistas realçam um conjunto de evidências que indiciam a importância que as regularidades numa imagem têm na forma como a percepção funciona (Barlow 1989, 2001; Gross and Sergent 1992). Como exemplos de mecanismos mais básicos que evidenciam este tipo de fenómenos temos a adaptação do olho humano à luminosidade média, permitindo de uma forma automática a visão adaptada à iluminação, ou a adaptação também ao contraste de uma cena (variância), que parece ocorrer no córtice visual. Têm sido realizados inúmeros trabalhos de investigação para tentar identificar as áreas do cérebro envolvidas nos pro-

cessos de identificação e de reconhecimento de faces.

Relacionados com esta visão da área da psicologia e da neurologia tem havido na área da computação da imagem trabalhos de investigação, utilizando, entre outras, técnicas de tipo estatístico para tratamento de dados, para desenvolver algoritmos que permitissem a criação de aplicações eficientes de reconhecimento automático de imagens.

Foram estas duas áreas, em conjunto com o terreno fértil da fotografia, que criaram as condições necessárias para o projecto “Espelhos Matriciais”. A constatação de que era possível utilizar técnicas estatísticas para calcular, a partir de uma Base de Dados de retratos, um conjunto de componentes, com aspecto fantasmagórico, e que permitem depois reconstruir todos os retratos – os que pertencem à BD utilizada ou mesmo qualquer outro – bastando para tal misturar os componentes, isto é, somar os componentes na proporção correcta, representou uma magia nova a somar à magia que conhecíamos da fotografia. E pensar que poderão existir no cérebro humano mecanismos semelhantes para otimizar o reconhecimento de rostos é uma maravilha ainda mais surpreendente. Poderá afinal a identidade facial de qualquer ser humano ser construída a partir de um pequeno número de componentes, como se dispuséssemos de um abecedário com poucas letras, um retratário, para escrever todos os rostos à superfície da terra?

Temos consciência de que o projecto fotográfico, que estamos a realizar com base neste trabalho, se insere numa corrente ininterrupta de projectos que ao longo da história da fotografia têm utilizado o retrato e o auto-retrato como suporte para e alguma forma questionar a questão da nossa identidade.

Tentaremos mostrar como resultado do projecto “Espelhos Matriciais” que um processo de factorização de rostos baseado em componentes estatísticos permite reconstruções perfeitas de rostos da BD e reconstruções com um erro suficientemente pequeno de outros retratos para, mesmo neste caso, se conseguir um reconhecimento quase perfeito. Tentaremos mostrar ainda que os humanos parecem mesmo reconhecer retratos reconstruídos com muito poucos componentes – cerca de 20 – utilizando uma técnica que desenvolvemos, associando PCA (Principal Component Analysis) e ICA (Independent Component Analysis).

2 **ALGUNS CONCEITOS-CHAVE**

2.1 O ERRO DE RECONSTRUÇÃO

Ao reconstruirmos um retrato a partir dos componentes PCA ou ICA, o erro no processo de reconstrução é um conceito fundamental para a avaliação

do resultado dessa reconstrução. Vamos utilizar e comparar dois conceitos diferentes de erro:

- + o erro geométrico que pode ser medido utilizando múltiplas definições matemáticas;
- + o erro fotográfico que pretende medir por comparação subjectiva a qualidade fotográfica da reconstrução de um retrato.

O erro geométrico no processo de reconstrução vai ser calculado como a relação entre o quadrado do módulo do vector diferença ($X-XR$), onde X é o vector imagem e XR o vector reconstruído, e o quadrado do módulo do vector original X , tal como se mostra na equação (1). O erro geométrico vai ter valores entre 0 e 100.

$$(1) \text{ Erro} = 100 * \sum_i (X_i - R_i)^2 / \sum_i X_i^2$$

Avaliámos também a relação existente entre o erro geométrico e o erro fotográfico, nomeadamente através de um inquérito.

2.2 APRENDIZAGEM NÃO SUPERVISIONADA

O conceito de aprendizagem não supervisionada (Unsupervised Learning) deve-se ao psicólogo Horace Barlow (Barlow 1989). É uma aprendizagem automática, feita sem qualquer orientação exterior. Para Barlow a percepção de imagens ao longo da vida desempenha um papel essencial nessa aprendizagem não supervisionada: ainda que mapa cognitivo do mundo apreendido pelos humanos possa ser parcialmente explicada pela genética, a sua complexidade só é possível com a incorporação da informação recebida, neste caso informação visual, na memória. E Barlow acredita que a identificação de regularidades estatísticas ou de redundâncias na informação desempenham um papel essencial na construção desse modelo. Por exemplo num rosto humano, quase toda a informação corresponderá a informação já conhecida de outros rostos humanos. A rápida percepção e reconhecimento de um rosto implicam ser capaz de focar no que o diferencia, para o reconhecer, ou para aprender, se for um rosto diferente. É a redundância ou seja o reconhecimento de regularidades nas imagens, que segundo Barlow, permite a aprendizagem automática. E esta aprendizagem exige conhecimento anterior.

2.3 CODIFICAÇÃO ESPARSA

O conceito de codificação esparsa (sparse coding) aplicado à percepção visual também se deve a Horace Barlow (Barlow 2001). Traduz a possibili-

dade de reconstruir dados com muito poucos componentes, ou seja com pouca energia, envolvendo poucos conjuntos de células no cérebro. É um conceito chave na avaliação dos métodos de reconstrução.

3 RESULTADOS

3.1 CONSTRUÇÃO DA BD DE RETRATOS PARA O PROJECTO

Organizaram-se várias sessões fotográficas de retrato, onde se pediu a colaboração de alunos, professores, investigadores e funcionários da FEUP, INESC e ISEP. Os retratos são todos frontais, à mesma distância e com as mesmas condições de iluminação. Obteve-se uma amostra com indivíduos dos dois sexos, ainda que com predominância do sexo masculino – 300 homens e 139 mulheres – com idades entre os 18 e os 65 anos. Com os retratos realizados construiu-se uma BD de conhecimento com 400 retratos a preto e branco e uma BD de teste com 39 retratos também a preto e branco, todos com 200x200 pixéis.



FIGURA 1 – BD COM 400 RETRATOS COM 200x200 PX

3.2 CÁLCULO DOS COMPONENTES ESTATÍSTICOS

Qualquer imagem depois de digitalizada pode ser vectorizada e tratada matematicamente como um vector num espaço N-dimensional, com N igual ao número de pixéis. Como usámos imagens de 200x200 pixéis, teremos $N = 40000 = 200 \times 200$. Como utilizámos uma BD de 400 retratos, obtemos uma matriz X total com 400 vectores imagem, portanto com uma dimensão total de 40000x400. Sobre esta matriz de dados podemos aplicar ferramentas estatísticas conhecidas como o PCA e o ICA. Concentremo-nos no PCA, apenas por ser mais simples. Aquilo que o PCA faz é procurar as direcções onde a informação dos dados (no nosso caso retratos) é mais significativa. Calculando os chamados vectores próprios da matriz covariância de X, obtém um conjunto de 400 eixos ortogonais que correspondem às direcções onde a variação das projecções dos vectores X é mais elevada. No caso de retratos verifica-se que estes novos 400 eixos – componentes PCA – correspondem a imagens com o aspecto de caras fantasmagóricas e que são conhecidas como Eigen Faces. A Figura 2 mostra os componentes PCA que calculámos para a nossa BD.

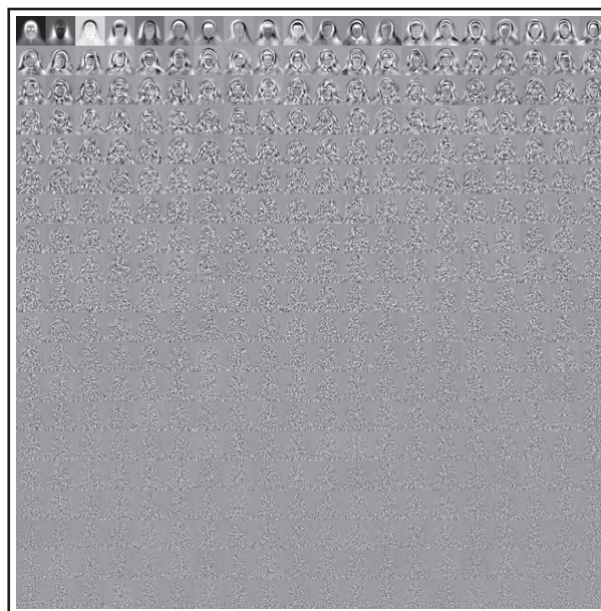


FIGURA 2 – 400 COMPONENTES PCA – EIGEN FACES

O ICA é uma técnica mais complexa que o PCA que procura nos dados as direcções correspondentes a variáveis aleatórias independentes, conseguindo-se dessa forma identificar particularidades das imagens, em vez de se ficar preso àquilo que elas possuem de comum ou genérico entre

elas, como acontece com o PCA.

3.3 A RECONSTRUÇÃO DE RETRATOS DA BD E FORA DA BD

Utilizando os componentes PCA ou ICA, ou associando-os numa técnica híbrida que experimentámos e que demonstrou ser a mais eficiente, observámos que é possível reconstruir todos os retratos da BD sem erros e, mais importante do que isso, com erros relativamente pequenos, mesmo usando muito poucos componentes, pois a curva do erro de reconstrução converge rapidamente para zero. A Figura 3 mostra a evolução do erro médio para os 400 retratos da BD e para os 39 retratos de teste, que não pertenciam à BD, com o PCA+ICA.

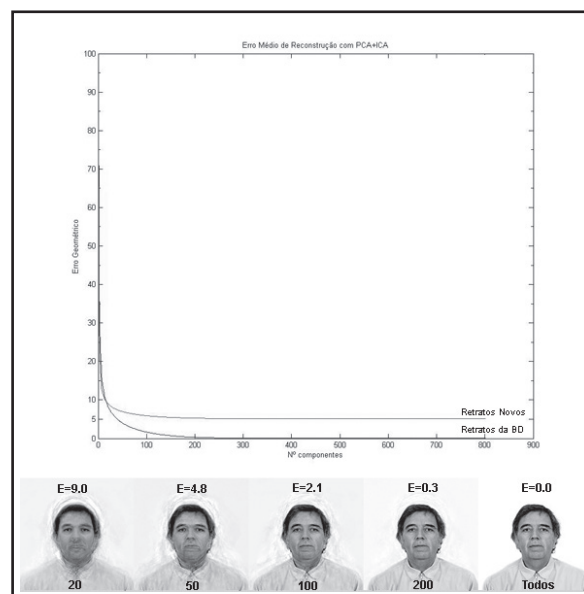


FIGURA 3 – EVOLUÇÃO DO ERRO DE RECONSTRUÇÃO COM O N° DE COMPONENTES

RETRATO RECONSTRUÍDO COM 20, 50, 100, 200 E 400 COMPONENTES

COM ERRO GEOMÉTRICO DE RECONSTRUÇÃO DE 9.0, 4.8, 2.1, 0.3 E 0.0, RESPECTIVAMENTE

Verificou-se também que é também possível reconstruir retratos novos, que não faziam parte da BD, mas neste caso com um erro final de reconstrução, que para o PCA+ICA teve o valor médio de 5.1, tal como se observa na figura, valor que, como veremos, possibilita ainda a identificação.

Verificámos também que parece existir uma relação entre o erro geométrico, medido com o módulo do vector erro na reconstrução, e uma qualidade fotográfica subjectiva, observada para diversos valores do erro. Esta relação foi confirmada para as diferentes técnicas estatísticas testadas e comparadas, para várias resoluções dos retratos, para dimensões diferentes da BD e para retratos que pertenciam à BD ou que estavam fora da BD.

3.4 O QUESTIONÁRIO

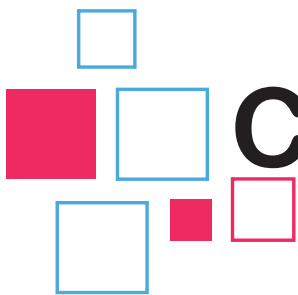
Interessava-nos avaliar a forma como os humanos reconhecem retratos em função do erro de reconstrução. Utilizámos um questionário onde pedimos aos cerca de 50 elementos do Mestrado Multimédia da FEUP para tentar reconhecer pessoas conhecidas do mestrado, entre desconhecidos, a partir de retratos reconstruídos com vários valores para o erro. Concluímos que :

1. Quando o erro geométrico tem valores superiores a 10.5 o reconhecimento parece ser difícil;
2. Quando o erro desce para valores próximos de 9 o reconhecimento torna-se efectivo, com taxas de sucesso da ordem dos 50%;
3. Quando o erro é inferior a 4.5 o reconhecimento parece ser quase perfeito.

4 OUTRAS CONCLUSÕES

Os resultados que obtivemos, em particular os dois limiares do erro, permitem-nos afirmar que com uma BD de 400 retratos de 200x200 pixéis conseguimos com o PCA+ICA um reconhecimento entre efectivo e perfeito dos retratos da BD com 14 a 37 componentes e um reconhecimento efectivo de um retrato novo com apenas cerca de 20 componentes. Ou seja parece ser possível reconstruir qualquer retrato de face frontal, de qualquer pessoa no mundo, com um erro que permitiria um reconhecimento efectivo (pois erro médio = $5.1 < 9$). As curvas que obtivemos para o erro em função da dimensão da BD e da resolução dos retratos permitem-nos estimar que com um número de retratos entre 600 a 800 se conseguiria um reconhecimento perfeito, ou seja um erro < 4.5 . Este resultado parece ser relevante no que diz respeito aos conceitos de aprendizagem não supervisionada e de codificação esparsa. Relevante para a codificação esparsa porque mostra que poucos componentes possibilitam a reconstrução de qualquer retrato com erros aceitáveis. Relevante para a aprendizagem não supervisionada porque se observa que podemos reconstruir novos retratos com componentes antigas, com erros aceitáveis do ponto de vista do reconhecimento.





ENCONTROS SENSÍVEIS: EXPERIÊNCIAS DE MEDIAÇÃO DA OBRA PÚBLICA ESTAÇÃO SUMARÉ NO METRÔ DE SÃO PAULO.

RITA DE CÁSSIA DEMARCHI - MESTRE EM ARTES VISUAIS – INSTITUTO DE ARTES UNESP/SÃO PAULO - PROFESSORA NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE.

Trata-se de um estudo qualitativo com base fenomenológica que envolve reflexões sobre as experiências de mediação realizadas junto à obra de arte pública Estação Sumaré, no Metrô de São Paulo. Este estudo resultou em dissertação de mestrado em Artes Visuais, defendida em 2003. Considerando o trabalho de mediação como uma possibilidade de estabelecer significativos encontros entre o apreciador, o mediador e a obra de arte e seus diferentes âmbitos, a investigação focou possibilidades de construção desses vínculos no contexto da metrópole. Para tanto, foram utilizados, dentro do enfoque fenomenológico, autores das áreas de Filosofia, Estética, Psicologia, Arte e Ensino de Arte que valorizam a união da sensibilidade à objetividade, entre eles: Dewey, Maffesoli, Duarte, Quintàs, Ott, Martins. Além do encontro com o artista frente à sua obra, foram gravadas e transcritas 22 entrevistas realizadas junto a pessoas com idade acima dos 18 anos, entre convidados e transeuntes abordados no metrô, obtendo um grupo variado quanto ao nível cultural e social. Os dados obtidos em pesquisa de campo foram relacionados à pesquisa bibliográfica, resultando em um trabalho que busca compartilhar com o leitor o processo e a experiência vivida.

This work is a qualitative study with phenomenological basis that involves reflections about the mediation experiences realized in the work of public art Estação Sumaré, a subway in São Paulo. This study resulted in a dissertation paper in Visual Arts in 2003. Considering the mediation work as a possibility to establish significant meetings among the appreciator, the mediator and the work of art and its different areas, the investigation focused possibilities of construction of those bonds in the context of the metropolis. For that reason, it was used with a phenomenological focus, authors of Philosophy, Aesthetics, Psychology, Art and Teaching of Art that value the union of the sensibility to the objectivity, such as Dewey, Maffesoli, Duarte, Quintàs, Ott, Martins. Besides the meeting with the artist front at his work, it was recorded and transcribed 22 interviews realized with people above 18, with guests and passersby approached on the subway, obtaining a varied group as for the cultural and social level. The data obtained in the field research were related to the bibliographical research, resulting in a work that looks for sharing with the reader the process and the lived experience.

+ Palavras-chave / Keywords: arte pública; mediação; apreciação; ensino de arte / public art - mediation - appreciation - art teaching

É COMO MAIS OU MENOS A CAPELA SISTINA... DO METRÔ!

Sr. EDUARDO, 61 ANOS

Trata-se de um estudo qualitativo com base fenomenológica que envolve reflexões sobre as experiências de mediação realizadas junto à obra de arte pública Estação Sumaré, no Metrô de São Paulo. Este estudo resultou em dissertação de mestrado em Artes Visuais, defendida em 2003.

Considerando o trabalho de mediação como uma possibilidade de estabelecer significativos encontros entre o apreciador, o mediador e a obra de arte e seus diferentes âmbitos, a investigação foca possibilidades de construção desses vínculos no contexto da metrópole, que tende levar os indivíduos ao olhar apressado e à anestesia.

Duas questões essenciais norteiam o trabalho:

No contexto da metrópole o mediador pode facilitar encontros significativos entre o fruidor e uma obra de arte pública? De que forma?

Considerando a mediação como diálogo, de que maneira são construídos os vínculos entre o fruidor, o mediador e a obra?

Estação Sumaré é um site específico com o mesmo nome do local onde se encontra. A plataforma desta estação forma um grande corredor de vidro, suspenso sobre a Avenida Sumaré. Em sua obra, Alex Flemming faz uso de fotos de anônimos, de maneira a ressaltar a heterogeneidade do povo brasileiro e de poesias que compreendem vários períodos da nossa história. As informações indicadoras de se tratar de uma obra de arte são muito discretas e comumente, as pessoas que por ali se encontram estão apenas de passagem, saindo do trem ou à sua espera, que é de alguns minutos.

Inicialmente, fez-se necessário compreender o contexto social envolvido, ainda sob forte influência dos paradigmas da modernidade, bem como estudar autores que indicam algumas alternativas possíveis frente à falta de sensibilidade. Dessa forma, o trabalho tem como base teórica a Fenomenologia (MERLEAU-PONTY, 1971) no sentido de promover a experiência estética (DEWEY, 1980) e o encontro com a arte e seus diversos âmbitos (MARTINS, 2002 e QUINTÁS, 1993). Conseqüentemente, estimular a interação dos fruidores com conteúdos por vezes ignorados e distantes, rumo à construção de um saber significativo, fruto da razão e sensibilidade, um saber sensível em diálogo com a vivência (MAFFESOLI, 1998 e DUARTE, 2001).

Na intenção de criar uma ação mediadora adequada para a aproximação entre o público e esta obra, é utilizada uma adaptação da metodologia de

leitura de imagens Image Watching (OTT,1997 e RIZZI, 2000), afinada com a Fenomenologia. Por este método, o apreciador, através de perguntas feitas pelo mediador, é instigado a trilhar um caminho cujas etapas focam a percepção primeira sobre o que está sendo visto, a análise do ponto de vista formal e técnico da obra, questões mais subjetivas referentes ao que a obra despertou no fruidor: sensações, sentimentos. Depois o mediador trabalha com a ampliação de informações sobre a obra, o artista, e a sua contextualização e por fim, o fruidor revela no fazer artístico o conhecimento por ele construído/vivenciado no decorrer da experiência, que neste caso consistiu na criação verbal de uma “mensagem para o artista”.

Além do encontro com o artista frente à sua obra, foram gravadas e transcritas 22 entrevistas realizadas junto a pessoas com idade acima dos 18 anos, entre convidados e transeuntes abordados na plataforma junto à obra, obtendo um grupo variado quanto ao nível cultural e social. A grande maioria dos transeuntes abordados não sabia se tratar de uma obra de arte e surpreendentemente, se mostrou aberta e curiosa frente à proposta da mediadora. As entrevistas tiveram duração variada, de acordo com a disponibilidade do entrevistado: desde alguns poucos minutos até mais de uma hora.

Os dados obtidos em pesquisa de campo são relacionados à pesquisa bibliográfica, gerando um rico material. Apesar das limitações da pesquisa fenomenológica que não lida com informações exatas e não permite generalizações, de acordo com os dados levantados junto ao grupo pesquisado, foram evidenciadas possibilidades de que o mediador venha a atuar como um facilitador do encontro significativo entre o fruidor e uma obra de arte pública, que neste caso, foi a Estação Sumaré.

A experiência indica que é possível despertar os encontros sensíveis entre o fruidor, a obra e o mediador e seus diversos âmbitos, apesar de toda a atribulação e dos elementos anestésicos do cotidiano na metrópole.

O processo vivido leva à reflexão teórica e prática sobre elementos considerados facilitadores dos referidos encontros e o papel do mediador. Entre eles, destacam-se: a abertura fenomenológica frente à realidade e ao outro; a busca da razão sensível; a compreensão do nosso contexto de crise da modernidade. E, em especial, a importância da flexibilidade e da afetividade, do respeito ao outro não como objeto a ser domado, mas como um companheiro, ao qual se deve dar espaço à sua fala, ao seu silêncio, ao seu repertório, enfim, à sua singularidade.



TIPOLOGÍAS INTERACTIVAS EN LAS OBRAS ARTÍSTICAS HOLOGRÁFICAS

ROCIO GARCIA-ROBLES - GARCIRO@GMAIL.COM - DOCTORADO CON MENCIÓN EUROPEA POR LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA, LICENCIATURA EN BELLAS ARTES, INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA - UNIVERSIDAD DE SEVILLA

RESUMEN: Existen diversos autores que defienden la interactividad como característica definitoria de la obra artística holográfica. Esta consideración necesita, no obstante, una aclaración ontológica, de cara a evitar ambigüedades derivadas de la comparación con otros medios también considerados interactivos, especialmente los digitales.

En el presente artículo en primer lugar se analiza la categorización de las obras holográficas en función de la interactividad ofrecida por los distintos tipos de hologramas, así como la derivada de la integración de obra holográfica en instalaciones multimedia. Posteriormente se lleva a cabo una reflexión sobre la naturaleza de estos tipos de obras interactivas, en función de algunas taxonomías de sistemas interactivos propuestas por diversos expertos en la materia. Finalmente se obtiene una conclusión sobre qué puede entenderse por obras holográficas interactivas.

ABSTRACT: There are several authors who defend interactivity as a main feature in holographic artworks. However, that perspective needs an ontological clarification in order to avoid ambiguities in relation to a comparative study with other media, mainly the digital ones.

In the current paper a categorization of holographic artworks is proposed firstly, based on the interaction offered by the different types of holograms as well as their integration in multimedia installations. Secondly, a discussion is taken regarding with the different interactive systems taxonomies suggested by some experts on the field. Finally, a conclusion is obtained about what can be understood when talking about interactive holographic artworks.

+ PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Arte interactivo, arte holográfico, arte digital, instalación, estética de los nuevos medios / Interactive art, holography art, digital art, installation, new media aesthetic

Tras haber revisado múltiples obras artísticas holográficas, hemos encontrado diversos tipos de interactividad en función de la comunicación entre la obra y el espectador/actor posibilitada por los siguientes tipos de tecnologías holográficas, así como su integración en sistemas multimedia:

D. Hologramas múltiplex, integramas o estereogramas: En ellos se aprecia el movimiento de las imágenes cuando el espectador o el holograma se desplazan el uno respecto al otro. En este caso, el resultado de la interacción consiste en la visibilidad de un conjunto

de imágenes en función del punto de vista del observador. En el caso de los estereogramas para crear los hologramas se parte de los fotogramas de un vídeo, película, ráfaga de imágenes fotográficas, o imágenes y vídeos sintetizados con el ordenador. El movimiento/interacción se aprecia como si se tratase de fragmentos de vídeo, con la particularidad de permitir una lectura bidireccional, ya que se puede visualizar la secuencia hacia delante o hacia atrás de forma natural. Este recurso ha sido muy utilizado en obras artísticas holográficas. Sirvan de ejemplo los holopoemas de Eduardo Kac, la obra titulada "Memory" de Ikuo Nakamura (ver fig. 1) creada a partir de instantáneas fotográficas y vídeo, "Virtual Dialogues" de Patrick Boyd (ver fig. 2) generada a partir de una secuencia de vídeo, y la obra "Good Morning" de David Pizzanelli (ver fig. 3) compuesta reutilizando las secuencias fotográficas del fotógrafo primigenio Eadweard Muybridge.



FIG. 1 "MEMORY", IKUO NAKAMURA



FIG. 2 "VIRTUAL DIALOGUES", PATRICK BOYD

E. Las instalaciones holográficas multimedia. En ellas, en un mismo sistema los hologramas se integran junto con otros medios computacionales audiovisuales que utilizan dispositivos tales como sensores (de voz, presencia, movimiento,...), sonido u otro tipo de imágenes e interfaces. Son interactivas en el sentido de que la visualización de las distintas imágenes holográficas de un mismo o de varios hologramas tiene lugar en función del movimiento, o de la interacción multimodal²⁶¹ del espectador dentro del ámbito de la ins-

talación. Este tipo de obra ha sido muy utilizado por diversos artistas. Sirva de ejemplo ilustrativo gran parte de las producción artística holográfica de Doris Vila (e.g. “A device for the lifting of Gravity and Other Serious Situations”) y Philippe Boissonnet (e.g. “In Between”). En un catálogo de una exposición de este último, Frank Popper afirmaba: “Philippe Boissonnet ve la conexión entre holografía e interactividad, sobre todo en la diversidad y multiplicidad de los puntos de vista de los espectadores que les permiten percibir, de una manera privilegiada, la complejidad de la información que les rodea”, [1].



FIG. 3 “GOOD MORNING”, DAVID PIZZANELLI

F. La holografía generada por ordenador en tiempo real. Esta tecnología aún está en desarrollo, siendo muy pocos los artistas que han tenido acceso a ella. Hemos encontrado únicamente dos ejemplos de obras artísticas holográficas que hayan hecho uso de holografía generada por ordenador en tiempo real.

El primer ejemplo lo constituye el proyecto “Light from Shadow” de Paula Dawson, el cual empleaba un equipo capaz de generar imágenes holo-

gráficas tridimensionales en tiempo real en los laboratorios del Massachusetts Institute of Technology (Boston, EE.UU.). El resultado fue una imagen holográfica generada en tiempo real y un holograma digital.

El segundo ejemplo es la obra colectiva titulada “The Shutterless Film” realizado por Thomas Beth, Michael Schmid y Jörn Müller-Quade [2]. En él se usa un sistema capaz de generar imágenes holográficas bidimensionales en tiempo real.

Una vez analizados los tipos de interactividad ofrecidos por los distintos formatos técnicos holográficos, a continuación los analizaremos en función de ciertas taxonomías de sistemas interactivos propuestos por diversos expertos.

Así, existen múltiples clasificaciones posibles que sirven para definir el grado y tipo de interactividad en sistemas tanto analógicos como digitales. De cara a tipificar los tipos de interactividad utilizados en obras artísticas holográficas, hemos considerado relevantes las siguientes:

1. Taxonomía de Giannetti [3]: Sistema mediador, reactivo e interactivo.
2. Taxonomía de Couchot, [4]: Interacción interna y externa.
3. Taxonomía de Malina, [5]: (a) la posibilidad de llevar a cabo una interacción que cambia el status interno del ordenador; (b) la viabilidad del ordenador de integrar posibilidades de aprendizaje; (c) la posibilidad de conectar varios computadores físicamente remotos a través de redes de telecomunicación; (d) la facultad de conectar señales de forma sinestésica; y por último (e) la capacidad de almacenar gran cantidad de información que sean accesibles de forma sencilla (incluyendo la factibilidad de autogenerar información significativa original y de simular comportamientos).
4. Taxonomía de Heinz von Foerster, [3]: Máquinas triviales y no triviales.
5. Taxonomía de Peter Weibel, [3]: Interacción sinestésica, sinérgica e interacción comunicativa o cinética.

Según las definiciones propuestas por dichas taxonomías, los tipos de obras artísticas holográficas interactivas antes mencionados podrían clasificarse de la siguiente manera en función del tipo de sistema interactivo identificado en las mismas:

1. Respecto a la primera clasificación:
 - a. Los hologramas múltiplex, integramas o estereogramas ofrecen un tipo de interactividad característico de sistemas mediadores, ya que ofrecen una reacción puntual (consistente en la visualización o no de una determinada imagen, la sustitución de una imagen por otra, o bien visualización estática o dinámica de la imagen), en función de una interacción simple (producida por el cambio del punto de vista del

espectador, o por el movimiento de la obra respecto al espectador estático).

b. Las instalaciones holográficas presentan una interactividad del tipo de los sistemas reactivos. Aunque las instalaciones holográficas pueden ser de muy diverso tipo, todas presentan una interacción de selección (de las imágenes que se mostrarán, o del cromatismo de la obra, en este último caso de una manera muchas veces caótica en cuanto que se torna incontrolable por parte del espectador), que implica la posibilidad de acceso multidireccional a informaciones audiovisuales (no sólo se muestran imágenes holográficas, también se reproducen sonidos, y se proyectan otro tipo de imágenes –por ejemplo de vídeo o animación por computador-, u otro tipo de información lumínica como puede ser luz láser-, etc...), para la ejecución de operaciones predeterminadas por el sistema.

c. Los hologramas generados en tiempo real podemos considerarlos como sistemas interactivos. En cuanto que la imagen puede ser creada por ordenador en tiempo real se diversifican muchísimo las posibilidades de interacción posibles. No sólo se manipula la información visual mostrada, también se pueden generar otras imágenes completamente nuevas. En este sentido, ninguna de las dos obras holográficas en tiempo real antes citadas llegan a explotar toda la potencialidad generativa de este medio.

2. En relación a la clasificación de Couchot:

a. Los hologramas múltiplex, integramas o estereogramas no serían clasificables en ninguna de las categorías propuestas.

b. Las instalaciones holográficas y los hologramas generados en tiempo real presentan una interactividad externa, en cuanto ésta se encuentra mediatizada por interfaces hombre-máquina conectadas a un ordenador que procesa la información captada del exterior.

3. Respecto a las definiciones de Malina:

a. Los hologramas múltiplex, integramas o estereogramas no serían clasificables en ninguna de las categorías propuestas.

b. Las instalaciones holográficas llevadas a cabo por diversos artistas hasta la actualidad, presentan sólo la primera de las características consideradas por Malina como esenciales de los medios interactivos: La posibilidad de llevar a cabo una interacción que cambia el estatus interno del ordenador. No obstante, no es el medio holográfico el que proporciona la capacidad de interacción con el ordenador, sino los demás dispositivos (sensores, actuadores, etc.) que forman parte integral de la instalación junto con los hologramas.

c. Lo mismo podríamos decir de los hologramas generados en tiempo real. En general, los dispositivos que se pueden conectar a un ordenador se dividen en dos grupos: de entrada o salida. La holografía generada en tiempo real por el ordenador podría considerarse un dispositivo de salida, de representación de la información numérica en formato gráfico, y por tanto no es susceptible de producir una interacción que cambie

el estatus interno del ordenador, a no ser que lo integremos en un sistema en el que existan dispositivos de entrada (tales como sensores, actuadores, etc.). En este sentido destaca la combinación de la holografía con la realidad virtual²⁶², aunque aún no ha sido utilizada artísticamente.

4. En relación a la clasificación de Foerster, los hologramas múltiplex, integramas o estereogramas, así como las instalaciones holográficas y los hologramas generados en tiempo real, presentan un comportamiento típico de una máquina no virtual, en cuanto que no son predecibles totalmente por pertenecer al ámbito físico. El cambio en la percepción del cromatismo de la imagen holográfica o la visualización de una u otra imagen holográfica en función de la interacción con el espectador, constituyen buenos indicadores del carácter no trivial de las obras creadas con el medio holográfico.

5. Respecto a la taxonomía de Weibel:

a. Los hologramas múltiplex, integramas o estereogramas no serían en principio clasificables en ninguna de las categorías propuestas.

b. Las instalaciones holográficas presentan los tres tipos de interacción:

i. Sinestésica, por ejemplo las instalaciones de Isabel Azevedo, en las cuales se explora la relación entre la percepción del sonido y del color.

ii. Sinérgica, por ejemplo las obras de Harriet Casdin-Silver, Melissa Crenshaw, Setsuko Ishii o Sally Weber, en las que la relación de la obra con agentes medioambientales tales como el sol, el viento o el agua, forma parte integrante de la obra.

iii. Cinética, por ejemplo las obras de Philippe Boissonnet, Ikuo Nakamura o Doris Vila, en las que es el movimiento del espectador/actor el que interviene en el carácter procesual de la obra.

c. Los hologramas generados en tiempo real podrían presentar los mismos tipos de interacción analizados en las instalaciones holográficas, siempre y cuando el ordenador utilizara la multimedialidad, los elementos medioambientales o la interacción cinética del espectador, en conjunción con su capacidad de procesamiento, para transformar la imagen holográfica generada en tiempo real. No obstante, entre las dos únicas obras holográficas de este tipo de las que tenemos conocimiento, sólo la titulada "The Shutterless Film" realizada por Thomas Beth, Michael Schmid y Jörn Müller-Quade [2] utiliza una interacción de tipo cinético para transformar la imagen en tiempo real en función de la interacción del espectador.

Tras el análisis realizado, podemos concluir que las obras holográficas se pueden considerar interactivas siempre que tengamos en cuenta que no abarcan todos los tipos posibles de interacción. Los medios puramente digitales, presentan otros tipos de interacción más diversificados y sofisticados.

dos, pero no por ello, comparativamente hablando, se podría negar el carácter interactivo de determinadas obras artísticas holográficas.

AGRADECIMIENTOS: Las obras mostradas en la presente comunicación pertenecen a la colección de Jonathan Ross, a quien agradecemos su colaboración para poder publicarlas.



:

EL MARCO REFERENCIAL EN LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA HOLOGRÁFICA

ROCIO GARCIA-ROBLES - GARCIRO@GMAIL.COM - DOCTORADO CON MENCIÓN EUROPEA POR LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA, LICENCIATURA EN BELLAS ARTES, INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA - UNIVERSIDAD DE SEVILLA

RESUMEN: Aunque actualmente no sea prescriptivo, estamos acostumbrados a observar obras enmarcadas en las que se produce una separación entre el espacio del espectador y la obra. Sin embargo, en el Arte Contemporáneo ha habido una evolución hacia la supresión del marco referencial en respuesta a cuestionamientos conceptuales aún vigentes en la actualidad.

Teniendo en cuenta este contexto, en este artículo se discuten diversas cuestiones sobre la consideración del marco respecto a la producción artística holográfica. Para ello se parte de la revisión sobre la dialéctica del concepto y uso del marco a lo largo de la historia. En concreto se aborda la dimensión del marco como límite de la obra (o parergon según la filosofía kantiana), como marco perceptivo, institucional, conceptual y socio-cultural.

ABSTRACT: It is usual to see framed artworks in which there is a separation between the viewer space and the work. However, in Contemporary Art there has been an evolution towards the removal of the reference frame in relation to conceptual issues, still in force nowadays.

Taking into account this context, that paper discusses different issues about the use of frame in holography art production. First of all, a review on the dialectic of the frame concept and use in relation to the history of art is undertaken. Then some conclusions are explained regarding with the frame as work limit (“parergon” according to Kant’s philosophy), as well as perceptive, conceptual and socio-cultural frames.

+ PALABRAS CLAVE / KEYWORDS: Marco, parergon, historia del arte, arte holográfico, estética de nuevos medios / Frame, parergon, art history, holography art, new media aesthetic

1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar, es importante señalar que la enmarcación física del holograma ha sido práctica habitual entre artistas y coleccionistas de obra holográfica, sirviendo además para protegerla de posibles daños. Así aparece en ocasiones enmarcada y en otras no, y esto tiene relevancia en la percepción del espacio visual holográfico.

Aunque actualmente no sea prescriptivo, todos estamos acostumbrados a observar obras enmarcadas especialmente en pintura, fotografía, obra

gráfica, escultura,... En estos casos se produce una separación entre el espacio habitado por el espectador y la obra. Sin embargo, en el Arte Contemporáneo ha habido una evolución hacia la supresión del marco referencial, en respuesta a cuestionamientos conceptuales vigentes en la actualidad. Es decir desde una perspectiva más teórica, y tal y como afirma Paul Duro: “La discusión sobre marcos o enmarcado en las artes visuales consiste sobre todo en dar respuesta a la tendencia del marco a la invisibilidad con respecto a la obra de arte. Vemos la obra, pero no vemos el marco”, [1].

2. DEFINICIÓN DE MARCO

Según el diccionario de la Real Academia Española [2], tres posibles acepciones del término “marco” son las siguientes: “1. Pieza que rodea, ciñe o guarnece algunas cosas. 2. Ambiente o paisaje que rodea algo. 3. Límites en que se encuadra un problema, cuestión, etapa histórica, etc.” En otros idiomas encontramos que el término tiene acepciones ligeramente diferentes. Concluimos así que “este artefacto que es el marco es una polisemia notable entre suplemento y complemento, ornamento gratuito y mecanismo indispensable”, [3]. No en vano, el espectro de posibles definiciones se amplía enormemente si además del marco en el sentido material del término, lo analizamos en un sentido conceptual y contextual relativo a límites no físicos que, en el caso del arte, se identifican con marcos institucionales (tales como los museos), marcos perceptivos, marcos semióticos, marcos sociales, etc. En cualquier caso, ambos tipos de acepciones, marcos físicos y conceptuales, se encuentran interrelacionados de tal forma que uno lleva al otro y viceversa, i.e. existe una relación indisoluble entre ellos, [1].

Expertos tales como E. Kant, J. Bordo, P. Duro, W. Ernst, W. Kemp, L. Marin, D. Preziosi y J. C. Welchman, han analizado el concepto histórico del marco desde múltiples perspectivas. Entre todas ellas abordamos la reflexión sobre la relevancia del marco en la obra holográfica en relación a las siguientes dimensiones: el marco como límite de la obra, el marco perceptivo, conceptual, socio-cultural e institucional.

3 EL MARCO COMO LÍMITE DE LA OBRA

Haciendo una revisión histórica del concepto y uso del marco, nos encontramos con la concepción kantiana que “consideraba el marco no como un elemento esencial, sino como un complemento externo”, [1]. Así, los marcos “hacen que la forma sea perceptible de una manera más clara, definitiva y completa, y además fomentan el atractivo por lo representado, ya que estimulan y mantienen la atención dirigida hacia el objeto en sí mismo”, [4].

Según L. Marin “el marco otorga a la obra un espacio visible autónomo; sitúa la representación en un estado de exclusiva presencia; define fielmente las condiciones de recepción visual y de la contemplación de la representación como tal. [...] A través del marco, la imagen no es simplemente una cosa para ser contemplada entre muchas otras: se convierte en el objeto de contemplación”, [3].

Sin embargo, la imagen holográfica se caracteriza por la ausencia de marco referencial, la cual se ve acentuada en la obra de algunos artistas que graban ambos lados de la placa/película holográfica, y la percepción del espacio hace que los límites materiales del holograma se tornen invisibles. Citemos a modo de ejemplo, la obra de Rebeca Deem [5], en la que se muestran dos visiones complementarias de una pirámide, cada una situada en un lado del holograma.

Otro ejemplo lo constituye la obra “Trace” de Dean Randazzo. En ella “la intención del artista es usar la placa holográfica no como una referencia física, sino como un ‘artilugio transicional’ que permite al espectador percibir un espacio heterogéneo, un espacio cuyas reglas son definidas por el espectador cuando cruza de un lado hacia el otro de la placa/película holográfica”, [6]. Es decir, al contrario que en el caso de Rebeca Deem, en la obra de Randazzo el espectador no debería esperar ver el ‘otro lado de la imagen’ en el ‘otro lado de la placa holográfica’. La carencia de marco referencial y la posibilidad de usar ambos lados de la placa/película holográfica liberan al artista de las limitaciones del encasillamiento del espacio visual de la obra, dándole la oportunidad de integración con el espacio circundante. Este hecho contribuye a hacer del medio holográfico especialmente idóneo para la creación de instalaciones [12].

Por otra parte, retomando el concepto de marco en su dimensión de parergonalidad según la concepción Kantiana y las interpretaciones de Norris y Marin, su función consiste principalmente en separar dos mundos: el del observador y el de lo observado. Esta circunstancia se da de forma natural incluso en muchas obras a las que no se enmarca físicamente de forma intencionada; los propios límites del formato (lienzo, papel,...), son los que separan ambos espacios.

Sin embargo, en la obra holográfica, a pesar de que la placa o película presentan también unos límites materiales, se observa una interrelación más cercana entre ambos mundos hasta el punto de que en algunas obras el espectador/actor se siente inmerso en el mismo espacio que la obra, formando una unidad singular que conduce a la identificación del espacio visual con la realidad. En algunas obras holográficas, especialmente en aquellas que re-presentan seres vivos, la relación se vuelve biunívoca, ya que el observador y la obra parecen observarse el uno al otro. La holografía aporta, en este sentido, una sensación de presencialidad que no tiene parangón en obras realizadas utilizando otros medios. Esta sensación se ve acentuada por varios factores tales como la invasión de la imagen en el espacio entre el holograma y el observador, la inmaterialidad y la oscuridad en la que suele estar envuelta la obra holográfica.

Esa misma oscuridad, que constituye el marco natural de observación de la obra holográfica, envuelve la imagen en un halo de misterio, provocando el aislamiento del espectador respecto al resto de los observadores que lo rodean, llegando a convertir, en algunos casos, el acto de percepción en un acto de ‘voyerismo’. De hecho, hay artistas que han llevado a cabo proyectos en los que se amplía el concepto de marco de la obra al de instalación, enfatizando la interacción del espectador con la obra. Es el caso, de las obras instalacionistas de Philippe Boissonnet, Shu Min Lin, Doris

Vila, Sally Weber, etc

Por tanto, contrariamente a lo que defiende Louis Marin en base a las teorías kantianas, la imagen holográfica no precisa de marco físico para otorgar a la obra un espacio visible autónomo, ni para situar la representación en un estado de exclusiva presencia. La imagen holográfica resulta tan desconcertante para el espectador que se convierte en el objeto de contemplación por sí misma.

4. EL MARCO PERCEPTIVO

Siguiendo con la revisión histórica del concepto y uso del marco, W. Kemp afirma que “el marco como límite o separación entre escenas, ha permitido la transposición del espacio en el tiempo [en vidrieras, cómics, cine, etc.]”, [7].

En relación al concepto de marco como constructor de narrativas, la obra holográfica nos permite construir una narrativa que, aunque de corta duración, no precisa de la utilización del marco como separador de escenas para la traducción del espacio a su dimensión temporal secuencial, pudiendo ser leída en un doble sentido de forma natural, i.e. permitiendo la visualización de la secuencia hacia delante y hacia atrás.

Por otra parte, tal y como es analizado por Stephen Bann [8] respecto a los marcos perceptivos cabe destacar el uso ilusorio de la perspectiva en el arte occidental desde el Renacimiento hasta principios del siglo XX, justo antes de las vanguardias tales como el Cubismo. No obstante con la fotografía, el cine y el vídeo, se podría considerar que en cierta manera ha habido un retorno a la percepción espacial del punto de vista único característico del objetivo de la cámara. La holografía permite de nuevo superar en cierto sentido el marco geométrico de la perspectiva, circunscribiendo el espacio a otro tipo de percepción en cuanto diversifica los puntos de vista del observador, y sobre todo en cuanto posibilita y promueve la estética del simulacro, es decir de suplantación de la realidad.

5. EL MARCO CONCEPTUAL Y SOCIO-CULTURAL

Jacques Derrida escribió un ensayo titulado “Parergon” en el que utiliza el término ‘texto’ para aludir a la obra, y en el que discute la cuestión del marco filosófico, del marco del conocimiento, [1]. Posteriormente el Posmodernismo promovió la supresión del marco referencial en su dimensión material y su transgresión desde el punto de vista conceptual, por lo que, entendida dicha supresión como recurso estético característico de la holografía, comprobamos cómo este medio responde muy bien a este tipo de cuestionamientos artísticos aún tan vigentes en nuestros días .

En el Arte Contemporáneo, como sugieren J. Bordo [9] y J. C. Welchman [10], encontramos propuestas que tienden a polarizarse en la retórica del marco promovida por autores como Frank Stella (e.g. “Subset Beach”), los artistas iconoclastas del marco tales como Jasper Johns (e.g. “Canvas”),

aquellos que abogan por la extensión del marco al espacio exterior como Alan Kaprow o Jenny Holtzer (e.g. “Protect”, 1994), y por último los que abogan por la desaparición del marco físico y contextual promovida por artistas conceptuales tales como Joseph Kosuth (e.g. “Ex Hypothesi”, 1990).

Haciendo una revisión de obras holográficas, podemos encontrar artistas con los mismos posicionamientos. Así, por ejemplo, encontramos una intencionalidad retórica en los marcos de obras tales como “Em Criatures” de Doris Vila, “Huxley’s Day Out” de Patrick Boyd (ver fig. 1), o “Cocaine” de Jon Mitton (ver fig. 2). Se trata de marcos con un artificio que, más allá de planteamientos decorativos, buscan o bien darle protagonismo a la propia estructura instalacionista de la obra (en el caso de Vila), o bien integrar la obra con la temática y reforzar su significado.

La aproximación iconoclasta así como la extensión del marco al espacio exterior es patente en diversas obras de Andrew Pepper, por ejemplo en “Sight Lines”. Asimismo el cuestionamiento del marco como archi-texto es patente en las obras de Marie-Christiane Mathieu, e.g. “Mort d’objet”. Ambos autores utilizan la metáfora visual y el texto respectivamente para integrar la obra en el espacio circundante y en el contexto semántico de las mismas.



FIG. 1 “HUXLEY’S DAY OUT”, PATRICK BOYD



FIG. 2 “COCAINE”, JON MITTON

Otra dimensión del concepto y uso del marco es la que alude al marco socio-cultural. Así hay autores que entienden “el marco como escenario de meditación inter-discursiva sobre la naturaleza de los límites, o de una práctica artística basada en la creencia de una crítica socio-institucional”, [1]. La producción de artistas tales como Margaret Benyon, Harriet Casdin Silver, Philippe Boissonnett, Marie Christiane Mathieu, abordan esta clase de cuestionamientos promoviendo la reflexión sobre temáticas de género, ecologismo, reivindicación social, etc.

6. EL MARCO INSTITUCIONAL

Abordando el concepto de marco desde el punto de vista institucional destaca el marco museístico. En este sentido la producción artística holográfica ha tenido poca presencia y visibilidad en espacios museísticos y expositivos, especialmente en museos de Arte Contemporáneo reconocidos. Sin duda alguna esta circunstancia no ha contribuido a la apreciación artística de este tipo de obras, ni ha favorecido el reconocimiento de sus autores. Si, tal y como argumenta Donald Preziosi [11], mediante los museos prolongamos nuestro presente convirtiéndonos en testigos de la condición moderna, si los museos definen nuestras expectativas y adiestran nuestros deseos, si el marco del museo no separa sino que enlaza sus objetos con el mundo que le rodea en opinión de Wolfgang Ernst, entonces debemos reflexionar sobre el hecho de que la holografía apenas ha gozado del beneficio otorgado por esta función primigeniamente museística. Estos factores culturales, junto con otros técnico-tecnológicos y económico-financieros explican, al menos en parte, la falta de reconocimiento de las obras holográficas tanto por parte del público general como de comisarios y críticos de arte.

AGRADECIMIENTOS

Las obras mostradas en la presente comunicación pertenecen a la colección de Jonathan Ross, a quien agradecemos su colaboración para poder publicarlas.



LA AUTORREFERENCIALIDAD DE LA LUZ: EN EL CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA HOLOGRÁFICA

ROCIO GARCIA-ROBLES - GARCIRO@GMAIL.COM - DOCTORADO CON MENCIÓN EUROPEA POR LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA, LICENCIATURA EN BELLAS ARTES, INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA - UNIVERSIDAD DE SEVILLA

RESUMEN: Es destacable cómo la luz actúa como génesis del holograma y también como mecanismo de reconstrucción de la imagen holográfica resultante.

Esta circunstancia implica que en holografía la luz es re-presentada mediante la propia luz. Y, según el punto de vista anti-ilusionista defendido por algunos autores, de este hecho derivan algunas de las propiedades más destacables del medio holográfico tales como la inmaterialidad y la autorreferencialidad. Ambas características son empleadas como recursos artísticos ofreciendo diversas posibilidades léxico-formales y semánticas.

Asimismo, existe una conexión estética entre algunas obras holográficas y las que han caracterizado la producción asociada al movimiento diacrónico denominado “Arte Lumínico”. En relación a la autorreferencialidad de la imagen holográfica algunos artistas llegan a postular la conveniencia de despojarnos de referencias al mimetismo y a las representaciones realistas para poder aislarnos de nuestro bagaje intelectual y cultural, permitiéndonos ver la luz como substancia en sí misma.

El presente artículo analiza todas estas cuestiones en torno al empleo de la luz como mecanismo de abstracción en la producción artística holográfica.

It is remarkable how light acts as genesis for the hologram, and as reconstruction of the holographic image also.

ABSTRACT: That means that light is re-presented by itself, and some of the most outstanding features of the holography media are based on that fact, according to the anti-illusionist point of view defended by some authors. Therefore, immateriality and self-referentiality characteristics are used as creative resources, from both lexical-syntactic as well as semantic perspectives.

Moreover, there is an aesthetic connection between some holographic pieces and some other representative artworks in the framework of the “Light Art” tendency. Some artists even postulate the benefit of avoiding references to mimetism and realistic representations in order to be able to isolate our intellectual and cultural baggage, supporting us to appreciate light as the matter itself.

Current paper addresses the afore-mentioned issues on the use of light as abstract mechanism in relation to the artistic holographic production.

+ **PALABRAS CLAVE / KEYWORDS:** Arte Lumínico, arte holográfico, estética de los nuevos medios, auto-referencialidad, inmaterialidad / Light Art, holography art, new media aesthetic, self-referentiality, immateriality

En primer lugar es destacable cómo la luz actúa como génesis del holograma y como mecanismo de reproducción de la imagen holográfica resultante. Es decir, el holograma es esencialmente luz, como queda patente en la siguiente explicación: “La materia prima con la que se trabaja en holografía es la luz. Luz coherente, emitida por un láser que, por interferencia de dos frentes de onda, produce franjas microscópicas, donde se codifica toda la información del contenido. Usando un soporte fotosensible (placa o película emulsionada), toda la información que la luz contiene, queda ahí grabada, invisible, hasta que nuevamente una luz incidente desde el ángulo apropiado, revele a los ojos del observador la imagen que fue registrada en el holograma”, [1].

Esta circunstancia implica que en holografía la luz es re-presentada mediante la propia luz. Como han afirmado Peter Zec y Frank Popper, y han corroborado posteriormente Eduardo Kac y Nieves Torralba, de este hecho derivan algunas de las propiedades más características del medio holográfico, entre las que destacan las siguientes:

+ Esencia energética:

“EL EFECTO ESTÉTICO DEL ESPACIO HOLOGRÁFICO, ASÍ COMO SU EXISTENCIA SUSTANCIAL RECIBE SU ENERGÍA CREADORA PRINCIPALMENTE DE LA LUZ”, (PETER ZEC, [2]).

“ES POSIBLE EXPERIMENTAR LA REALIDAD COMO UN PRINCIPIO ENERGÉTICO”, (PETER ZEC, [2]).

+ Inmaterialidad :

“EL MENSAJE ESTÉTICO DE LA HOLOGRAFÍA NO CONTIENE MATERIALIDAD ALGUNA, SINO QUE SE BASA EN LA LUZ CREADA POR LA LUZ”, (PETER ZEC, [2]).

+ Autorreferencialidad:

“LA LUZ PIERDE SU FUNCIÓN DE CORRESPONDENCIA ENTRE LA REALIDAD REPRESENTADA EN LA IMAGEN Y LA VERDADERA REALIDAD. NINGUNA REALIDAD, EXCEPTO LA LUZ EN SÍ MISMA, ASUME LA FUNCIÓN DE REFERENCIA”, (PETER ZEC, [2]).

“[UN HOLOGRAMA] NO ES SÓLO UN PRODUCTO O HERRAMIENTA, SINO UNA AFIRMACIÓN DE LOS EFECTOS ESPECÍFICOS BASADOS EN LA ESTRUCTURA AUTÓNOMA DEL MEDIO, LA LUZ”, (FRANK POPPER, [3]).

“MEDIANTE LA HOLOGRAFÍA LOS ARTISTAS EXPLORAN NO SÓLO LA SENSIBILIDAD DE LAS SUPERFICIES DE LOS OBJETOS EXPUESTOS A LA LUZ, SINO

TAMBIÉN SU MANIPULACIÓN REAL EN TÉRMINOS DE GRABACIÓN Y RECONSTRUCCIÓN DEL FENÓMENO DE LA LUZ. [...]

LOS ARTISTAS CONCIBEN SUS OBRAS COMO SUTILES ORQUESTACIONES DE FORMAS LUMINOSAS QUE POR UNA PARTE EXPRESAN CUALIDADES ESPIRITUALES DEL SER HUMANO Y POR OTRO SON REVELADORAS DE PAISAJES DE LUZ”, (EDUARDO KAC, [4]).

“ASISTIMOS A UN PROCESO DE TRABAJO AUTORREFERENCIAL EN EL QUE SE UTILIZAN LAS CUALIDADES PROPIAS Y DEFINITORIAS DEL MEDIO PARA CREAR UN NUEVO TIPO DE OBRAS PRODUCTO PURO Y EXCLUSIVO DE LA MANIPULACIÓN DE LA LUZ (MATERIA PRIMA DE LA TÉCNICA HOLOGRÁFICA)”, (NIEVES TORRALBA, [5]).

Por tanto la producción de algunos artistas gira en torno a la capacidad autorreferencial de la holografía, entendida como representación de luz mediante luz, sin alusión objetual alguna. Este planteamiento estético lo podemos apreciar, por ejemplo, en las siguientes obras: “Lezer” de Csáji Attila, en las abstracciones “Light Mill” de Dieter Jung y “Light Form XXVIII” de Paul Newman (ver fig. 1), en las piezas hologénicas “Light Flurries”, “Spatial Frequencies” o “Study in Light No. 6” de Rudie Berkhout (ver fig. 2), en la obra de reminiscencias astronómicas “Partial Symmetries” de Michael Waller-Bridge, en la alusión a la luminosidad incandescente del fuego de “Light Deformation” de Karsten Habihorst, en la obra “Color Study No.3” de Andrew Pepper y Eric Krantz (ver fig. 3), en la pieza de inspiración caligráfica “Ukiyo” de Margaret Benyon, o más recientemente en las coreografías lumínicas “Running Glass” y “Lightmares” de Michael Bleyenbergh.

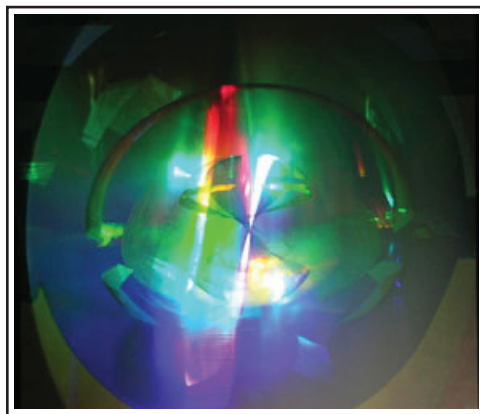


FIG. 1 “LIGHT FORM XXVIII”, PAUL NEWMAN

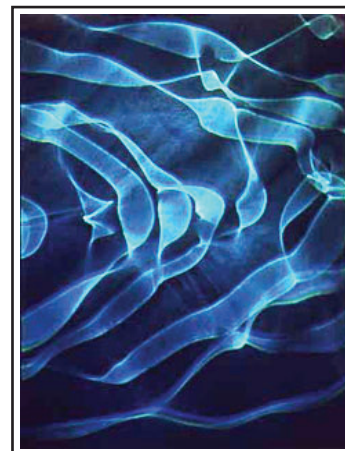


FIG. 2 “LIGHT STUDY No.6”, RUDIE BERKHOUT

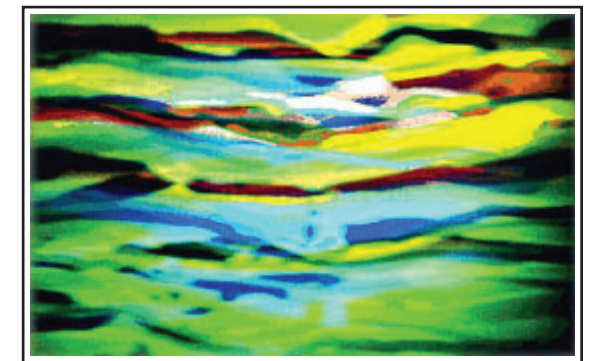


FIG. 3 “COLOUR STUDY No.3”, ANDREW PEPPER & ERIC KRANTZ

En relación a la discusión de la autorreferencialidad de la luz en la producción artística holográfica destaca la polarización de posturas provocada por la radicalización del punto de vista anti-ilusionista defendido por algunos teóricos abanderados por Peter Zec, quien afirma lo siguiente: “La holografía da absoluta prioridad a la luz en una manera nueva opuesta a la relación referencial a la realidad [propia de la fotografía]. De esta forma el espacio holográfico ya no está relacionado con el orden espacial, material y visual de las cosas”, [6].

En este sentido, como señala el Dr. Johnston: “Peter Zec interpreta la estética de la holografía como la de un medio distinto a los convencionales, y que debe separarse de cualquier asociación con la fotografía e imágenes miméticas, [...] reforzando de esta forma [el concepto del] holograma como una obra de arte lumínica únicamente más que como un medio mimético”, [7].

Una opinión de otro autor, Paul Young, que apoya la hipótesis de Zec es la siguiente: “La holografía es intrínsecamente diferente [a la fotografía] porque proporciona el medio por el cual la realidad física de la luz se hace visible. [...] La forma en la que la luz es empleada en fotografía y holografía puede ser la diferencia fundamental que las separa”, [8].

Sin embargo, existen opiniones divergentes respecto al punto de vista anti-ilusionista, sobre todo en relación a la negación que sus defensores hacen de la vinculación entre la holografía y la fotografía como condición necesaria para poder defender una estética de la holografía legítima históricamente hablando, es decir para argumentar la autonomía mediática de la holografía. Una de las teóricas que más ha rebatido los argumentos anti-ilusionistas es Sarah Maline [9], quien por oposición habla de ‘imagería objetiva’ para referirse a la imagen holográfica hiperrealista, atribuyéndole la máxima potencialidad estética del medio en virtud de las cualidades miméticas, de simulación y presencialidad propias de la misma.

Un posicionamiento intermedio es el propuesto por artistas como Duncan Young, quien afirma lo siguiente: “la luz es una parte tan intrínseca de cada uno de estos medios [fotográfico y holográfico] que sitúa ambos en la tradición más amplia de la luz en el arte” [8]. Por tanto, este punto de vista postula la existencia de una fuerte vinculación entre ambos medios, sin que ello vaya en detrimento de las posibilidades y la estética del medio holográfico.

Desde nuestra perspectiva, la imagen holográfica y la fotográfica comparten en gran medida planteamientos técnicos, históricos y estéticos, (aunque el análisis de los mismos queda fuera del ámbito del presente artículo debido a limitaciones de espacio), pero también se nutre de la tradición artística diacrónica del arte lumínico o Lightart. En el trasfondo de toda esta reflexión subyace la distinción entre los dos tipos básicos de imágenes holográficas que existen: abstractas y realistas. Por supuesto, la vertiente abstracta de la holografía hace uso de la autorreferencialidad de la luz como recurso principal de la obra, encontrándose más cercana a las características morfológicas de las obras representativas de las tendencias del Arte Óptico, Cinético y Lumínico.

Es relevante observar la relación estética que existen entre algunas de estas obras y las que han caracterizado la producción artística asociada a Lightart, así como con las tendencias del Arte Óptico y Cinético. El análisis pormenorizado de dicha relación queda fuera del ámbito de este artículo, no obstante daremos unas breves pinceladas al respecto².

En primer lugar es destacable cómo, en el caso del Arte Lumínico y las Instalaciones Lumínicas, los artistas juegan con los aspectos psicológicos de la percepción de la luz y del color en ambientes artificiales creados para tal fin. Por tanto, la percepción de la forma está sujeta a las características del sistema fisiológico de la visión del ser humano, al igual que en el Arte Óptico, pero en base a cualidades inmateriales de la obra. En este sentido, la holografía comparte la inmaterialidad con el Arte Cinético-Lumínico, siendo esta una característica fundamental vinculante de la estética de la obra holográfica con las obras representativas de las tendencias lumínicas.

De hecho esta vinculación, basada en la especificidad de la estética visual de la imagen holográfica, es la que justifica que sean calificadas como “holográficas” obras que realmente no lo son. Buena prueba de ello es la obra de artistas cinético-lumínicos como, por ejemplo, Paul Friedlander. Este artista recrea una estética evanescente proyectando imágenes y luces sobre esculturas cinéticas creadas por la rotación de catenarias (e.g. obras “HyperSpheres” y “The Wave Equation”). Por tanto, la especial apariencia de la imagen holográfica ha provocado que hoy en día se utilice el término “holográfico” para describir dicha estética evanescente y tridimensional. De esta forma, podríamos concluir que, desde un punto de vista pragmático, dicha estética es una contribución de la holografía al conjunto de las artes visuales.

En segundo lugar, teniendo en cuenta el referente temporal, encontramos obras holográficas que rememoran en gran medida la estética primigenia de la obra de artistas representativos del LightArt (tales como Thomas Wilfred), sin que pueda por ello postularse la hipótesis de la intencionalidad de estos artistas en asimilar la estética de sus respectivas producciones a la de sus antecesores.

Asimismo encontramos artistas hológrafos que han desarrollado proyectos en los que prima la presencia de la luz como valor simbólico. A modo ilustrativo citaremos la serie “Origin” de Sally Weber, y la obra titulada “Sfirot” de Frithioff Johansen.

En tercer lugar, en lo que respecta a los usos léxico-sintácticos de autorreferencialidad de la luz en holografía, resulta especialmente relevante la siguiente afirmación:

“LA LUZ ES FUNDAMENTAL. SIENDO EL LADO MÁS ATRACTIVO DE LA HOLOGRAFÍA SU CAPACIDAD DE TRANSFORMAR LA LUZ EN SUSTANCIA APARENTE, O SEA, UNA ILUMINACIÓN METAFÓRICA DE LAS VISIONES”, [10].

“LA MULTIPLICIDAD DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO, ASÍ COMO LA SENSACIÓN DE PRESENCIA Y AUSENCIA DE LA IMAGEN DEL HOLOGRAMA, LAS RELACIONES DE LUZ Y COLOR DE ELEVADA PUREZA Y BRILLO QUE SE ESTABLECEN EN LA IMAGEN HOLOGRÁFICA, PERMITEN UNA NUEVA MANERA DE

ENTENDER LA MALEABILIDAD DEL ESPACIO, A TRAVÉS DE LA PLASTICIDAD DE LA LUZ”, [10].

Partiendo de estas premisas Isabel Azevedo propone un uso semántico de este recurso, al plantear la conveniencia de despojarnos de referencias a representaciones realistas para poder aislarnos de nuestro bagaje intelectual y cultural, permitiéndonos de esta manera ver la luz como forma en sí misma:

“SE TRATA DE [UTILIZAR] MEDIOS PARA SITUAR AL INDIVIDUO EN UNA RELACIÓN DESCOLOCADA, SIN INCLUIR REFERENCIAS ICONOGRÁFICAS A FORMAS TRADICIONALES DE ORGANIZACIÓN, PARA [EVITAR] QUE EL CUERPO PUEDA ENVIAR MENSAJES AL CEREBRO, TALES COMO, POR EJEMPLO, ‘NECESITO ENTENDER CUALQUIER COSA QUE ME VAYA A SUCEDER’. PARA LLEGAR A ENTENDER QUE NOSOTROS VEMOS LA LUZ REFLEJADA EN LOS OBJETOS, LA SOLUCIÓN PODRÍA ESTAR EN ALTERAR LA RELACIÓN DEL CUERPO CON AQUELLO QUE SE VE. TAL VEZ ASÍ, DE UNA MANERA GENERAL, LAS PERSONAS CONSIGAN PASAR A VER IMÁGENES HOLOGRÁFICAS, DE VÍDEO O PROYECTADAS POR LÁSERES, SIN QUE LE INFORMEN SOBRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS ANTERIORES. O SEA, CONSEGUIR VER LA LUZ COMO FORMA, SIN PREOCUPARNOS DEL MEDIO MEDIANTE EL CUAL LA LUZ SERÁ PROYECTADA”, [10].

Este es el enfoque cognitivo con el que esta autora y otros artistas como James Turrell emplean tanto el medio holográfico como otros medios lumínicos.

Terminaremos nuestro análisis con una alusión a una de las teorías de los filósofos presocráticos según la cual los objetos emitían una especie de patrón de sí mismos denominado ‘eidola’ que constituía el primer paso necesario para su percepción por parte de los seres vivos. En este sentido, a modo metafórico, podríamos afirmar que en holografía se captura el ‘eidola’ de los objetos del mundo real, y en el caso de obras abstractas puramente lumínicas se captura el ‘eidola’ de la propia luz en virtud de su capacidad ‘autorreferencial’, es decir se capta su esencia, la cual nos remite ineludiblemente a su origen energético y a su función comunicadora en el contexto físico del universo.

Como colofón, la afirmación premonitoria de Moholy-Nagy, “la luz se ha convertido en medio, tras ser sólo luz representada”, nos hace reflexionar sobre las posibilidades del medio holográfico, y sobre la relevancia de la luz en los omnipresentes medios digitales, y en los medios de comunicación de masas, herramientas de la creación artística actual.

AGRADECIMIENTOS

Las obras mostradas en la presente comunicación pertenecen a la colección de Jonathan Ross, a quien agradecemos su colaboración para poder publicarlas.



SENHORA DA GRAÇA, A VIRTUAL WORLD AS MEMORIAL.

RUI FILIPE ANTUNES (RUIFANTUNES@YAHOO.CA), FREDERIC FOL LEYMARIE (FFL@GOLD.AC.UK) - GOLDSMITHS COLLEGE – UNIVERSITY OF LONDON, UNITED KINGDOM

ABSTRACT: we describe a Virtual World as a generative artwork, which is simultaneously a memorial dedicated to the location of Senhora da Graça.

We build on Latham's and McCormack's research to put together an ecosystem driven by natural selection and evolution where the shapes and behaviors of the population evolve in time.

I. INTRODUCTION

Digital biology as an artistic technique draws on the exploration of the mechanisms used by organisms to process information and developing their morphologies to address a diverse range of aesthetic agendas. The construction of Cybernatures, Virtual Worlds populated with virtual ecologies and ecosystems (Whitelaw, 2005), is a most favoured methodology for this practice.

The work that we describe here follows the direction initiated with our previous work xTNZ (Antunes, 2008) on the instrumentalization of artificial ecologies and virtual life as artistic techniques to address sociological aspects of contemporaneity. In our new work presented here, the goal is to explore the interpretative framework of Cybernatures to produce a representational artefact: a memorial representing the physical space of Senhora da Graça.

II. DESCRIPTION

a) The concept: The physical location of Senhora da Graça, was situated near the small village of Sabugal, in the interior-North of the Portuguese countryside. A forested valley framed a calm river of crystalline waters. This landscape was silently observed from the hills' top by an old chapel from which the place shares the name: Senhora da Graça (Our Lady of Grace). Recently, in 2000, the entire valley was submerged with the rising waters of a newly constructed dam.

Our work takes the form of a virtual world where an ecosystem was designed and modelled from the images of the former site. These images are applied as textures on the landscape and on the strange creatures that populate the world and evolve.

However, despite depicting the site's former condition around twenty years ago, they aren't attached to that instant anymore: they evolve to become unrecognisable. The permanent reconstruction of the landscape in the course of the creatures' interaction and consequent evolution of shapes, continually modifies the world. The images from the former site, due to the evolutionary course, are now perceived as mere chromatic compositions in the creatures' bodies.

Ultimately, Senhora da Graça is a concatenation of 3D textured images inhabiting a present shown as an illusion of continuity; evolving, they are shadows of the initial images, which mediate the evocation of the flooded location. Losing their legitimacy as representational objects the images gain an ever-changing condition; they become comparable to the site they evoke. The virtual world becomes a trace, a memorial.

b) The ecosystem: The population which inhabits this space comprises a cyclic food chain which is composed of: (i) rain that energizes the soil from which (ii) plants feed; (iii) herbivores which pollinate the plants as they seek for food; (iv) carnivores which feed from the herbivores; and finally (v) decomposers which release the energy from dead bodies to the sky, enriching the clouds and reinitiating the energetic loop.

The morphologies and traits of this population are described by genetic encoding. The system builds on the tables described in FormGrowth system used to translate codons (from real DNA) into multimedia shapes (Latham et al., 2008). The plants and moving creatures share the same genetic structure and mechanisms of translation; however, the translation tables used are specific to each species. The evolution of the morphologies is produced during reproduction when the genetic information of the parents is mixed using functions of crossover and mutation. A simplified form of epigenetics¹ was introduced in the system. As a result, environmental conditions affect the morphologies. Depending on the amount of available memory these translation tables are transformed and consequently the morphologies of newborn creatures are also affected.

Creatures also feed their offspring. This nurturing time is crucial, as a table of preferences is acquired by imitation from their parents. These preferences determine the behaviours of creatures and are then evolved through lifetime using a reward system inspired by Eden's Performance System (McCormack, 2003)', which itself is based on Echo's classification system (Holland, 1995).

From this briefly summarized set of rules, an ever-changing visual representation of Senhora da Graça emerges, evolving in time according to the agents' interaction.

III. CONCLUSIONS

In the tradition of the visual arts, this work emphasizes the materiality and textual aspects of Virtual Worlds, contributing for a better understanding of this medium.

Other aspects worth mentioning include the apparent increased level of feedback control and stability in comparison to our previous virtual ecosystem xTNZ. Despite the higher complexity, this system exhibits more predictability and less wild emergent behaviours.

Another interesting aspect observed was the fluctuation on the population density, following a Malthusean pattern of population growth. In the future we want to observe if this tendency is maintained when the co-relations amongst the populations increase with a larger number of species.



IDENTIDADES E PERCEPÇÕES NO BAIRRO DO “ROBOCOP”²⁶³

SÍLVIA CRISTINA CÓPIA CARRILHO S. MARTINS²⁶⁴; EDUARDO HÖFLING MILANI²⁶⁵; E NORA ROSA RABINOVICH²⁶⁶ - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO, SP

RESUMO: O presente artigo é resultado de um trabalho de natureza interdisciplinar realizado no Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie, em São Paulo, Brasil, no ano de 2008, e contou com a participação de três professores formados em áreas distintas, no entanto, convergentes, tais como: arquitetura, linguagens e psicologia, daí termos envolvido as disciplinas supracitadas em confecções de artigos, cursos, projetos voltados à interdisciplinaridade. Assim sendo, tem-se por objetivo mostrar as relações que existem entre as várias áreas do saber no que tange aos aspectos da percepção e identidade humanas, mais especificamente com um olhar voltado para o ambiente urbano e comercial e suas relações e implicações no universo da comunicação em nossa sociedade. Assim, após a leitura deste, pretende-se facilitar a compreensão e a relação dos significados dos signos do código não-verbal humano relacionados aos do ambiente, além de dar suportes operacionais para a análise prática de como se pode analisar uma peça publicitária resgatando um velho hábito cultural: o de simplesmente passear.

ABSTRACT: This article is the result of an interdisciplinary work performed at the Communication and Arts Center of the University Presbyterian Mackenzie, Sao Paulo, Brazil, in 2008, and with the participation of three professors trained in different areas, such as: architecture, language and psychology. So they were involved in articles, courses, focused on interdisciplinary projects. Therefore, the objective has been to show the relationships that exist between the various areas of knowledge with regard to aspects of human perception and identity, specifically with a view toward the urban and commercial relations and its implications in the universe of communication in our society. So, after reading this article, it is intended to facilitate the understanding and the meanings of the signs of the human non-verbal code, related to the environmental ones, and it is to give an operational support for the practical analysis of how to analyze a publicity piece and rescuing an old cultural habit: the one of simply walking around.

+ **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS:** identidade, percepção ambiental, suporte ferramental, comunicação./ identities, ambiental percep-

263 TRABALHO APRESENTADO NO GT – IMPRESSO, DO INOVCOM, EVENTO COMPONENTE DO XIII DO CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, OCORRIDO NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO, BRASIL, EM 2008.

264 MESTRE NO CURSO DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO DA UPM, EMAIL: SILVIAM@MACKENZIE.COM.BR

265 MESTRE NO CURSO DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO DA UPM, EMAIL: MILANI@MACKENZIE.COM.BR

266 MESTRE NO CURSO DE PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO DA UPM, EMAIL: NORA@MACKENZIE.COM.BR

tions, supporting tools, communication.

INTRODUÇÃO

Entender uma peça publicitária, os seus significados e os elementos que a compõem, trata-se de uma tarefa complexa. Desse modo, a fim de oferecer uma dinâmica de aprendizagem de alguns tópicos, faz-se necessária a análise e a desconstrução de três peças publicitárias, que propiciarão suporte teórico-prático com o intuito de buscar instrumentos didáticos para novos estudos acadêmicos, além de auxiliar no desenvolvimento da percepção e de aperfeiçoar o uso da sinestesia, um dos fatores culturais mais relevantes dentro do universo da comunicação, dentro dos espaços urbanos e comerciais.

Focar-se-á então a percepção de um passeio pelos lugares da cidade de forte memória coletiva, onde o indivíduo percebe a realidade desse espaço: as pessoas, suas atividades, seus lugares, suas histórias, suas relações afetivas com esse espaço contrastando com as imagens de espaços, propostos na mídia publicitária às vezes de forma fantasiosa, muitas vezes, induzindo-nos a uma percepção falsa, irreal, distorcendo assim o imaginário simbólico urbano que já faz parte do nosso cotidiano.

O aspecto inicial dessa reflexão é entendermos, num dado momento, de como um ser humano urbano, consumidor, percebe a realidade via conceitos fenomenológicos, ou seja, sugere-se um sujeito num dado momento focado em um objeto qualquer percebendo dentro de sua mente o desenvolvimento de significados num tempo indeterminado.

Essa percepção focada nessa discussão considera o indivíduo se utilizando dos 5 sentidos (visão, audição, tato, paladar e olfato) e mais 10 sentidos complementares discutidos no livro de Jun Okamoto (1996)²⁶⁷, tais como: os sentidos proxêmico, do espaço, do prazer, do pensamento e da linguagem. A simultaneidade de todas as sensações no indivíduo tem lugar dentro de fatores de intenção, de estados emocionais muito individuais intangíveis para um observador externo levando-se em conta também as condições de percepção a priori de cada um.

Desse modo, podemos efetuar um passeio num logradouro público, da sua casa ao trabalho, por exemplo, a pé todos os dias. Situação muito rara para o sujeito do mundo contemporâneo. Podemos achar que tudo está igual e não está, os jardins se desenvolveram, uma casa entrou em reforma, outra foi demolida e, mais tarde, poderá nascer um novo edifício. Muitos moradores nunca são ou serão os mesmos. Cada dia, com seu estado de espírito, um avanço, ou amadurecimento de uma percepção contínua mostra que nunca conseguimos apreender a realidade da mesma forma. Sempre há um novo ângulo para ser degustado frente a uma nova intenção porque o importante no processo fenomenológico é se entregar à experiência de forma livre, calma, ingênua, até poética.

267 PARA ENTENDER MELHOR OS ESTUDOS DESSES SENTIDOS, RECOMENDA-SE A LEITURA DA OBRA: OKAMOTO, JUN. PERCEPÇÃO AMBIENTAL E COMPORTAMENTO. SÃO PAULO: PLÉIADE, 1996.

Essa percepção coloca em evidência os cinco sentidos: visão do ambiente com sua geografia e construções únicas, audição dos sons das atividades locais, o olfato que pode se associar ao paladar e o tato ao andar sentindo o chão, a temperatura, a brisa.

Assim, queremos evidenciar o uso na criação publicitária e o valor dos signos arquitetônicos da cidade. Queremos perceber a vida em nós mesmos e especular como vivem e sentem outras tipologias humanas que habitam na urbe. Percebemos em muitas peças publicitárias como narrativas gráficas ou videográficas que utilizam de edifícios que fazem parte de nosso repertório de memórias; assim, podemos perceber como os signos urbanos estão sendo usados para agregar valores de identidade coletiva sobre as cidades apresentadas e as pessoas que estão ali experienciando um benefício funcional e emocional de um determinado produto.

A valorização dos fenômenos da memória permitem a manutenção do sentimento de identidade a partir dos lugares e dos costumes, das técnicas, da evolução social e material de uma coletividade.

Para a Psicologia (GRINBERG, 1978, p.155), o termo “Identidade” refere-se à capacidade do indivíduo de continuar sentindo-se o mesmo na sucessão de mudanças. A base da experiência emocional da identidade significa manter a estabilidade através das circunstâncias diversas e de todas as transformações do viver, então, cabe perguntar-se qual é o limite de mudança tolerável para que a identidade não fique danificada de forma permanente?

Pelo viés psicológico a consolidação do sentimento de identidade depende da internalização das representações das figuras significativas assimiladas pelo eu e por outras identificações que colaboram à construção do self. O contato direto com o lugar de origem é nutrido emocionalmente através de relatos familiares e tradições. As representações de lugares têm sido revestidas psiquicamente de profundos significados representando antigas origens do sujeito (GRINBERG, 1971, p.159).

Como podemos nos identificar ou criar uma relação de identidade com o ambiente, ou termos a percepção da idéia de lugar com suas particularidades, geográficas, históricas, econômicas e sociais?

Para reforçar o que foi escrito, podemos nos remeter à topofilia, pois a nossa identidade se constrói a partir de uma relação afetiva com o lugar onde:

A PALAVRA ‘TOPOFILIA’ É UM NEOLOGISMO, ÚTIL QUANDO PODE SER DEFINIDA EM SENTIDO AMPLO, INCLUINDO TODOS OS LAÇOS AFETIVOS DOS SERES HUMANOS COM O MEIO AMBIENTE MATERIAL. ESTES DIFEREM PROFUNDAMENTE EM INTENSIDADE, SUTILEZA E MODO DE EXPRESSÃO . A RESPOSTA DO MEIO AMBIENTE PODE SER BASICAMENTE ESTÉTICA: EM SEGUIDA, PODE VARIAR DO EFÊMERO PRAZER QUE SE TEM DE UMA VISTA, ATÉ A SENSÇÃO DE BELEZA, IGUALMENTE FUGAZ, MAS MUITO MAIS INTENSA, QUE É SUBITAMENTE REVELADA. A RESPOSTA PODE SER TÁTIL: O DELEITE

AO SENTIR O AR, A ÁGUA, A TERRA. MAIS PERMANENTES E MAIS DIFÍCEIS DE EXPRESSAR SÃO OS SENTIMENTOS QUE TEMOS PARA COM O LUGAR, POR SER O LAR, O LOCUS DE REMINISCÊNCIAS E O MEIO DE SE GANHAR A VIDA. (FAIRCLOUGH, 1980, p.79)

Assim, a atividade perceptiva enriquece continuamente a experiência individual e por meio dela nos apegamos, cada vez mais, ao lugar e à paisagem, desenvolvendo sentimentos topofílicos.

Os autores colocaram aqui a questão de focarmos essa experiência sensorial do espaço urbano, pois a construção de uma peça publicitária regularmente contém três elementos sempre em evidência: o cenário (ambiente, espaço), o personagem e o produto. É necessário, portanto, utilizar artifícios estéticos na manipulação de códigos para que o estímulo seja potencializado criando uma base para que o receptor ou o consumidor reaja a memórias prazerosas de um determinado signo análogo ao real. Assim, os autores procuram entender a peça publicitária tal qual uma narrativa, pois nessas narrativas publicitárias também se exploram memórias sensíveis e sinestésias referentes aos 5 sentidos como forma de estimular significados. Desse modo, irão se relacionar à marca, ao produto, ao personagem e ao ambiente numa especulação fenomenológica evocando os sentidos e promovendo a percepção. Aqui, vistos como sentidos acrescidos de significados.

Assim, na imagem (figura 1, anexo) uma oficina de serviços mecânicos da marca Fiat e figura 2, anexo com automóveis Hyundai estacionados em terreno livre. Ao fundo, a cena urbana ou skyline reconhecível e que retrata uma região de prédios corporativos no bairro do Brooklin, cidade de São Paulo. O prédio, em evidência, o mais alto, tem o apelido de “Robocop”; situa-se na marginal Pinheiros e só é possível ver essas cenas para quem está localizado na margem ao lado do Morumbi. Quem conhece bem a região, questiona a existência de tal oficina e terreno naquele ângulo. Provavelmente trata-se de uma montagem feita num programa de computador “Photoshop”. O efeito sógnico para quem está a folhear uma revista representa uma cidade moderna e tecnicamente avançada devido ao acabamento metálico dos prédios em questão, valorizando uma oficina da Fiat e os autos estacionados da Hyundai, que obviamente também pretende demonstrar competência e tecnologia de ponta.

Além disso, formas mais agressivas constituem uma violação à paisagem real urbana de São Paulo (ver figura 3, anexo, propaganda da Ford). Com o uso do programa de computador “Photoshop” pode-se fundir duas geografias urbanas, tais como: locais e espaços urbanos consagrados, e ainda compor edifícios pelo valor de sua forma arrojada que poderiam muito bem veicular em um discurso de uma arquitetura “hightech”. Só que agora os automóveis relegados ao nível de personagens são o produto em questão e se encontram em uma “garagem”, não uma simples garagem, mas sim uma cobertura; na realidade, um monumento público muito maior na sua escala humana cabendo de fato em uma área compacta de , pelo menos, 50 carros estacionados. Afinal, localiza-se na praça da Bandeira, centro de São Paulo, e foi projetada pelo arquiteto Paulo Mendes da Rocha.

Houve uma manipulação no ângulo e na escala da foto para criar essa ilusão. Agora, aqui, se repete o mesmo skyline da marginal Pinheiros com

o mesmo edifício “Robocop” ao fundo e prédios de entorno que dão ao espaço uma leitura de urbanidade tecnológica. Evidencia-se um tipo de percepção que só se pode ter com um passeio de carro. São situações perceptivas que não se pode ter a pé, embora pode-se passear a pé ou de carro, numa velocidade muito baixa onde a percepção do monumento da Praça da Bandeira, local no centro de São Paulo, poderá impor uma percepção lenta, calma, com riquezas de qualidade proxêmica, onde se vê a vida e as tipologias das pessoas circulando no local. Muito diferente das marginais onde não é possível ver pessoas, apenas edifícios. Daí, podemos concluir que viver dentro de um carro não significa se relacionar com a cidade.

Porém como afirma DUARTE (2001, p.82) “ o exercício de interpenetração entre nós e as cidades vêm se tornando mais e mais complicado, na medida em que os espaços urbanos vieram progressivamente se transformando num cenário inóspito e ameaçador” .

Para contrastar com essas experiências midiáticas sugerimos (inclusive ao nosso alunato) uma experiência de passeio com um registro fotográfico de lugares consagrados na memória dos habitantes da cidade, das percepções inusitadas, de interesse pessoal, de reconhecimento coletivo, ou de livre percepção poética. Este registro busca transmitir uma relação espaço/tempo adequada permitindo uma visão particular, única e poética do lugar visitado.

Afinal, “caminhar é uma maneira de descobrir novas paisagens. Em nossos cenários, caminhar é uma maneira lenta e eficiente de nos aproximarmos daquilo que os olhos já viram” (Hillman, 1993,p.54).



FIGURA 1. PROPAGANDA FIAT, REVISTA VEJA, 12 DE DEZEMBRO 2007: O EDIFÍCIO “ROBOCOP” PROJETO DE CARLOS BRATKE, EVIDENCIADO NO SKYLINE DE EDIFÍCIOS DA MARGINAL DO RIO PINHEIROS.



FIGURA 2. PROPAGANDA HYUNDAI, REVISTA VEJA, 13 DE FEVEREIRO 2008.

O EDIFÍCIO "ROBOCOP" APARECE EM UMA VISTA DE UM ÂNGULO INUSITADO DA MARGINAL PINHEIROS.



FIGURA 3- PROPAGANDA DA FORD, REVISTA VEJA, DE FEVEREIRO 2007. (FONTE SITE DA AGÊNCIA JWT)

Refere-se à fusão de imagens através da computação gráfica (Photoshop) do skyline da marginal Pinheiros com o edifício "Robocop" ao fundo com o pórtico da Praça do Patriarca do centro de São Paulo. Ao cobrir os automóveis sugere-se uma simples cobertura de garagem de design arrojado. A fusão não é um lugar real na cidade de São Paulo. Sendo assim, o leitor que não tiver memória dos locais de cada edificação jamais criticaria tal peça. É apenas válido como criação de um ambiente fantasioso e futurista, que é o objetivo da propaganda.



ENCONTRO NO ESPELHO: A ARTE NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES QUE ATUARÃO EM OUTRAS ÁREAS DO CURRÍCULO – UM ESTUDO REFLEXIVO

SÍLVIA REGINA GREGORIS - SILVIAGREGORIS@MACKENZIE.BR - DOUTORANDA NO PROGRAMA EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

RESUMO: Este trabalho tem por objetivo afirmar a importância da arte no processo de formação de professores que atuarão e atuam no Ensino Fundamental nas diversas áreas do currículo e não só na de Arte. Caracteriza-se como um estudo exploratório com traços de estudo de caso, com uma abordagem metodológica qualitativa no tratamento dos fenômenos em estudo. A realização de uma oficina prática de Arte, como procedimento metodológico, teve como suporte teórico a epistemologia da prática de Schön e seus pressupostos pedagógicos de ensino prático reflexivo. Realiza um breve estudo do processo de desenvolvimento do ensino de arte no Brasil, relacionando aspectos vinculados a currículo e aos Parâmetros Curriculares Nacionais. No documento Arte, identifica vertentes de interdisciplinaridade que apontam para a relevância da inclusão da Arte na formação de professores, considerando que a proposta de transversalidade presente nos PCN tem como pressuposto epistemológico a interdisciplinaridade. Os resultados obtidos junto aos sujeitos permitiu constatar que a vivência na oficina assumiu um caráter de experiência, como Dewey a define. Concluindo, reafirma a importância da presença da Arte na formação de professores educadores de outras áreas do currículo, considerando que a arte possibilita um encontro consigo mesmo, na reflexão: o encontro no espelho.

ABSTRACT: This work has the purpose of affirming the importance of Art in the graduation of the teachers who will work in the Elementary School in others areas and no exclusively in Art. It is an exploratory study with case study attribute, with a qualified methodological approach. The achievement of a workshop of art, as a methodological procedure, had the theorist foundation in the practical epistemology of Schön and their pedagogical statements presumes of the reflexive practical teaching. It makes a brief study of the development process of Art education in Brazil, relating to the point of view binding to curriculum and the National Curriculum Parameters. It identify interdisciplinary sources at the Art document, appointing to the importance of including Art in the graduation of teachers, considering that the transversality proposal present in the NCP has interdisciplinary as epistemological basis. Concluding, it reaffirms the importance of Art presence in the teachers graduation in others areas of the curriculum, considering that Art allows a meeting with ourselves, in the reflection: the meeting at the mirror.

+ PALAVRAS CHAVE / KEYWORDS: arte na educação; interdisciplinaridade; prática reflexiva em arte; formação de professores; ensino de arte. / educating in art; interdisciplinarity; thinking praxis in art; teaching art teachers; art teaching.

No período imediato à promulgação da Constituição Federal Brasileira em 1988, iniciaram-se as discussões sobre a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9394/96), objeto de amplos debates, negociações, emendas e disputas. Enfatizou a necessidade de propiciar a formação básica comum, que pressupõe a formulação, pela União, de diretrizes capazes de nortear os currículos e seus conteúdos mínimos. Assim, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN 1996) surgiram como documento da política oficial de educação do Estado, com o objetivo de melhoria da qualidade da educação, ou seja, para proporcionar aos alunos o acesso aos conhecimentos relevantes para o exercício da plena cidadania.

O modo de organizar o trabalho didático de forma a cumprir este objetivo, pressupõe uma prática educacional que contemple a realidade social e os direitos e responsabilidades relativas à vida pessoal, coletiva e ambiental. Deste modo, a proposta de trabalho com os Temas Transversais organiza o trabalho educativo da escola.

Transversalidade e interdisciplinaridade têm como fundamento a crítica à concepção de conhecimento como conjunto de dados estáveis que se apreendem de maneira isenta e distanciada. Sinalizam para a complexidade do real e para a necessidade de serem consideradas as relações entre seus aspectos diferentes e contraditórios. A interdisciplinaridade refere-se a uma abordagem epistemológica dos objetos de conhecimento, que considere a interrelação e influência entre as disciplinas. A transversalidade estabelece na prática educativa uma relação entre aprender sobre a realidade e aprender na realidade e da realidade, promovendo uma compreensão abrangente dos objetos de conhecimento. Refere-se, principalmente, às dimensões e abordagens didáticas.

O documento Arte dos PCN considera a arte em suas dimensões de criação, apreciação e comunicação. Destinado aos professores do ensino fundamental, fundamenta, evidencia e expõe princípios e orientações relacionadas ao ensino e à aprendizagem e relacionadas à compreensão da arte como manifestação humana. Ao fazer e conhecer arte, o aluno percorre trajetórias de aprendizagem que propiciam conhecimentos específicos sobre sua relação com o mundo. É o local onde o aluno expressa sua percepção sobre a sociedade em que está inserido, ao pensar de maneira crítica seu próprio contexto social quando elabora seus trabalhos, incluindo as questões sociais presentes nos Temas Transversais. A arte está intimamente ligada à formação integral do indivíduo, sendo a Educação Artística o instrumento que propicia o espaço para novas organizações, fornecendo o impulso para novas construções.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, aparece a idéia da transversalidade e a Arte é posta como área obrigatória no ensino básico (Educação Infantil e Ensino Fundamental). Para os professores que atuam na educação básica, surge a necessidade da capacidade de realizar um trabalho interdisciplinar. Ganha relevância cada vez maior a experiência com Arte na formação de professores que atuarão em áreas do currículo que não a Arte: a proposta de transdisciplinaridade colocada nos PCN tem como pressuposto epistemológico a interdisciplinaridade. Arte pode ser o campo privilegiado de articulação para este trabalho interdisciplinar.

Apresenta-se, então, a possibilidade da inserção da Arte como elemento de valor no processo formativo do próprio educador, presente na formação do professor de outras áreas do currículo.

A comprovação desta hipótese se fez possível pela aproximação à epistemologia da prática de Schön²⁶⁸ – que lida com a questão do conhecimento profissional prático reflexivo – através do suporte teórico à realização de uma oficina prática, bem como pela identificação de vertentes de interdisciplinaridade no documento Arte dos PCN. Como procedimento metodológico, foi realizada uma oficina prática²⁶⁹, que consistiu em proporcionar uma experiência artística a um grupo de alunas do último ano de Pedagogia e a subsequente avaliação dos efeitos em relação ao processo.

O projeto da educação profissional, para Schön, deveria combinar o ensino da ciência aplicada com a instrução, ou seja, o ensino prático reflexivo, que permitiria ao estudante aprender o mesmo tipo de capacidade que bons profissionais demonstram em certas situações práticas que são únicas, incertas e conflituosas. É uma variante da competência demonstrada no cotidiano em inúmeras situações de reconhecimento, julgamento e performance habilidosa revelado por nossas ações, o conhecimento implícito da reflexão na ação, que pode ser sintetizado como o pensar o que se faz, enquanto o faz, ou seja o pensamento na prática.

Os princípios e orientações relacionadas ao ensino e à aprendizagem mostrados na Introdução do documento Arte apontam para o caráter interdisciplinar da Arte compreendida como manifestação humana:

“O ALUNO DESENVOLVE SUA CULTURA DE ARTE FAZENDO, CONHECENDO E APRECIANDO PRODUÇÕES ARTÍSTICAS, QUE SÃO AÇÕES QUE INTEGRAM O PERCEBER, O PENSAR, O APRENDER, O RECORDAR, O IMAGINAR, O SENTIR, O EXPRESSAR, O COMUNICAR. A REALIZAÇÃO DE TRABALHOS PESSOAIS, ASSIM COMO A APRECIÇÃO DE SEUS TRABALHOS, OS DOS COLEGAS E A PRODUÇÃO DE ARTISTAS, SE DÁ MEDIANTE A ELABORAÇÃO DE IDÉIAS, SENSAÇÕES, HIPÓTESES E ESQUEMAS PESSOAIS QUE O ALUNO VAI ESTRUTURANDO E TRANSFORMANDO, AO INTERAGIR COM OS DIVERSOS CONTEÚDOS DE ARTE MANIFESTADOS NESSE PROCESSO DIALÓGICO.”²⁷⁰

A concepção de John Dewey²⁷¹ acerca das ligações entre arte e experiência como uma forma de interação da pessoa com as condições que a rodeiam, nos permite afirmar que, no aluno que interage com a obra de arte, opera-se uma modificação. O aluno percebe as qualidades de linhas, texturas, cores, movimentos, temas próprios daquela obra e que compõe o trabalho plástico. Atribui significados a essas percepções, que são vinculadas a situações anteriores vivenciadas por ele.

268 Cf. SCHÖN, EDUCANDO O PROFISSIONAL REFLEXIVO – UM NOVO DESIGN PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM, p. 33.

269 FORAM FORNECIDAS CAIXAS CONTENDO: FOLHAS DE PAPEL CANSON A3, FRASCOS COM TINTA GUACHE NAS CORES PRIMÁRIAS, PINCÉIS, TESOURA, COLA, FITA ADESIVA E ARGILA. É UM CALEIDOCICLO – CÍRCULO TRIDIMENSIONAL CONSTRUÍDO PELA UNIÃO DE VÁRIOS TETRAEDROS IDÊNTICOS, IMPRESSO COM A LITOGRAVURA DE M.C. ESCHER – “ENCONTRO” (1944), UM DESENHO PERIÓDICO.

270 BRASIL, PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL: DOCUMENTO ARTE. p. 5.

271 JOHN DEWEY, ARTE COMO EXPERIÊNCIA, p.93

Os significados não estão somente na obra, mas em toda a interação de percepção e imaginação que existe entre a obra e o aluno. Em ambos se dá uma mudança. Aluno e obra se modificam porque se modificam as relações que existem entre eles. Essa interação entre ambos é a experiência total. A finalização da experiência é o alcançar um sentimento de plenitude. A conexão entre o que os olhos vêem e relatam e o que as mãos sentem ao tocar e manipular – enquanto partes da pessoa em sua totalidade – é vital para o fazer artístico que, dessa forma é intencional e possibilita ao aluno uma experiência estética. Arte é um conhecimento, segundo o documento Arte. Conhecer significa ter uma experiência, segundo Dewey. Neste ponto torna-se bastante clara a influência do pensamento de Dewey, que relaciona o conhecimento artístico como experiência estética. A qualidade estética é a sensação de plenitude que a finalização da experiência traz. “Não pode ser separada de modo taxativo da experiência intelectual, já que esta deverá apresentar cunho estético a fim de que seja completa.”²⁷²

A realização do trabalho artístico por um aluno passa pela elaboração de suas idéias, sensações, hipóteses e esquemas pessoais que vão se estruturando e transformando. As tentativas do aluno para realizar seu trabalho relacionam-se intencionalmente, onde o pensamento sobre cada tentativa prepara o campo para que a próxima aconteça. Esse processo de realização tem a configuração do que Schön²⁷³ denomina como sendo pensamento na prática.

O aluno pensa criticamente sobre o procedimento que o levou a essa oportunidade e pode, neste processo, reestruturar as estratégias de ação, as compreensões dos fenômenos ou as formas de conceber o problema. A reflexão gera o experimento imediato. Ele reflete e experimenta uma nova ação com o objetivo de explorar as ações que tenha inventado para mudar as coisas para melhor. Sua experimentação imediata pode funcionar no sentido de proporcionar os resultados pretendidos ou pode produzir surpresas que vão exigir maior reflexão e experimentação. Na construção de seu trabalho, o aluno pode integrar o pensamento na prática enquanto o trabalho está em andamento. Seu pensamento na prática é uma conversação reflexiva, um diálogo com os materiais daquela situação.

A leitura e análise do documento Arte, juntamente com a oficina exploratória realizada nos forneceram os elementos para afirmar a validade de nossa hipótese de trabalho – o contato e a vivência com arte pode favorecer o processo de capacitação de professores de modo que lhes permita ressignificar a própria prática através de um ensino prático reflexivo.

Como procedimento metodológico, a oficina configura-se como uma situação de ensino prático reflexivo – aprendizado voltado para ajudar os estudantes a adquirir os tipos de conhecimentos implícitos essenciais para solucionar ou dar sentido a situações indeterminadas da prática. A aprendizagem através do fazer acontece em condições semelhantes àquelas criadas no aprendizado de artesanato, em ateliês de arte, conservatórios de música e dança e treinamento de atletas: liberdade para aprender através do fazer, em um ambiente de risco relativamente baixo. O aluno

272 *IBID.*, p. 91.

273 Cf. SCHÖN, DONALD. EDUCANDO O PROFISSIONAL REFLEXIVO: UM NOVO DESIGN PARA O ENSINO E A APRENDIZAGEM, p. 33.

torna-se proficiente em seu aprendizado para o exercício da reflexão na ação em situações que dependem de um diálogo reciprocamente reflexivo entre orientador e estudante.

A reflexão que a experiência da oficina proporcionou, trouxe à tona questões importantes dentro da formação de professores educadores de outras áreas do currículo, que não Arte. O mundo da escola, excessivamente voltado para a razão, não favorece ao professor o contato com sua própria sensibilidade. Um objeto, o caleidociclo, trazido de empréstimo do mundo da arte para a sala de aula, nos ofereceu a oportunidade de realizar um trabalho reflexivo, para pessoas que se encontravam em processo de construção.

É uma aproximação a um novo universo, no qual uma atitude de disponibilidade interior para o diálogo favorece o desenvolvimento. Um trabalho integrado e conjunto, e como aponta a epistemologia da prática de Schön, essencialmente interdisciplinar. A arte, para nossos sujeitos foi importante, principalmente, por ter-se constituído como uma experiência. Dentro da visão de Dewey e de Schön, que nos deram suporte e que também relaciona-se aos PCN, é o conhecimento que não é distinto da vida. Ou seja, um conhecimento pleno, onde além do conhecimento verbal e lógico-matemático, vinculam-se aspectos do conhecimento vivenciado que contribuem para uma melhor qualidade de vida e para o exercício de uma melhor cidadania.

Os professores de Arte podem planejar oficinas e experimentos com seus alunos de licenciatura, ajudando-os a posicionar-se com sensibilidade e critérios éticos diante de situações contraditórias que se apresentam na vida das pessoas, incluindo-se o que acontece dentro das salas de aula.

Para a formação de professores de outras áreas do currículo que não Arte, a arte é importante. Ela possibilita o encontro consigo mesmo, na reflexão, o encontro no espelho.



RELAÇÕES ENTRE PUBLICIDADE E TELEVISÃO: ANÁLISE DAS NOVAS POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADE CONCEITUAL DE MARCAS E PRODUTOS DENTRO DE PROGRAMAS DO GÊNERO REALITY SHOW

SONIA MARIA GERAIS; JOSÉ MAURICIO C. M. DA SILVA; E MARIA ELISA VERCESI DE ALBUQUERQUE.

RESUMO: Este trabalho é uma análise das atividades de propaganda existentes nos Reality Shows. Os canais televisivos que dispõem deste tipo de evento inserem em tais programas diversos produtos e marcas. Esta parece ser uma estratégia que ganha força nos últimos anos, no que diz respeito a novas possibilidades de comunicação publicitária. Desta forma, propõe-se a seguinte questão: como as marcas e produtos podem dialogar com a linguagem deste gênero de programa?

Como metodologia, esta pesquisa propõe uma análise que compara dados bibliográficos sobre a questão da “representação”, assunto discutido por áreas como a sociologia da comunicação e também a semiótica, e também a análise de dados mercadológicos sobre alguns programas deste gênero, onde há inserção de produtos.

Como resultados, há a constatação de um constante processo de utilização destes programas como estratégias de divulgação, e que tal decisão leva em consideração a identidade conceitual das marcas em questão, como forma de que o espectador e consumidor possam reconhecê-las. Por exemplo, diferentes possibilidades de uso das marcas surgem a partir de jogos que são criados e colocados para os participantes destes programas. Nestes exemplos, o produto mediado pela televisão, se propõe que estes processos se referem a uma marca criando outras representações de si mesma a partir das possibilidades comunicativas destes novos processos de mediação, o Reality Show.

+ PALAVRAS CHAVE: Publicidade, Reality Show, identidade da marca, televisão, comunicação

INTRODUÇÃO

No mundo da comunicação contemporâneo é consenso que entender o papel das marcas é fundamental ao desempenho das empresas no universo dos negócios. Desta forma, entender este papel das marcas é considerar que o mundo da comunicação passa por constantes transformações no que diz respeito às linguagens e identidades das diversas mídias, assim como, dos avanços tecnológicos que acompanham o campo. Hoje, há inúmeras marcas, de inúmeros produtos, que tem tentado chamar atenção de um sujeito inserido no contexto da pós-modernidade, como sugere Hall (2004). Neste contexto, as marcas têm tentado construir processos identitários que possam colocá-las, competitivamente, na “cabeça

do consumidor”

Isto se deve, em partes, ao fato de que viemos uma situação diversa daquela que tínhamos no passado, pois, como sugere Ruão & Farhangmer (2000), temos visto uma passagem de um “mercado de produtos para um mercado de marcas”. Ruão & Farhangmer (Op.Cit) ainda argumenta que a percepção do consumidor contemporâneo não avalia as empresas somente pelo conjunto de seus “bens materiais (fábricas e equipamentos)”, mas sim, também pela “imagem” que a empresa constrói no mercado através de suas ações. Construir esta imagem é fundamental para as empresas e seus produtos:

UMA DAS DIMENSÕES DESTE INOVADOR CONCEITO DE VALOR DA MARCA É A DE IMAGEM DE MARCA, COMO O CONJUNTO DE ATRIBUTOS E ASSOCIAÇÕES QUE OS CONSUMIDORES RECONHECEM E CONECTAM COM O NOME DA MARCA, E NA BASE DO QUAL ESTÃO AS SUAS DECISÕES FACE AOS PRODUTOS OU SERVIÇOS. NESTE SENTIDO, A IMAGEM DE UMA MARCA SERÁ O RESULTADO DA INTERLIGAÇÃO ENTRE AS ESTRUTURAS MENTAIS DO CONSUMIDOR E O LEQUE DE AÇÕES DE MARKETING DESTINADAS A CAPITALIZAR O POTENCIAL CONTIDO NO CONHECIMENTO DA MARCA, GERANDO ASSIM VALOR. RUÃO & FARHANGMER (OP.CIT: 2)

Neste contexto, a utilização de diversos programas para inserção de marcas e produtos tem sido prática comum na mídia. Sendo assim, a utilização dos programas do gênero “reality Show” tem sido um alvo no que diz respeito à construção da imagem de diversas marcas. Para efeito didático e explicar tal questão, este artigo terá como estudo de caso a marca Fiat. No entanto, por hora, é importante que tracemos uma breve análise do surgimento dos reality shows, em um momento posterior analisaremos o caso específico da Fiat e sua relação com este gênero de programas televisivos.

SOBRE OS PROGRAMAS REALITY SHOW

A questão do homem comum se coloca, aparentemente, como um dos vetores dos programas do tipo reality show, formato globalizado que já criou sua história na mídia televisiva. A febre de reality shows atingiu também os críticos de TV, acadêmicos e pesquisadores. Não há especialista que não tenha feito uma avaliação desse fenômeno. Seria um novo gênero televisivo em formação? Desta forma, analisar o reality show é tarefa para um estudo mais aprofundado e, a medir pelo grande interesse que suscitou, já aparecem produções acadêmicas voltadas à questão das estratégias de comunicabilidade desses programas. Quanto ao conteúdo do programa, todos sabemos que há um controle sobre o que mostrar e o que não mostrar. Participantes precisam cumprir certa programação: jogos, festas temáticas, maratonas, etc. o que ajuda a criar situações variadas para a edição do programa diário. Mas o núcleo central são os casos amorosos, as traições, os conchavos, as provocações, os bate-bocas, etc. que encantam o telespectador e que em última análise caracterizam e dão sabor aos reality shows. A oposição dentro/fora da “casa” é um dos componentes mais forte do jogo, Nós estamos “fora” nos projetando “dentro”. Para quem continua na maratona da “casa, o jogo é de resistência

emocional e psicológica. A realidade exterior é um tema cada vez mais idealizado. Nas discussões acaloradas, o “lá fora” é sempre uma ameaça jogada aos adversários. É também um forte componente nas auto-análises, nos dilemas pessoais vividos “dentro” por aqueles que deixaram “fora” namoradas, familiares, maridos e se sentem atraídos (ou melhor dizendo tentados) a relacionamentos no mundo de “dentro”.

Para a emissora, os reality shows tem sido um grande laboratório onde os formatos tradicionais de programas são transgredidos e novos limites se apresentam para serem testados. A experimentação é geral: o novo formato exige um estilo de direção de TV fora das normas tradicionais, já que a captura e edição de imagens é realizada num volume muitíssimo maior que qualquer outra produção televisiva, mesmo as de dramaturgia. Num exíguo espaço de tempo é necessário editar segmentos de imagens de tempo integral (e aí sim os reality show se aproximam da realidade) multiplicadas pelo número de câmeras, e ainda selecionadas por participante.

Por hora, o que se pode observar numa primeira abordagem, é que esse tipo de atração é pura TV. Possui os principais elementos da linguagem exclusivamente televisiva: informalidade, proximidade, simplicidade, intimidade, familiaridade, presença diária e, principalmente, transmissão ao vivo. Fica claro que os reality shows se inserem numa outra dimensão que não é a da “mágica” do visual, que inebria o telespectador. A dimensão em atuação é a da simulação de contato e da retórica do direto, dois conceitos criados por Muniz Sodré nos anos 80, e revitalizados por Martín-Barbero (1997) quando analisou a questão da proximidade da TV com o telespectador.

A simulação de contato é reforçada pela linguagem verbal, através de uma figura indispensável a essa proximidade. O sucesso dos primeiros programas que mostravam pessoas em situações extremas provocou a febre de reality shows que se abateu sobre a TV, determinando o aparecimento de produções de todo tipo, temática e formato. Mas vamos nos ater ao “clássico” Big Brother Brasil, cuja fórmula, consagrada e assimilada pelo público, determinou os cânones do gênero reality show enquanto atração televisiva.

No princípio, o apelo ao proibido, ao voyeurismo, utilizado como conceito das campanhas publicitárias de lançamento, posicionou este reality show no campo da ética, jogando para o telespectador um dilema moral (espiar ou não espiar), diante da promessa de um conteúdo sensacionalista. E mais: os programas antecedentes como No Limite, por exemplo, forçavam pessoas comuns a se exporem em situações bizarras, ajudando a criar a imagem de programa apelativo. A partir desse posicionamento, os reality shows foram rapidamente associados à lista das produções condenadas pela crítica por serem antiéticas, responsáveis pelo baixo nível na TV.

No entanto, apesar das críticas o mercado não demorou em apostar nesta linguagem que surgia: em março de 2002, os reality shows já contabilizavam R\$ 100 milhões em anúncios, configurando o maior evento publicitário dos últimos anos, de acordo com a ABAP - Associação Brasileira de Agências de Propaganda. Além disso, os reality shows alimentaram fartamente uma cadeia de atividades, desde os programas de “fofocas” dos canais concorrentes, até operadoras de telefonia, canais por assinatura, provedores de Internet e a imprensa escrita. Houve semanas em que

todas as capas de revistas populares tinham como tema fatos e pessoas relacionadas ao Big Brother Brasil. Outro efeito gerado a partir do lançamento publicitário dos reality shows foi reforçar a crença (ou ilusão) de que “qualquer um de nós” pode, potencialmente, estar na TV.

O fator tempo é outro forte componente do imaginário criado em torno desses programas. Existe a ilusão de que se pode espiar a qualquer hora do dia e da noite, como se a grade de programação houvesse subsumido ao reality show. Assistir ininterruptamente ao programa, entretanto, é façanha exclusiva de quem tem TV por assinatura e, além disso, comprou pelo sistema pay-per-view o direito de assistir 24 horas de reality show.

ESTUDO DE CASO: A FIAT E O BIG BROTHER BRASIL

A parceria entre a marca Fiat e o programa do gênero reality show Big Brother Brasil existe desde o começo deste programa em sua versão brasileira. A escolha tem garantido sucesso, uma vez que proporciona a exposição dos produtos da marca a milhares de pessoas durante os quatro meses de programa. Como justificativa para esta relação “duradoura”, tem-se o fato de que a final do BBB em sua oitava edição ter atingido 45 pontos de audiência, o correspondente a 63% dos aparelhos de TV ligados do país, conectados à Rede Globo. Cada ponto de audiência representa, aproximadamente, 196 mil famílias ligadas no programa, o que significa 30 milhões de telespectadores visualizando a marca Fiat, segundo o informações expostas no próprio site da empresa no Brasil.²⁷⁴

Segundo João Batista Ciaco, diretor de publicidade e Marketing da Fiat no Brasil, esta estratégia mostra vantagens comunicacionais para a marca:

ESTAS AÇÕES PONTUAIS FAZEM PARTE DE UMA ESTRATÉGIA MAIOR QUE ENGLOBA MUITAS FERRAMENTAS DE MARKETING. CADA VEZ MAIS A PROPAGANDA NÃO TRABALHA SOZINHA. TEMOS QUER FAZER UMA COMUNICAÇÃO INTEGRADA TENDO COMO OBJETIVO ALCANÇAR O CORAÇÃO DE NOSSO PÚBLICO EM QUALQUER LUGAR QUE ELE ESTEJA. PODE SER ASSISTINDO A UMA NOVELA OU EM UM BLOG, OU EM UM EVENTO, OU NO CINEMA. ESTA INSERÇÃO DO PRODUTO/MARCA, PORÉM, DEVE ESTAR CONTEXTUALIZADA PARA JUSTAMENTE GERAR O INTERESSE E A PERCEPÇÃO DO CONSUMIDOR. POR EXEMPLO, NA PRIMEIRA CENA DO FILME “ENSAIO SOBRE A CEGUEIRA” APARECE UM FIAT LINEA. O BIG BROTHER É UM GRANDE ESPAÇO PARA LANÇAMENTO DE CARROS NA TEVÊ, É A CHANCE DE MOSTRAR OS “FEATURES” DO CARRO, QUE SERÃO DEPOIS TRABALHADOS NA INTERNET ETC.²⁷⁵

Como se percebe, o dispositivo que organiza o espaço televisivo em torno do eixo da proximidade e da “magia de ver” é bem diferente do que se passa no espaço cinematográfico, por exemplo, onde quem domina é a distância e a mágica da imagem.

Algo fundamental a ser mencionado é que a aparição da marca no programa levou em conta a imagem construída pela mesma no decorrer de sua

<?> FONTE: [HTTP://WWW.FIAT.COM.BR/MUNDO-FIAT/NOVIDADES-FIAT_5138.JSP](http://www.fiat.com.br/mundo-fiat/novidades-fiat_5138.jsp) ACESSO EM 15 DE AGOSTO DE 2009

275 FONTE: [HTTP://WEBINSIDER.UOL.COM.BR/INDEX.PHP/2009/02/16/FIAT-VALORIZA-MARKETING-E-RELACIONAMENTO-NA-WEB/](http://webinsider.uol.com.br/index.php/2009/02/16/fiat-valoriza-marketing-e-relacionamento-na-web/) ACESSO EM 15 DE AGOSTO DE 2009

história mercadológica. Assim, o dialogo exercido pela marca com o programa em questão levou em consideração características como competitividade. Por exemplo, foi promovido uma ação na nona edição do BBB envolvendo jogos digitais e corridas automobilísticas. Como já pode ser percebido, tratam-se de elementos, (jogos digitais e as corridas automobilísticas) que encontram permeabilidade com alguns dos atributos da própria marca Fiat. O projeto, uma parceria entre a AgênciaClick e TAXi.Labs com a Fiat, foi ocasionada para a nona edição do Big Brother Brasil. Lançado dentro do programa reality show no dia 19 de março, quinta-feira, o simulador dialogou com a linguagem própria do gênero reality Show.

O jogo consistia em uma réplica feita em computação gráfica de um modelo de automóvel comercializado pela Fiat, o Punto, um modelo com fortes características esportivas. O jogo relacionava a simulação digital do carro com a corrida “real” de um automóvel. A principal regra do jogo consistia no fato de que os participantes do BBB precisavam competir com um piloto “real”, situado fora do cenário onde acontecia o programa, em um autódromo “real”. Este piloto situado no autódromo, seria rastreado por um sistema GPS e simulado na tela existente dentro do cenário do BBB como um carro virtual.

Os participantes do BBB experimentaram por um dia o simulador T-Racer, nome dado ao instrumento responsável pelo jogo, dentro de um automóvel da Fiat, com uma tela de jogo na frente do carro. Após três voltas de cada participante, o jogo memorizava o tempo gasto. Esta marca deveria ser superada por outro participante. Além de utilizar o videogame no programa, a própria Fiat permitiu o acesso ao simulador para o público, através da Internet, complementando a ação construída no programa televisivo, e gerando, conseqüentemente, bastante repercussão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A decisão da Fiat em utilizar um programa do gênero Reality Show para a divulgação de sua marca, e conseqüentemente de um de seus produtos, considerou, como se esta afirmando, a identidade da linguagem deste tipo de programa. Assim, a principal característica da estratégia comunicativa em análise foi manter a identidade ou imagem da marca Fiat através de um jogo cujas regras estavam permeadas por aspectos e atributos próprios do produto utilizado na ação promocional. Uma vez que se tratava de um modelo esportivo, enfatizou-se com o jogo proposto, justamente características esportivas competitivas coerentes ao universo semântico a que o modelo automobilístico em questão pertence. Percebeu-se, enfim, que há uma preocupação na manutenção da identidade conceitual da marca, mesmo quando esta se encontra em novos territórios comunicacionais, caso dos reality shows e seus apelos comunicativos marcados pela “simulação do real”.



FOOD DESIGN AND ITS DEFINITION - INNOVATIVE TOOLS FOR NEW TRADITIONAL PRACTICES.

SONIA MASSARI - SONIA.MASSARI@GMAIL.COM - SIENA UNIVERSITY - GUSTOLAB CENTER FOR FOOD AND CULTURE, ROME

The ambiguous term of “ Food Design” is described in this poster. What does “Food Design” means? And how much the design process is strongly connected with social and modernity changes? Does Food Design be included in culinary arts? How technologies and new socialization media can influence or modify usual human activities – behaviors related to food experiences?

Disciplines definitions are changing, and so are the expectations for people working in the many aspects of gastronomy. Around the world, the interconnections between food and society, food and markets, food and culture, and certainly food and politics are starting to be seen and very strongly felt.

Food is fun, and nourishing, and deeply related to our sense of identity and self. Studying and working on food design reconnects us to our history and our culture, and builds continuity, creativity and community – those elements at the very foundation of our humanity.

The poster shows the interconnection between the three key concepts of every innovative Food Design process:

- + immersion in history and values of a country,
- + “contamination” of cultural practices and behaviors
- + and emersion of traditions and modernity.

Metaphorically this poster represents the graphic model used in interaction design researches. It is divided in 3 boxes of text and images:

- + Place
- + Tools
- + People.

The first textbox describes “Food and Culture” themes. It has two main goals: to look at the cognitive value of sensibility and sensoriality and, through a deepening of categories of aesthetics, to release prejudices around the hierarchy between “culture” and “ material culture”.

The second textbox presents “Tools for Food Design”. The Food Design aims at discovering new consumption trends and answering to all customers requests. New project strategies, as well the adaptation, the re-designing of old rites and the re-thinking of new myths, are used to renew food-related products and their identities. Today more than ever, the food design creates experiences of consumption. The spaces of sale are not simple show-rooms (providing products descriptions), but they aim at showing (and evocating) human interactions, emerging practices, real emotions and tastes, in a more often immersive environment. The action of purchase has to be recognized in the space and in every communication tools. The value that people attributes to the “free time” (pleasure for our “free time”) is growing: people needs to amplify their emotions and feelings, discovering new shapes and flavors.

The third textbox is focused on the “ Food designer ” figure. How we can define the food designer role? Is he/she a chef or an engineer? Is he/she an interior designer, a gastronomy expert, an history and culture professor, or simply an artist? Which know how he needs? Is the Food Design part of aesthetics of gastronomy? Aesthetics – the science of sensibility – has much to do with food and nutrition, in which objects are perceived, assimilated, and judged by means of the senses. More than other aspects of the human experience, food is an area in which the senses are both tools and the subject of investigation.

Conclusion. In Food design, food is examined in all its complex connections with culture, environment, society, economics, territorial policy, urban design and visual arts. Food designers need to incorporate in their background the following knowledge and competences: humanities, including the history, anthropology and gastronomy, communication, sociology and psychology as linked to food consumption, business practices, food and wine analysis, and current strategies of communication and social networking; science and technology of food and food production.



A IMAGEM COMO FATOR INTEGRANTE E INOVADOR NA COMPOSIÇÃO DO PORTFÓLIO DO ALUNO

SONIA REGINA GIUSTI - sgiusti@sp.senac.br OU SONIAGIUSTI@HOTMAIL.COM - MESTRE EM EDUCAÇÃO PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE CAMPINAS

RESUMO: O estudo se propõe a destacar como o uso da imagem na construção do portfólio dos alunos, método adotado para registrar a produção discente durante o processo de aprendizagem, pode representar uma integração entre arte e educação.

Portfólio ou dossiê de aprendizagem é um instrumento que possibilita a reflexão sobre a aprendizagem. Surgiu a partir da década de 80, no âmbito do debate teórico influenciado pelo construtivismo, como alternativa aos testes de múltipla escolha, que refletiam apenas o final de uma etapa completada pelo aluno, estática, para um continuum da aprendizagem.

O uso da imagem na composição do portfólio pode ser utilizada através de fotografias, recortes, desenhos e permitem a expressão da aprendizagem do aluno não apenas em palavras mas também através do visual. Dessa forma, ele expressa sua evolução cognitiva e artística.

Selecionando imagens para sua aprendizagem e para a comunicação visual do portfólio, o aluno dialoga com saberes e experiências significativas para ele usando novos modos de representação e de linguagens.

ABSTRACT: The objective of this study is to show how the use of the image regarding the construction of the students' portfolio, method used to register the production of the scholars during the process of teaching and learning, can represent an integration between art and education.

The learning portfolio is a tool that enables reflexion about learning. It appeared in the 1980's, amid the theoretical debate influenced by constructivism, as an alternative to the multiple choice tests, that reflected only the final step completed by the student, static, to a continuum learning process.

The use of image in the portfolio's composition can be used through pictures, clippings, drawings, and enable the expression of the student's learning not only in words but also through the visual process. This way, the student express both cognitive and artistic evolution.

By selecting images for learning and for visual communication of the portfolio, the student dialogs with significant knowledge and experiences, using new ways of representation and languages.

+ **PALAVRAS CHAVES/KEYWORDS:** Avaliação, portfólio, imagem, comunicação visual, linguagem / evaluation, portfolio, image, visual communication, language

“EU NÃO ESCREVO DE UMA TORRE QUE ME SUBTRAI À VIDA, MAS NO MEIO DE UM TURBILHÃO QUE IMPLICA MINHA VIDA E ME CONDUZ À VIDA”.
EDGAR MORIN

O presente texto resulta das atividades de pesquisa realizadas pela autora sobre o uso de imagens nos portfólios de avaliação de cursos técnicos do SENAC-SP e, dá sequência à investigação da temática de avaliação de competências na educação profissional realizada pela autora em sua dissertação de mestrado em 2007.

Ao aprofundar a pesquisa, em 2009, a autora definiu como recorte, investigar como os professores usavam os portfólios de avaliação de competências, mais especificamente, o uso de imagens na composição desses portfólios, por considerá-las como elementos importantes na proposta de uma avaliação inovadora, criativa e comprometida com a inclusão do aluno.

A metodologia adotada para o estudo compreendeu a realização de pesquisas junto aos professores e supervisores educacionais de cursos técnicos e consulta a portfólios dos alunos.

Contextualizaremos, brevemente, a trajetória da avaliação de aprendizagem no Brasil e a proposta de portfólios de aprendizagem, para situar o leitor sobre a temática investigada.

Em seguida apresentaremos os resultados da investigação sobre o uso das imagens na composição do portfólio e a conclusão.

ELEMENTOS DE HISTORICIDADE

O uso do portfólio como instrumento de avaliação nos processos de aprendizagem é uma proposta recente. No Brasil, a adoção de instrumentos alternativos para a prática avaliativa surge como necessidade a partir da década de 90, momento em que se delineava um novo modelo de avaliação qualitativa no país.

Até então, a cultura escolar relacionava avaliação com exames e reprovação, não como diagnóstico que favorecesse a melhoria da aprendizagem de acordo com Luckesi (2006).

Na década de 90 os estudos de Barretto (2001) referem-se a um novo modelo de avaliação qualitativa que vem se delineando, a partir de diferentes

vertentes teóricas em contraposição ao paradigma positivista predominante na tradição brasileira.

Ao paradigma da avaliação qualitativa, somam-se também os estudos psicológicos dando ênfase à avaliação formativa, numa perspectiva mais descritiva e menos prescritiva de construção do conhecimento e mecanismos de aprendizagem do aluno.

Na perspectiva de construção do conhecimento e da ênfase na aprendizagem, o uso do portfólio tem se mostrado um instrumento inovador, que facilita a organização dos principais conteúdos, reflexão sobre a aprendizagem e uso de diferentes linguagens para sua elaboração e apresentação.

O portfólio surgiu no campo das artes como instrumento para a organização do conjunto de trabalhos de um artista (desenhos, fotografias, recortes de jornais e revistas, etc.). Sua finalidade era de propiciar a divulgação de suas produções entre os clientes podendo dessa forma melhor representar suas capacidades artísticas e criadoras.

Na área educacional, aparece como alternativa, que facilita a elaboração e ordenação da aprendizagem do aluno, sendo que “a função do portfólio se apresenta como facilitadora da reconstrução e reelaboração por parte de cada estudante, de seu processo ao longo de um curso, ou de um período de ensino” (HERNANDEZ, 2000, p. 165).

Os itens que compõe o portfólio na área educacional podem incluir: fotos, desenhos, gravações em áudio e vídeo, figuras, anotações do aluno, do professor, além de outros que a criatividade permitir. Para esse estudo, consideraremos a linguagem escrita e visual utilizados pelos alunos na elaboração de seus portfólios e, restringimos o conceito e imagem aos seus aspectos visuais.

A imagem como fator integrador e inovador na composição do portfólio do aluno

O termo imagem, neste trabalho, refere-se ao elemento simbólico que traduz um conceito no campo da comunicação, quer seja ele representado através de um desenho, uma pintura, fotografia, um trabalho artesanal.

É uma linguagem gráfica, expressa através de imagens, símbolos gráficos que comunicam uma idéia, um sentimento, uma reflexão, é “traduzir visualmente informações e estabelecer modos visuais para tornar a comunicação mais rápida e eficiente para o público” (CONSOLO, 2009, p.16).

RESULTADOS ALCANÇADOS COM A PESQUISA:

A investigação compreendeu cursos de diferentes áreas, como gestão, tecnologia, saúde e bem estar, design, comunicação e artes.

Os resultados alcançados com o estudo permitiram sua distribuição em duas categorias, a saber: integração e inovação das áreas de educação e arte, desafios e facilidades para o professor avaliar.

1. INTEGRAÇÃO E INOVAÇÃO NAS ÁREAS DE EDUCAÇÃO E ARTE

Todos os pesquisados concordam que ao buscar imagens que retratem suas experiências de aprendizagem, o aluno integra as áreas de educação e arte como cita uma docente do curso de estética “muitas vezes as imagens falam mais do que as palavras e sempre integram as áreas”.

Há um consenso em que o uso das imagens promove maior e mais fácil representação e interpretação da realidade, e melhor assimilação dos conteúdos, como complementação à linguagem escrita. O aluno retém o conhecimento de maneira mais fácil e usa uma determinada estética no seu processo formativo.

O uso de imagens é apontado também como facilitador ao aluno que tenha o visual mais aguçado e dessa forma, possa se expressar com mais facilidade. Acreditamos aqui, tratar-se do uso das diferentes inteligências citadas por Gardner.

Gardner (1995), ao escrever sobre a teoria das Inteligências múltiplas, descreve a inteligência humana como um conjunto de sete inteligências encontrado em todos os seres humanos, exceto nas populações excepcionais, apenas diferenciando-se em graus variáveis e, estão relacionadas com a capacidade de resolução de problemas em diferentes contextos e ambientes que requerem determinada inteligência. Destacamos as inteligências lingüística e espacial, relacionadas ao uso da linguagem escrita e visual.

Acostumados que estamos ao uso da escrita no processo de aprendizagem, privilegamos essa forma de expressão de nossas idéias e, estimulamos o uso da inteligência lingüística. Ao estimularmos também o aluno no uso de imagens para expressão de seu repertório de conhecimentos e experiências, contribuiremos para o desenvolvimento do domínio da inteligência espacial trazendo maior equilíbrio entre ambas e maior amplitude de sua rede de significados.

Hernández (2000) defende a idéia de educar para a compreensão da cultura visual. O professor estimula os alunos através de perguntas sobre o que se pode apreender das imagens: qual significado dessa figura?

Instigar o aluno na busca de significados produz ação mental, suas experiências e inferências e ao produzir imagens, produzem sentidos (ROSSI, 2005, p.22)

E assim trazemos uma rede de significados com movimento, extrapolamos a linearidade das palavras apenas e integramos o campo das artes e da

educação.

Ao estimular os alunos no uso da imagem em seu portfólio de avaliação, criando, inclusive, situações em que esse aluno desenhe, pinte, tire uma foto, recorte uma figura, para expressar sua aprendizagem, o professor tem nas mãos, uma excelente oportunidade de desenvolver a sensibilidade do aluno colocando as imagens a serviço da educação e de um saber menos fragmentado. .

CONSOLO (2009) ao refletir sobre a linguagem do design em sua vertente gráfica, o situa como responsável pela conversão em linguagem simbólica da cultura e da história e pela tradução visual de informações que facilitem e agilizem a comunicação para o público desejado.

Ao usar duas linguagens diferentes para descrever sua aprendizagem: visual e escrita, o aluno amplia sua capacidade criativa, como destaca De Sordi:

“POSSIBILIDADE INTERESSANTE PARA AVALIAR A APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE UNIVERSITÁRIO DE MODO CONTÍNUO E PROCESSUAL PODE SER A INS-TITUIÇÃO DE PORTFÓLIOS QUE REÚNAM SISTEMATICAMENTE AS DIFERENTES PRODUÇÕES DOS ALUNOS, ESTIMULANDO-OS ÀS MAIS DIVERSAS FORMAS DE EXPRESSÃO, DE SUAS QUALIDADES, ROMPENDO, PORTANTO, COM O VÍCIO DE SUPERVALORIZAR A ESCRITA E A COMUNICAÇÃO ORAL EM SITUAÇÕES FORMAIS PREVIAMENTE ESTIPULADAS PELO PROFESSOR” (DE SORDI, 2002b, p.243)

E diferentes formas de expressão além de favorecer a criatividade, no nosso entender, favorece integração entre saber e pensar, que fragmentaram-se ao longo da história na cultura ocidental.

2. DESAFIOS E FACILIDADES PARA O PROFESSOR AVALIAR

Desafios e facilidades foram apontados pelos professores ao avaliar portfólios compostos por palavras e imagens:

Os desafios referem-se aos cuidados que o professor deve ter na hora de interpretar as imagens. Devido a subjetividade das mesmas, as interpretações podem ser diferentes daquelas que o aluno tentou representar como diz uma professora de enfermagem “as imagens são subjetivas e, na medida em que são usadas podemos ter uma interpretação diferente da que o aluno pensou ao usá-las”.

As facilidades apontadas referem-se ao uso da linguagem mista – visual e escrita que facilitam o entendimento do aluno como diz um professor de gestão – “utilizando só textos, as palavras tem mais de um significado e pode confundir o aluno, sendo que se utilizarmos uma linguagem mista (escrita com imagens) facilitará o entendimento de aluno e professor, reduzindo as possibilidades de eventuais dúvidas de interpretação”.

Entendemos que os desafios apontados pelos professores da dificuldade de interpretação das imagens são naturais e relacionam-se com a não

valorização da construção cultural ao longo da vida escolar. O desenvolvendo de uma consciência artística e transformadora, em geral, é bastante prejudicada pela apresentação das obras de arte apenas como ilustração dos períodos históricos, ocultando sua força transformadora.

A educação artística nos níveis de ensino fundamental e médio não é valorizada dentro do próprio currículo onde a carga horária é inferior as demais disciplinas caracterizando sua pouca importância no conjunto das disciplinas.

Outro dificultador no ensino das artes diz respeito ao desenvolvimento da atitude artística pois, há ainda o preconceito da arte como intuição sensível. Vincula-se a expressão artística a pessoas mais sensíveis, mais intuitivas, mas gradativamente estamos superando esse tipo de pensamento fragmentado e preconceituoso, que também estabeleceu, ao longo da história, que sensibilidade e razão não podem andar juntos.

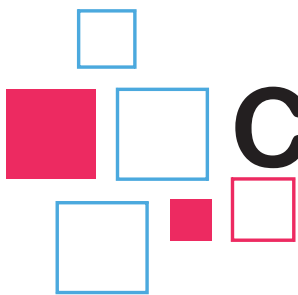
CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maioria dos portfólios dos cursos pesquisados, continham predominantemente a linguagem escrita com imagens em pequenas quantidades e, como recortes de figuras. Mas, embora em menor quantidade, identificamos imagens que representavam uma ação, um movimento. Traziam uma riqueza de significados expressos numa variedade de representações daquilo que se queria retratar. Não eram apenas imagens estáticas, mas expressavam uma dança rica de significados, representativos da maravilhosa experiência da criatividade humana, onde ultrapassamos as fronteiras de uma representação de mundo linear, e nos lançamos nas variadas possibilidades de expressar aquilo que aprendemos e apreendemos. E se

“O PORTFÓLIO DEVE REFLETIR GLOBALMENTE O PERCURSO DO ESTUDANTE, NÃO SE LIMITANDO AOS ASPECTOS COGNITIVOS, DO SEU TRABALHO, MAS INCIDINDO IGUALMENTE NOS ASPECTOS DE NATUREZA AFETIVA, SER UM INSTRUMENTO DE DIÁLOGO CONTÍNUO ENTRE ESTUDANTE E PROFESSOR, ELABORADO SOBRE A AÇÃO, NA AÇÃO E PARA A AÇÃO, PARTILHADO EM TEMPO ÚTIL DE MODO A FACILITAR A INTERPRETAÇÃO DAS REALIDADES VIVIDAS E SENTIDAS” (IDÁLIA SÁ-CHAVES, 2005, p.164-165)

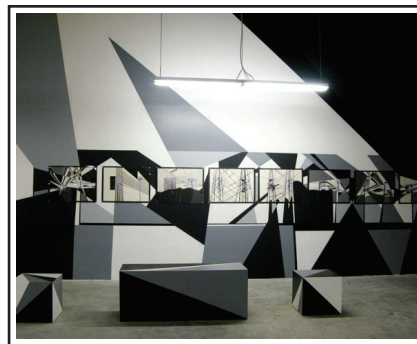
Acreditamos que o uso das imagens tem um papel especial nessa proposta, desafiando professor e aluno a desenvolver suas percepções, a ampliar sua visão de mundo, e “incorporar uma compreensão, além dos aspectos cognitivos, também o “como” as coisas são percebidas (CONSULO apud Mirja Kalviainen, 2009, p.20).





SENSO DE LUGAR NAS ARTES: UM TRÂNSITO PELA VIA INTERDISCIPLINA

Ms. SULLIVAN BERNARDO DE ALMEIDA - DOUTORANDO DO PROGRAMA DE EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE



FLAVIO SAMELO, PAINEL, 2008 - GINZA TROPICALIA - MIAMI - FLORIDA - USA

RESUMO: O presente artigo investiga em que medida a interdisciplinaridade está presente na produção dos artistas plásticos contemporâneos brasileiros. As discussões teórico-metodológicas envolvendo o entendimento e a aplicabilidade da expressão interdisciplinaridade evidencia a dificuldade de se estabelecer uma relação entre o micro e o macro, o individual e o coletivo, em certa medida entre o público e o privado, mas evidencia, sobretudo, a resistência que o ser humano demonstra em sair de seu território conhecido para transitar por outros inexplorados. O debate, neste sentido, está diretamente relacionado com o que chamamos de senso de lugar, aquilo que nos remete além do espaço geográfico, que compreende nossa percepção de mundo e a forma como nos relacionamos com ele. A identificação com o entorno, mediada por experiências pessoais e intransferíveis transita, conseqüentemente, pelos caminhos da ética, do meio ambiente, e, sobre tudo pelas questões relacionadas à pluralidade cultural.

ABSTRACT: This article investigates how deep interdisciplinarity impacts the brazilian contemporary artist's production. Theoretical methodological discussions. The interdisciplinarity expression understanding and usage, highlighs the difficult to define a relationship between the micro and macro, the particular and collective, and to some level the private and the public, but emphasizes, however, the human being resistance when getting out from his familiar territory to stroll into the unknown. Thus, the debate regards to what is called sense of place, what put ourselves beyond the geogra-

phical space, what comprises our world perception and the way we deal with it. The identification with the environment, supported by untransferrable experiences, goes, therefore, by the path of ethics, of environment, and mainly by issues that regard cultural plurality.

+ **PALAVRAS-CHAVES/KEYS-WORDS:** Arte, educação, interdisciplinaridade, transdisciplinaridade, pluralidade cultural. Art, education, interdisciplinarity, transdisciplinarity, cultural plurality.

O grande desafio lançado à Educação neste início de século é a contradição envolvendo os problemas cada vez mais globais e a persistência de um modo de conhecimento que privilegia os saberes fragmentados (JAPIASSU, 2006) . O autor defende a idéia de que ao mesmo tempo em que é necessário contextualizar o singular, deve-se concretizar o global, relacionando-o com suas partes. Ressalta, portanto, a urgência de um exercício do pensar interdisciplinar no qual o especialista necessita sair de sua região de conforto intelectual para se aproximar das fronteiras que, supostamente, delimitam os espaços físico-virtuais do saber. A demanda envolvendo a aplicação do método ou conceito interdisciplinar na Educação, ao que nos parece, está longe de terminar. Embora haja um discurso e até mesmo uma performance no sentido de dar visibilidade as atividades nomeadas interdisciplinares desenvolvidas nas instituições de ensino e de pesquisa, o que se percebe é um debate teórico-ideológico sobre o que é a interdisciplinaridade:

UM OBSTÁCULO SÉRIO PARA ENTENDER O SENTIDO DA ATIVIDADE INTERDISCIPLINAR RESIDE NO FATO DE QUE OS PESQUISADORES E DOCENTES ESTÃO ENVOLVIDOS EM IDIOSSINCRASIAS DAS QUAIS ELES NÃO SÃO TOTALMENTE CONSCIENTES, ENTRANDO EM DEBATES INTERMINÁVEIS SOBRE UM TEMA QUE É PROFUNDA E EXTENSAMENTE POLISSÊMICO, QUE CIRCULA POR TODOS OS LUGARES GEOGRÁFICOS E INSTITUCIONAIS, MAS COM SIGNIFICADOS DIVERSOS. A PRETENSÃO DE COLOCAR “ORDEM” NA “DESORDEM” É VÃ E, NO LIMITE, ATENTA CONTRA A PRÁTICA DA INTERDISCIPLINARIDADE. TRATA-SE, ANTES DE TUDO, DE ENTENDER O FENÔMENO MUITO MAIS COMO UMA PRÁTICA EM ANDAMENTO, QUE COMO UM EXERCÍCIO ORIENTADO POR EPISTEMOLOGIAS E METODOLOGIA PERFEITAMENTE DEFINIDAS. DEVEMOS DISCORDAR, PORTANTO, DA ATUAL TENDÊNCIA HOMOGENEIZADORA PREDOMINANTE DA TEORIZAÇÃO SOBRE INTERDISCIPLINARIDADE (JANTSCH & BIANCHETTI, APUD LEIS, 2005, P.3).

Olga Pombo reforça a idéia da banalização do uso da palavra interdisciplinaridade ao afirmar:

HÁ UMA INTIMIDADE, UMA PROXIMIDADE SUAVE QUE EXIGIMOS TER COM AS PALAVRAS. ORA, A PALAVRA INTERDISCIPLINARIDADE, LOGO DO PONTO DE VISTA MATERIAL, É UMA PALAVRA AGRESTE, DESAGRADÁVEL, COMPRIDA DEMAIS. ALÉM DISSO, NÃO HÁ SÓ UMA. HÁ UMA FAMÍLIA DE QUATRO ELEMENTOS QUE SE APRESENTAM COMO MAIS OU MENOS EQUIVALENTES: PLURI-DISCIPLINARIDADE, MULTIDISCIPLINARIDADE, INTERDISCIPLINARIDADE E TRANS-DISCIPLINARIDADE. SENTIMO-NOS UM POUCO PERDIDOS NO CONJUNTO DESTAS QUATRO PALAVRAS. AS SUAS FRONTEIRAS NÃO ESTÃO ESTABELECIDAS, NEM PARA AQUELES QUE AS USAM, NEM PARA AQUELES QUE AS ESTUDAM, NEM PARA AQUELES QUE AS PROCURAM DEFINIR. HÁ QUALQUER COISA ESTRANHA NESTA FAMÍLIA DE PALAVRAS. UMAS VEZES SÃO USADAS UMAS, OUTRAS VEZES, OUTRAS. HÁ PESSOAS QUE GOSTAM MAIS DE UMA E A USAM EM TODAS AS CIRCUNSTÂNCIAS, OUTRAS MAIS DE OUTRAS. COMO SE FOSSE UMA QUESTÃO DE GOSTAR OU NÃO GOSTAR. MAS É ASSIM QUE AS COISAS FUNCIONAM (POMBO, 2004, P.4).

O juízo de gosto, segundo Emmanuel Kant (1724-1804) depende do sentimento de agrado ou desagradado que, em sua base, é determinado subjetivamente, portanto distanciado de um juízo cognitivo. Aceita esta afirmação, o debate acerca da utilização e compreensão do termo interdisciplinaridade, de fato, é desnecessário e improdutivo. Provavelmente decorra daí a dificuldade de sermos inter-trans-pluri-multidisciplinares.

Gilbert Durand (Apud POMBO, 1921, p.9) chama a atenção para os prejuízos que a passividade disciplinar – praticada pela maioria dos especialistas [grifo nosso] – causa na produção do conhecimento. Para ele, a estagnação do pensamento disciplinar impede o salto heurístico de que a ciência moderna necessita: “...a interdisciplinaridade tem – e sempre teve – um lugar decisivo na criação científica”, ressalta. O autor explica que os criadores do fim do século XIX e início do século XX tiveram uma produção pluridisciplinar, herdeira do trivium (as humanidades) e do quadrivium (os conhecimentos quantificáveis).

Os pleitos envolvendo tais discussões explicitam a dificuldade de se estabelecer uma relação entre o micro e o macro, o individual e o coletivo, em certa medida entre o público e o privado, mas evidencia, sobretudo, a resistência que o ser humano demonstra em sair de seu território conhecido e dominado para transitar por outros inexplorados. Neste sentido este debate está diretamente relacionado com o senso de lugar, aquilo que nos remete além do espaço geográfico, que compreende nossa percepção de mundo e a forma como nos relacionamos com ele. A questão de pertencimento transita, conseqüentemente, pelos caminhos da ética, do meio ambiente, e, sobre tudo pelo solo movediço que ampara as questões relacionadas à pluralidade cultural.

O semiólogo francês Roland Barthes (1915-1980) conduziu uma série de seminários durante os anos 1976 e 1977 intitulados Como Viver Junto, nos quais discutia a importância de lidar com o outro em um mundo cada vez mais fragmentado. Mas...“como achar a justa distância entre meu vizinho e eu de modo que uma vida social seja aceitável e possa ser possível para nós todos?” Jacques Rancière ao definir a “partilha do sensível” deixa claro que conjunto comum não significa fusão, mas certa separação:

DENOMINO PARTILHA DO SENSÍVEL O SISTEMA DE EVIDÊNCIAS SENSÍVEIS QUE REVELA, AO MESMO TEMPO, A EXISTÊNCIA DE UM COMUM E DOS RECORTES QUE NELE DEFINEM LUGARES E PARTES RESPECTIVAS. UMA PARTILHA DO SENSÍVEL FIXA PORTANTO, AO MESMO TEMPO, UM COMUM PARTILHADO E PARTES EXCLUSIVAS. ESSA REPARTIÇÃO DAS PARTES E DOS LUGARES SE FUNDA NUMA PARTILHA DE ESPAÇOS, TEMPOS E TIPOS DE ATIVIDADES QUE DETERMINA PROPRIAMENTE A MANEIRA COMO UM COMUM SE PRESTA À PARTICIPAÇÃO E COMO UNS OUTROS TOMAM PARTE NESTA PARTILHA (RANCIÈRE, APUD LAGNADO, 2006).

Apesar dos movimentos globalizantes, que tendem a unificar culturas, o senso de lugar garante aquela certa separação sugerida por Rancière. A identificação com o entorno, mediada por experiências pessoais e intransferíveis transformam-se, em de certo sentido, em obstáculos virtuais.

Assim como na Educação, o individual e o coletivo sempre estiveram presentes nas questões da arte (GIL, 2006) . A 27ª Bienal de São Paulo retomou

a discussão a partir de uma dialética estabelecida entre os seminários dados por Barthes no Collège de France na década de 1970 e os conceitos contidos nos manifestos e projetos criados por Hélio Oiticica nos anos 60. Escolhido como paradigma conceitual (LAGNADO, 2006), a curadoria quis demonstrar que é possível acessar o repertório de um artista sem passar pelo artista e sim pelo propositor da obra, evidenciando que o experimentalismo de Oiticica ambicionava ir além do horizonte interativo, fomentando as transformações visíveis na arte, inseridas num novo conceito de ambientação.

PARA MIM A CARACTERÍSTICA MAIS COMPLETA DE TODO ESSE CONCEITO DE AMBIENTAÇÃO, FOI A FORMULAÇÃO DO QUE CHAMEI DE PARANGOLÉ. É ISTO MUITO MAIS DO QUE UM TERMO PARA DEFINIR UMA SÉRIE DE OBRAS CARACTERÍSTICAS: AS CAPAS, ESTANDARTES E TENDA; PARANGOLÉ É A FORMULAÇÃO DEFINITIVA DO QUE SEJA A ANTIARTE AMBIENTAL, JUSTAMENTE PORQUE NESSAS OBRAS FOI-ME DADA OPORTUNIDADE, A IDÉIA, DE FUNDIR COR, ESTRUTURAS, SENTIDO POÉTICO, DANÇA, PALAVRA, FOTOGRAFIA – FOI O COMPROMISSO DEFINITIVO COMO QUE DEFINO DE TOTALIDADE-OBRA, SE É QUE DE COMPROMISSOS POSSAM FALAR NESSAS CONSIDERAÇÕES (OITICICA, APUD LAGNADO, 2006).

O artista evidencia o caráter experimental e interdisciplinar de sua obra enquanto linguagem plástica, no entanto, mais do que um objeto o Parangolé propõe uma lógica que envolve toda a experiência, rompendo com o conceito tradicional renascentista de arte dominante, que persistira há quase cinco séculos, explica Cristina Freire (Apud LAGNADO, 2006) . A este respeito, conclui Oiticica:

HÁ UMA “VONTADE DE UM MITO” PROPORCIONADO AQUI POR ESSES ELEMENTOS DA ARTE (CONSTRUTIVIDADE POPULAR), HÁ UMA INTERFERÊNCIA DELES NO COMPORTAMENTO DO ESPECTADOR, UMA INTERFERÊNCIA CONTÍNUA E DE LONGO ALCANCE, QUE SE PODERIA ALÇAR NOS CAMPO DA PSICOLOGIA, DA ANTROPOLOGIA, DA SOCIOLOGIA E DA HISTÓRIA. ESTE É OUTRO DOS PONTOS A SER DESENVOLVIDO CRITICAMENTE EM DETALHES NUM ESTUDO IMPLÍCITO NESSAS DEFINIÇÕES; REATA TALVEZ UMA PROCURA DA DEFINIÇÃO DE “UMA ONTOLOGIA DA OBRA”. UMA ANÁLISE PROFUNDA DA GÊNESE DA OBRA ENQUANTO TAL (1966).

Freire entende que fora do estúdio ou atelier, é a própria realidade social que fornece o substrato necessário para os artistas e isso, pressupõe um claro posicionamento político. Oiticica deixa isso claro quando afirma:

TODA A GRANDE ASPIRAÇÃO HUMANA DE UMA VIDA FELIZ SÓ VIRA À REALIZAÇÃO ATRAVÉS DE GRANDE REVOLTA E DESTRUIÇÃO: OS SOCIÓLOGOS, POLÍTICOS INTELIGENTES, TEÓRICOS QUE O DIGAM! O PROGRAMA DO PARANGOLÉ É DAR “MÃO FORTE” A TAIS MANIFESTAÇÕES (1966).

O tema apresentado na 27ª Bienal debateu o que chamamos aqui de senso de lugar na arte, ou seja, as instituições e práticas artísticas não se definem mais, há algum tempo, em termos espaciais. Intitulam-se, antes, numa rede discursiva e dirigem-se a um sujeito social marcado pela diferença étnica, econômica, política e sexual (FREIRE Apud LAGNADO, 2006). Dentro e fora dos circuitos sagrados das exposições, cada vez mais os coletivos como Chelpe Ferro e Famiglia Baglione apresentam suas obras colaborativas, que, no fazer junto, conseguem manter a justa distância entre os seus vizinhos defendida por Rancière. Neste sentido, é possível afirmar que a arte contemporânea e seus propositores, ao que nos parece,

iniciaram ao menos o exercício de viver junto.

Criado em 1995, no Rio de Janeiro, o Chelpe Ferro é um coletivo constituído pelos artistas Barrão, Luiz Zerbini e Sergio Mekler. O grupo se apropria de sucatas eletrônicas resignificando suas funções. O resultado são instalações híbridas que propõem o envolvimento dos diferentes sentidos do espectador, numa experiência sinestésica e interdisciplinar. Totoro, criação recente do grupo, conta a história de Tum, um espírito protetor das florestas, que vive em uma árvore de cânfora gigantesca e que apenas algumas crianças, com qualidades específicas, podem vê-lo. Durante a noite, quando ele sai pela copa da árvore por meio de uma explosão, deixa um agradável odor de cânfora que, pelas suas qualidades profiláticas, contribui para a assepsia da floresta (MESQUITA, 2009).

A Famiglia Baglione é outro exemplo de coletividade artística formada por Alexandre Cruz, Felipe Young, Thais Beltrame, Walter Nomura e Flavio Samelo. Invariavelmente seus integrantes, oriundos da urban art, deixam seus estúdios – região de conforto físico-intelectual – para produzir arte em espaços desconhecidos dentro e fora do Brasil.

O fotógrafo e artista plástico Flavio Samelo, um dos mais jovens integrantes da Famiglia, faz de sua obra a extensão de sua história de vida. Após sobreviver a um acidente que o deixou em coma por três meses, teve que re-aprender a andar e, aos poucos, voltar a transitar pelas ruas de São Paulo “...Comecei a olhar pra rua de outro jeito”, comenta. A partir de então, sua produção artística constitui-se por meio de uma linguagem híbrida na qual ele utiliza fotografias extraídas das paisagens urbanas como ponto de partida. Em seguida, aplica as imagens em suportes diversos como compensados de madeira e placas de papelão. Desta maneira, Samelo rompe as margens da reprodução fotográfica, acrescentando formas geométricas que nos remete, em certa medida, a arte neoconcreta do final dos anos 50. Entretanto, sua obra é resignificada ao penetrar em diferentes espaços expositivos, pois o artista rompe do mesmo modo o limite do suporte para dialogar com as especificidades do ambiente. Assim, parafraseando Hilton Japiassu, Flavio Samelo contextualiza o singular ao mesmo tempo em que concretiza o global, relacionando suas partes num trânsito contínuo pela via interdisciplinar.

PUBLICADO COM O APOIO DO FUNDO MACKENZIE DE PESQUISA.



REFLEXÕES SOBRE A ATUAÇÃO DE ARTISTAS E ARTE-EDUCADORES NOS NOVOS MOVIMENTOS SOCIAIS E ORGANIZAÇÕES NÃO GOVERNAMENTAIS

SUMAYA MATTAR E GABRIELA LAMBERT²⁷⁶

RESUMO: A lógica neoliberal gera um processo de segregação social cada vez mais verificado, sobretudo, em países periféricos. Esta situação propicia o surgimento de novos movimentos sociais e ONGs, que contam com a atuação de artistas e arte-educadores, entre outros profissionais. O objetivo deste texto é desenvolver algumas reflexões sobre as possíveis contribuições que a arte e a educação podem oferecer à reconstrução de identidades na sociedade contemporânea.

ABSTRACT: The neoliberal logic generates a process of social segregation increasingly observed, especially in peripheral countries. This situation favors the emergence of new social movements and NGOs, which rely on the work of artists and art educators, and other professionals. The aim of this paper is to develop some reflections on the possible contributions that art and education can offer the reconstruction of identities in contemporary society.

PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: Arte, arte-educação, new movimentos sociais, exclusão, identidades coletivas / Art, art education, new social movements, exclusion, collective identities.

INTRODUÇÃO

O capitalismo neoliberal intensificou o processo de segregação social, sobretudo, em países periféricos. O Brasil é um dos líderes mundiais em desigualdade social e concentração de renda; apesar de possuir um PIB²⁷⁷ elevado, apresenta um dos piores valores no Coeficiente de Gini²⁷⁸. Tal conjuntura propicia e impulsiona o surgimento de novos movimentos sociais, urbanos e camponeses, que se articulam em torno de uma causa comum e de um projeto de mudança.

276 SUMAYA MATTAR É ARTE-EDUCADORA E PESQUISADORA, PROFESSORA DOUTORA DO DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS DA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. E-MAIL: SUMAYAMATTAR@USP.BR. GABRIELA LAMBERT É ARTISTA PLÁSTICA E EDUCADORA, LICENCIADA EM ARTES VISUAIS PELO CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO E ESPECIALISTA EM POLÍTICA E GESTÃO DA EDUCAÇÃO PELO CENTRO LATINO AMERICANO DE ECONOMIA HUMANA – CLAEH. E-MAIL: GABRIELA_LAMBERT@YAHOO.COM.BR.

277 PRODUTO INTERNO BRUTO.

278 COEFICIENTE DE GINI É UMA MEDIDA DESENVOLVIDA PELO ESTATÍSTICO ITALIANO CORRADO GINI, EM 1912, USADA PARA INDICAR O GRAU DE DESIGUALDADE NA DISTRIBUIÇÃO DE RENDA DE UM TERRITÓRIO. PINHO, D. & VASCONCELLOS, M.A. S., MANUAL DE ECONOMIA, SÃO PAULO: ED. SARAIVA, 2002.

A expressão novos movimentos sociais vem sendo utilizada por diversos estudiosos da sociedade contemporânea na tentativa de explicar as transformações ocorridas nas últimas décadas. Tais estudos consideram os paradigmas utilizados para a compreensão da sociedade industrial insuficientes para a interpretação do momento atual, que vem sendo denominado de formas variadas: pós-industrial, pós-moderno, de capitalismo tardio, sociedade complexa ou da informação. (GOHN, 2007).

Os novos movimentos sociais são marcados por ações sociopolíticas coletivas desenvolvidas por atores de diferentes classes sociais, em uma determinada conjuntura de relações de força na sociedade civil (GOHN, 2007).

Além de lutarem pelo direito à participação política e por melhores condições de vida, estes movimentos lutam também por questões simbólicas e culturais. Impulsionam transformações em várias esferas, como a invenção de novas linguagens, códigos, símbolos e valores, que pouco a pouco passam a fazer parte das práticas sociais dos sujeitos que estão inseridos nas múltiplas esferas sociais. (MELUCCI, 1996).

Touraine relaciona os novos movimentos sociais ao processo de identificação e à necessidade de reconstrução das identidades pessoais que foram esfaceladas pela nova ordem econômica mundial: "(...) as novas contestações não visam criar um novo tipo de sociedade, mas 'mudar a vida', defender os direitos do homem, assim como o direito à vida para os que estão ameaçados pela fome e pelo extermínio, e também o direito à livre expressão ou à livre escolha de um estilo e de uma história de vida pessoais" (1998, p. 262).

Acompanhando o surgimento dos movimentos sociais nas décadas de 1970 e 1980, como o Movimento Sem Terra (MST) 279 e mais recentemente o Movimento dos Trabalhadores Sem Teto (MTST) 280, cujas reivindicações centrais giram em torno do direito à terra e à moradia, começaram a surgir, no Brasil, as primeiras organizações não governamentais (ONGs), cujos objetivos eram a defesa dos direitos dos cidadãos e a luta pela democracia política e social.

Entretanto, a partir da década de 1990, devido ao aparecimento de inúmeras organizações privadas sem fins lucrativos com diferentes contornos e perspectivas de atuação, enquanto movimentos sociais como o MST e o MTST aumentaram suas fileiras e aprofundaram a luta pela distribuição de renda e a inclusão social, política e cultural dos mais pobres, as ONGs, salvo exceções, passaram a desenvolver um trabalho mais voltado para a compensação das mazelas sociais. Desde então, o termo ONG passou a abarcar um sem número de organizações díspares, que guardam pouca ou nenhuma semelhança entre si.

279 O MST SURTIU EM 1984, EM CASCAVEL (PR). DESDE A SUA FUNDAÇÃO, OS OBJETIVOS CENTRAIS DO MOVIMENTO SÃO: A LUTA PELA TERRA; A LUTA PELA REFORMA AGRÁRIA E A LUTA POR UMA SOCIEDADE MAIS JUSTA E FRATERNA. O MST ESTÁ ORGANIZADO EM 24 ESTADOS E CONTABILIZA CERCA DE 350 MIL FAMÍLIAS QUE CONQUISTARAM A TERRA POR MEIO DA LUTA E DA ORGANIZAÇÃO DOS TRABALHADORES RURAIS. [HTTP://WWW.MST.ORG.BR/TAXONOMY/TERM/329](http://www.mst.org.br/taxonomy/term/329)

280 O MTST SURTIU EM 1997, ANO EM QUE OCORREU A OCUPAÇÃO PARQUE OZIEL, EM UM TERRENO EM CAMPINAS. POSSUI DIVERSAS RAMIFICAÇÕES, COMO O MOVIMENTO DOS SEM TETO DO CENTRO, QUE ATUA NA REGIÃO CENTRAL DA CIDADE DE SÃO PAULO. EM 2005, SURTIU A ASSOCIAÇÃO PERIFERIA ATIVA, QUE CONGREGA OS INTERESSES DE DIVERSAS COMUNIDADES DA GRANDE SÃO PAULO EM UMA PAUTA COMUM DE REIVINDICAÇÕES E ESTENDE O MTST PARA O INTERIOR DAS FAVELAS. [HTTP://WWW.MTST.INFO/?Q=HISTORICO](http://www.mtst.info/?q=historico).

No interior dos novos movimentos sociais, a arte, a cultura e a educação são consideradas fundamentais para a emancipação dos sujeitos e a sua plena realização, talvez pela própria aproximação que estas instâncias têm com o direito à vida e expressão a que Touraine (1998) se refere.

Juntamente com a realização das ações coletivas, o trabalho com a arte aliada a ações educativas pode contribuir para a formação da identidade dos atores sociais em espaços não institucionalizados e a promoção de mudanças na sociedade, sejam elas mais ou menos transformadoras ou conservadoras. Não é à toa que, ao lado da luta pela terra, moradia, emprego, saúde, educação, questões étnicas e de gênero, entre outras, os movimentos sociais contemporâneos lutam pela democratização e a popularização da cultura no país.

AÇÕES DE ARTISTAS E ARTE-EDUCADORES EM CONTEXTOS MARCADOS PELA EXCLUSÃO SOCIAL

Muitos são os artistas e arte-educadores que, desejando intervir na realidade, engajam-se em movimentos sociais, ONGs e em situações caracterizadas pela exclusão e segregação sociais, desenvolvendo ações individuais e coletivas em assentamentos, ocupações, favelas e bairros periféricos.

Ainda que muitas dessas ações sejam motivadas por fortes propósitos de transformação social, o que se observa, não raro, é que os trabalhos com a arte desenvolvidos são esvaziados de seu potencial transformador, servindo ou para contrabalancear as desigualdades sociais ou para finalidades estranhas aos interesses dos atores sociais.

Não se trata de buscarmos ou apregoarmos uma forma ideal ou correta de atuação de artistas e arte-educadores nestes contextos, mas sim de refletirmos, ainda que brevemente, sobre o sentido, a razão mesma de ser, do trabalho com a arte em situações em que pessoas se organizam em torno de uma causa social comum e vivem o limite da dignidade humana.

A experiência ocorrida na Ocupação Prestes Maia, no período de 2003 a 2006, oferece alguns elementos para o desenvolvimento da nossa reflexão.²⁸¹

O Edifício Prestes Maia fazia parte de uma série de imóveis localizados no Centro da cidade de São Paulo, ocupados sob a organização do MSTC, Movimento dos Sem Teto do Centro, e de outros movimentos existentes na região.²⁸²

281 UM RELATO E UMA ANÁLISE MAIS APROFUNDADOS DAS REFERIDAS EXPERIÊNCIAS PODEM SER ENCONTRADOS EM: LAMBERT, GABRIELA ZELANTE. ARTE-EDUCAÇÃO NA OCUPAÇÃO PRESTES MAIA: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A CONQUISTA DA AUTONOMIA CULTURAL. SÃO PAULO: CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO, 2005. (MONOGRAFIA).

282 UNIÃO DOS MOVIMENTOS DE MORADIA (UMM), MOVIMENTO DOS MORADORES DO CENTRO (MMC), MOVIMENTO DE MORADIA DA REGIÃO DO CENTRO (MMRC), UNIFICAÇÃO DA LUTA DOS MORADORES DE CORTIÇO (ULC) E MOVIMENTO DOS TRABALHADORES SEM-TETO (MTST).

Em 2000, depois de ter ficado abandonado durante 20 anos, o prédio foi ocupado, sendo esvaziado sete anos mais tarde, após muitas manifestações, enfrentamentos, conflitos e negociações.²⁸³

Dentre as várias ocupações existentes, a Ocupação Prestes Maia se destacou pela grandiosidade, organização, força política e as ações culturais e educacionais ali desenvolvidas, sendo considerada a maior ocupação vertical da América Latina: eram 468 famílias e aproximadamente 3000 moradores vivendo sob a pressão de reintegração de posse.

Outra característica peculiar da Ocupação foi a participação, a partir de 2003, de um grupo de artistas, cujo início foi marcado por uma polêmica exposição de arte denominada ACMSTC²⁸⁴, ocorrida no próprio prédio, que contou com a participação de 120 artistas²⁸⁵ que utilizaram a quase a totalidade dos 22 andares do edifício. (LAMBERT, 2005).

Em 2005, dada a ordem judicial de reintegração de posse, surgiu um coletivo denominado Integração Sem Posse, formado por artistas, jornalistas, arquitetos, estudantes, ambientalistas e simpatizantes. A partir de então, foram realizados diversos eventos culturais, projetos e manifestações em que prevaleceram exposições de trabalhos dos artistas e oficinas por eles desenvolvidas (fanzine, gravura, pintura, entre outras).

Pessoas com perfis distintos foram atraídas à Ocupação com o objetivo de contribuir para a transformação daquela realidade. Esse propósito, explícito nas obras, propostas, manifestações e eventos culturais que ali ocorriam periodicamente, não seria evidentemente alcançado apenas pela ação dos artistas, tampouco somente através da arte, já que a luta pela moradia - assim como a luta pela terra, saúde, educação e emprego, entre outras - envolve questões econômicas e políticas muito abrangentes.

Mas ainda que o alcance transformador que o trabalho com a arte e a educação em uma situação extrema como a representada por uma ocupação seja limitado, muitas são as contribuições que poderiam ter sido oferecidas, em especial ao processo de emancipação social e a reconstrução de identidades pessoais dos moradores, desde que houvesse a efetiva participação dos mesmos que, no caso, passaria tanto pelo processo de planejamento e realização como pela fruição de propostas, trabalhos e manifestações artísticas desenvolvidas. Ou seja, a questão central que perpassa a realização de ações que tangenciam a arte e a educação em contextos como o citado reside na forma e no grau de participação dos sujeitos, o que implicará ou uma relação marcada cada vez mais pela submissão e a dependência ou um processo voltado para a assunção da identidade e conquista da autonomia dos sujeitos.

283 DURANTE A POLÊMICA DESOCUPAÇÃO, UM DOS DONOS DO EDIFÍCIO, JORGE HAMUCHE, INFORMOU, EM ENTREVISTA, QUE SERIA INICIADA, EM JULHO DE 2007, UMA REFORMA PARA A CRIAÇÃO DE ESCRITÓRIOS E APARTAMENTOS RESIDENCIAIS, CONTUDO, AINDA HOJE O IMÓVEL PERMANECE LACRADO, VAZIO E SEM REFORMA. [HTTP://G1.GLOBO.COM./NOTICIAS/SAOPAULO/,,MUL53408-5605,00.HTML](http://g1.globo.com/noticias/saopaulo/,,MUL53408-5605,00.html)

284 ARTE E CULTURA CONTEMPORÂNEA NO MOVIMENTO SEM TETO DO CENTRO.

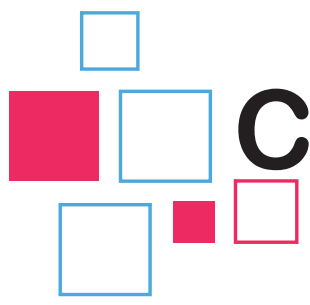
285 IN BORGES, FABIANE. "OCUPAÇÃO DE ESPAÇOS, ALMAS E SENTIDOS". GLOBAL MAGAZINE - REVISTA GLOBAL AMÉRICA LATINA, N. 2, 2004. [HTTP://ARCHIVE.GLOBALPROJECT.INFO/ART-1826.HTML](http://archive.globalproject.info/art-1826.html)

Não se pode questionar que artistas e arte-educadores podem exercer um papel fundamental nos movimentos sociais, ONGs e em outras situações marcadas pela exclusão social, pois além de propiciarem a vivência de experiências com a arte que por si sós já seriam importantes, suas ações podem incentivar a reflexão e a expressão simbólica de questões individuais e coletivas e a intervenção crítica e transformadora dos sujeitos no meio social.

Neste processo, o diálogo é fundamental, é ele quem garantirá uma relação de mútuo respeito e a aproximação e o reconhecimento de universos distintos que poderão se retro-alimentar.

Ao artista e ao arte-educador cabe, pois, um esforço no sentido de se distanciarem de seu próprio corpo de valores, adentrando os universos simbólico e cultural dos sujeitos, a partir dos quais, pautados em suas características, anseios, desejos e necessidades individuais e coletivas e valorizando seus saberes e experiências prévias, poderão planejar e desenvolver ações que contribuam para a noção de pertença e o processo de emancipação e reconstrução de identidades pessoais.

Ora, se todos somos produtores de cultura e de conhecimentos, o trabalho com a arte e a educação nos novos movimentos sociais e organizações não governamentais não pode ignorar as culturas locais e os propósitos das ações coletivas que norteiam as vidas dos atores sociais, já que nestes se encontram materiais fundamentais ao planejamento e à realização de vivências com a arte significativas e transformadoras para todos os envolvidos. Os próprios artistas e arte-educadores, se permanecerem atentos, abertos e flexíveis, poderão reconstruir suas identidades sociais em situações em que a dignidade humana encontra-se absolutamente ameaçada, a partir do reencontro do sentido do trabalho com a arte.



CIANTEC



FIGURA 1 - SEM LEGENDA



FIGURA 2 - SEM LEGENDA



HISTÓRIAS DE VIDAS VIVIDAS: UMA PESQUISA COMPARTILHADA SOBRE A CULTURA PORTUGUESA DA ILHA DOS MARINHEIROS²⁸⁶

TERESA LENZI²⁸⁷ E ROBERTA CADAVAL²⁸⁸

RESUMO: Histórias de vidas vividas é um projeto em curso que tem como finalidade pesquisar e sistematizar histórias de vidas, através de recursos audiovisuais, das diferentes comunidades que compõe o município do Rio Grande / RS / Brasil, quais sejam: Ilha dos Marinheiros, Ilha da Torotama, Povo Novo, bem como o município de São José do Norte. A primeira fase de trabalho concentrou a atenção na Ilha dos Marinheiros e teve objetivo principal atrair e sensibilizar a população jovem da comunidade para o exercício de uma pesquisa sobre a vida dos imigrantes portugueses açorianos e seus descendentes.

Inserir-se na perspectiva de trabalhos interessados na memória e nas histórias de vida, em especial nas narrativas contadas pelos protagonistas: histórias em primeira pessoa. No contexto das pesquisas sócio-históricas, especialmente na historiografia moderna e contemporânea, encontra abrigo no campo que reivindica a experiência humana com suas subjetividades, através do relato dos atores de diferentes processos sociais, para que sirvam de correlato ou ponto de referência para a construção de conhecimento social.

As atividades são executadas por estudantes voluntários do ensino médio das escolas municipais locais que elaboraram as pautas da pesquisa, executam as saídas de campo, e são os elos conectores com os demais moradores do lugar. O processo é caracterizado pela interatividade com os protagonistas das histórias, com o propósito priorizar seus pontos de vista e descentralizar a autoria dos relatos históricos. Para sua execução se utiliza uma metodologia /ação - que emprega como ferramentas os meios audiovisuais, em especial a fotografia e o vídeo.

ABSTRACT: The ongoing Project Life Stories, aims to investigate and systematize the individual histories of the local population of several communities that make up the municipality of Rio Grande, located in the south Brazilian state of Rio Grande do Sul: Marinheiros Island, Torotama Island, Povo Novo and the municipal district of São José do Norte. The first phase of the work focused upon the Marinheiros Island, in which the

286 PROJETO DE PESQUISA PROBIC / PROGRAMA INSTITUCIONAL DE APOIO E INCENTIVO À INICIAÇÃO CIENTÍFICA, SUBSIDIADO PELO CNPQ / CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO, DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE / INSTITUTO DE LETRAS E ARTES / CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA E BACHARELADO.

287 TERESA LENZI. DOUTORA EM ARTE E INVESTIGACIÓN / UCLM / CASTILLA LA-MANCHA / ESPAÑA. PROFESSORA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE / ILA / CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA E BACHARELADO. PESQUISADORA CAPES / COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR E CNPQ.

288 ACADÊMICA DO CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA DA FURG. BOLSISTA PROBIC/CNPQ/FURG DO PROJETO “HISTÓRIAS DE VIDAS VIVIDAS: UMA PESQUISA COMPARTILHADA SOBRE A CULTURA PORTUGUESA DA ILHA DOS MARINHEIROS”.

main research objective was to interest younger members of the community to investigate the history and life of the first Portuguese immigrants from the Azores and their descendants.

The philosophy of the research is aligned with studies interested in memory, especially the life stories and first hand accounts of the protagonists. Recent social historical research can be understood in the context of modern and contemporary historiography that demands subjective human experience, as related by the actors of varied social processes which can serve as a referential for correlating the construction of social knowledge.

The activities are executed by voluntary students from the local schools who elaborate the research parameters and carry out the field trips; they are also the connecting links between individual members of the population. The process is characterized by the interaction that takes place, whereby the point of view of the protagonists is valorized as a way to decentralize the authorship of historical accounts. The work methods include the use of different audiovisual resources such as photography and video.

+ PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS: histórias de vida, memória, audiovisual, fotografia, vídeo / life stories, memory, audiovisual, photography, video.

INTRODUÇÃO. DOS OBJETIVOS E DAS CARACTERÍSTICAS DA PESQUISA

"(...) POIS IRRECUPERÁVEL É CADA IMAGEM DO PRESENTE QUE SE DIRIGE AO PRESENTE, SEM QUE ESSE PRESENTE SE SINTA VISADO POR ELA." W.
BENJAMIN

História de vidas vividas é um projeto em processo que tem como objetivo pesquisar e sistematizar a história das diferentes comunidades - através de recursos audiovisuais e em interatividade e co-participação com os atores sociais das mesmas - do município do Rio Grande / RS / Brasil, quais sejam: Ilha dos Marinheiros, Ilha da Torotama, Povo Novo, bem como o Município de São José do Norte. Visa também a estimular as comunidades ao exercício do auto-reconhecimento, da auto-estima e da participação social, enfim, ao exercício identitário individual e coletivo. A metodologia utilizada no trabalho consiste em reuniões para elaboração das pautas temáticas - definidas pelos participantes do grupo, moradores das localidades conforme seus interesses e valorações e sem a intervenção dos proponentes do projeto - e saídas de campo para levantamento de dados. Aos proponentes cabe a orientação quanto à utilização dos recursos audiovisuais e textuais e apoio nas atividades de coleta e sistematização dos dados, através dos quais é materializada a pesquisa.

DOS PRESSUPOSTOS ÀS EXPERIÊNCIAS VIVIDAS

Histórias de vidas vividas inscreve-se no contexto de pesquisas interessadas na memória e nas histórias de vida, especialmente nas narrativas relatadas pelos protagonistas: histórias em primeira pessoa. No contexto das pesquisas sócio-históricas, especialmente na historiografia moderna e contemporânea, encontra abrigo no campo de investigação que reivindica a experiência humana - com suas subjetividades -, através de relato de diferentes atores de modo que sirvam de correlato ou fonte de referência para a construção do conhecimento social.

As histórias de vida descrevem a existência cotidiana do ser humano e permitem conhecer aspectos da vida social, econômica, cultural, material e, em conseqüência, o desenvolvimento dos grupos e comunidades. Visam a compreender a 'experiência humana' e por esta razão tem como elemento principal os relatos que partem da realidade. Por este motivo pesquisas nesta área não se apóiam em procedimentos de caráter estatístico, quantitativos e ou demonstrativos e muito menos seguem a um único procedimento, e especialmente, não são pautados em regras, comprovações ou verificações. Pelo contrário, os métodos empregados neste tipo de pesquisa são dinâmicos e flexíveis de maneira que permitem ao pesquisador e aos narradores o ajuste do objeto de estudo às necessidades encontradas durante o processo de investigação. Ou, como entende Massimo Canevacci (2001, p. 22), devem valer-se de um 'método polifônico' que permita utilizar a multiplicação dos pontos de observação e de representação do objeto pesquisado porque este objeto, na contemporaneidade, já não é algo que permanece imóvel diante do sujeito observador/pesquisador.

Estimular o exercício da autoria significa, na compreensão dos proponentes do projeto, estimular o exercício da(s) identidade (s), ações estas necessárias para a conquista da auto-estima. Entende-se que a globalização das comunicações – uma marca do tempo em que vivemos - tem seus aspectos positivos, uma vez que facilita a circulação de informações por um lado, por outro, ao autorizar porta-vozes para os grupos sociais configura informações filtradas por uma determinada ótica, bem como limita o exercício da reflexão e da responsabilidade dos protagonistas das histórias.

Por este motivo, investir na descentralização das visões e dos entendimentos sócio históricos - em geral mediados pela cultura erudita e especializada - e fornecer condições e estímulos para que seus agentes se interessem em se expressar e contar suas próprias histórias sem próteses culturais e intelectuais, tal como propôs Pierre Bordieu (1997, p. 12), reafirmamos, é um dos principais objetivos desta proposta.

A imersão nas histórias particulares, por parte de seus próprios protagonistas, é um exercício de autoconhecimento e uma forma de recuperação e manutenção da singularidade dos sujeitos e grupos sociais, e motor para o desejo de crescimento sociocultural. Na contemporaneidade, na qual predomina a tendência a homogeneização das culturas num processo de pasteurização e conseqüente anonimato, faz-se importante recuperar e valorizar o conhecimento sobre nossas origens a partir de questionamentos básicos: de onde viemos? onde estamos? o que estamos fazendo? qual é a nossa história? qual é nossa importância?

DOS PRESSUPOSTOS ÀS EXPERIÊNCIAS VIVIDAS

Na primeira etapa de trabalho, já concluída, e que é tema deste relato, as atividades foram desenvolvidas na Ilha dos Marinheiros²⁸⁹, e nesta fase o objetivo principal foi o de atrair e estimular a população jovem da comunidade para o desenvolvimento de uma pesquisa memorial com enfoque na vida dos imigrantes portugueses açorianos e descendentes.

O processo de trabalho seguiu o princípio da interatividade, neste caso, a interatividade dos jovens (alunos do ensino médio e fundamental) com os distintos segmentos da comunidade – independente de faixa etária, profissão, gênero.

A triagem temática, delimitada pelos participantes do projeto, desencadeou uma investigação marcada pela reconstrução histórica, e isto ocorreu porque os jovens, na procura do cumprimento da pauta se sentiram provocados a explorar a história de seus antepassados e, por consequência, conhecer uma parte de suas próprias vidas. No cômputo geral, o conjunto das experiências vividas promoveu um exercício de auto-reconhecimento e um reconhecimento da importância da comunidade no contexto da região aonde ela está inserida.

Os relatos e as narrativas foram elaborados pelos moradores, entrevistados e entrevistadores, constituindo-se assim em uma escritura em primeira pessoa. O grupo de trabalho, previamente preparado e organizado para a utilização da fotografia, vídeo e produção textual, como instrumentos de coleta e sistematização dos dados, desenvolveu a investigação e a organização das informações, incluindo-se o trabalho de produção e pós produção de imagens.

As pesquisas de campo, desenvolvidas pelo grupo, a partir da pauta temática definida por eles mesmos compreendeu os seguintes aspectos: café português, Jurupiga, Festa da Nossa Senhora da Saúde. Todos estes temas foram investigados e registrados através de fotografias, vídeos (entrevistas com os habitantes da ilha), e diários de bordo. O resultado obtido com as atividades de campo e vivências está traduzido em um conjunto de mais de 900 fotografias, oito horas de gravações em vídeo, e nos diários de bordo dos proponentes e participantes²⁹⁰.

As experiências vividas durante o desenvolvimento das atividades foram, em seu conjunto, reveladoras e surpreendentes, especialmente aos

289 A ILHA DOS MARINHEIROS SITUA-SE AO SUL DA LAGUNA CONHECIDA COMO LAGOA DOS PATOS, A MARGEM OESTE DA REFERIDA LAGUNA, A 32° 00' 00" DE LATITUDE SUL E 52° 09' 00" DE LONGITUDE OESTE. POSSUI UMA ÁREA TOTAL DE 39,28 KM². A ILHA SITUA-SE A 1,5 KM DO CONTINENTE, EM SEU PONTO MAIS PRÓXIMO. PERTENCE AO MUNICÍPIO DE RIO GRANDE, ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL, BRASIL. POSSUI UMA POPULAÇÃO ESTIMADA DE 1.324 HABITANTES (CENSO 2000), MAJORITARIAMENTE DE ORIGEM PORTUGUESA. É CONSIDERADA PATRIMÔNIO DA CIDADE DE RIO GRANDE PELA PRESERVAÇÃO DE VALORES, HERDADOS DA CULTURA DOS PORTUGUESES DE AÇORES, QUE COLONIZARAM O LOCAL. ORIGINALMENTE AS TERRAS DA ILHA DOS MARINHEIROS ERAM OCUPADAS POR INDÍGENAS, E DE ACORDO COM VESTÍGIOS ENCONTRADOS NA ILHA, OS GRUPOS ERAM: MINUANOS, CHARRUAS E GUARANIS. DURANTE A FUNDAÇÃO DA CIDADE DE RIO GRANDE, A ILHA FOI RESPONSÁVEL PELO FORNECIMENTO DA ÁGUA, LENHA E MADEIRA PARA AS FORTIFICAÇÕES E PARA OS COLONIZADORES DA VILA DO RIO GRANDE DE SÃO PEDRO. NO PASSADO, A ILHA ABASTECIA TODO O COMÉRCIO DE RIO GRANDE E PROXIMIDADES, ATUALMENTE PRODUZINDO CERCA DE 80% DAS HORTALIÇAS CONSUMIDAS EM RIO GRANDE. A ILHA DOS MARINHEIROS ESTÁ COMPOSTA DE 4 COMUNIDADES: BANDEIRINHAS, PORTO REY, MARAMBAIA E FUNDOS DA ILHA.

290 O PROJETO HISTÓRIAS DE VIDAS VIVIDAS POSSUI UM BLOG/ARQUIVO/DIÁRIO DE BORDO DAS ATIVIDADES E INTERATIVIDADES DO PROJETO, ATRAVÉS DO QUAL É POSSÍVEL ACOMPANHAR O ANDAMENTOS DAS ATIVIDADES. ESTE PROJETO É FILIADO AO BRASIL MEMÓRIA EM REDE, UMA ORGANIZAÇÃO QUE CONGREGA E DIVULGA PROJETOS, LOCALIZADOS EM DIVERSOS PONTOS DO BRASIL, DE TRABALHOS DEDICADOS AO RESGATE DA HISTÓRIA ORAL E DAS MEMÓRIAS LOCAIS CENTRADOS NA INSTRUMENTALIZAÇÃO DOS SEUS ATORES SOCIAIS E PROTAGONISTAS.

moradores da comunidade.

É exemplar, entre outras, a entrevista/vivência organizadas pelo grupo com um dos moradores mais antigos da comunidade, a partir da justificativa de que o referido morador possuía muitas informações sobre várias particularidades da cultura e da história da Ilha dos Marinheiros. No dia e hora marcados, comparecemos todos. O Sr. Pedro nos recebeu com muita espontaneidade e afeto. O grupo deu início a entrevista, que transcorria com muita facilidade dada a lucidez, disposição e jovialidade do senhor octogenário. O surpreendente é que, ao passo dos acontecimentos, ficou visível que os jovens estavam diante do desconhecido, do inusitado. Seu Pedro, que havia sido indicado por eles mesmos por ser detentor de certas informações e qualidades, lhes estava revelando coisas, sobre si mesmo e sobre a história da ilha, que eles sequer imaginavam. Esta experiência/vivência, documentada em vídeo e fotografias, transformou-se em um acontecimento revelador: os jovens esqueceram-se do tempo, do horário da viatura e da escola. Não havia nenhum indício de vontade de terminar com o trabalho. Seu Pedro, em questão de poucas horas relatou a chegada dos seus antepassados à ilha, as razões da vinda dos mesmos para este ponto do Brasil; e explicou sobre as formas de sobrevivência encontradas por eles. Descreveu as transformações da ilha desde o período em que não havia água potável até a instalação das caixas de água. Discorreu sobre agricultura, sobre as pragas que atacaram os parreirais que por muito tempo foram a marca e sustento da comunidade (e sobre isto lembra em detalhes como os agrônomos não souberam explicar o ocorrido), sobre o processo da fabricação da Jeropiga/jurupiga²⁹¹ (em minúcias) e revelou que trabalha até hoje, aos 82 anos, diariamente na plantação (embora já não viva do que produz). Seu Pedro indagou aos meninos se eles tinham interesse de servir ao exército e então contou sobre uma experiência que viveu como combatente, quando, perto da cavalaria situada na cidade de Jaguarão – RS, foi atingido por uma bomba e não sabe explicar como sobreviveu (ele carrega uma expressiva cicatriz na testa). Este, um momento de intensa emoção: Seu Pedro com a mão no peito suspira e exclama: ‘ai, não gosto nem de me lembrar!’. Confessou ainda sua sobre sua trajetória de músico (ele faz parte da banda oficial da comunidade) e mostrou instrumentos musicais (sobre os quais conta a história de cada um em pormenores), mostrou partituras que utiliza desde jovem e tocou: música de verdade. Este momento – pesquisa/estudo/vivência – transcendeu a tudo e todos. Os jovens, costumeiramente sem interesse por assuntos sérios, sem paciência para as histórias dos mais velhos, estavam como que hipnotizados, vendo pela primeira vez ‘Um outro Seu Pedrinho’.

Experiências como estas foram ao mesmo tempo surpreendentes e confirmadoras. Por um lado porque aportaram ânimo ao encaminhamento das atividades do projeto. Por outro, desalentadoras, porque corroboraram a cultura do ‘desconhecimento’ e do esquecimento instalada pela contemporaneidade. Seu Pedro, tido como um morador ‘conhecido’ da comunidade, em uma conversa faz desmoronar esta certeza: ele é muito mais e sabe muito mais do que a comunidade imagina, ele é um ‘desconhecido’. Tal exemplo torna visível que, mesmo em uma comunidade muito pequena e simples, de pouco mais de mil habitantes, aparentemente isolada da dinâmica urbana, como é o caso da Ilha dos Marinheiros, a cultura

291 JEROPIGA (JURUPINGA) É A BEBIDA ALCOÓLICA ELABORADA COM MOSTO DE UVA ADICIONADO DE ÁLCOOL ETÍLICO POTÁVEL, COM GRADUAÇÃO MÁXIMA DE 18º G.L. E TEOR MÍNIMO DE AÇÚCAR DE 7 GRAMAS POR 100 MILILITROS DO PRODUTO.

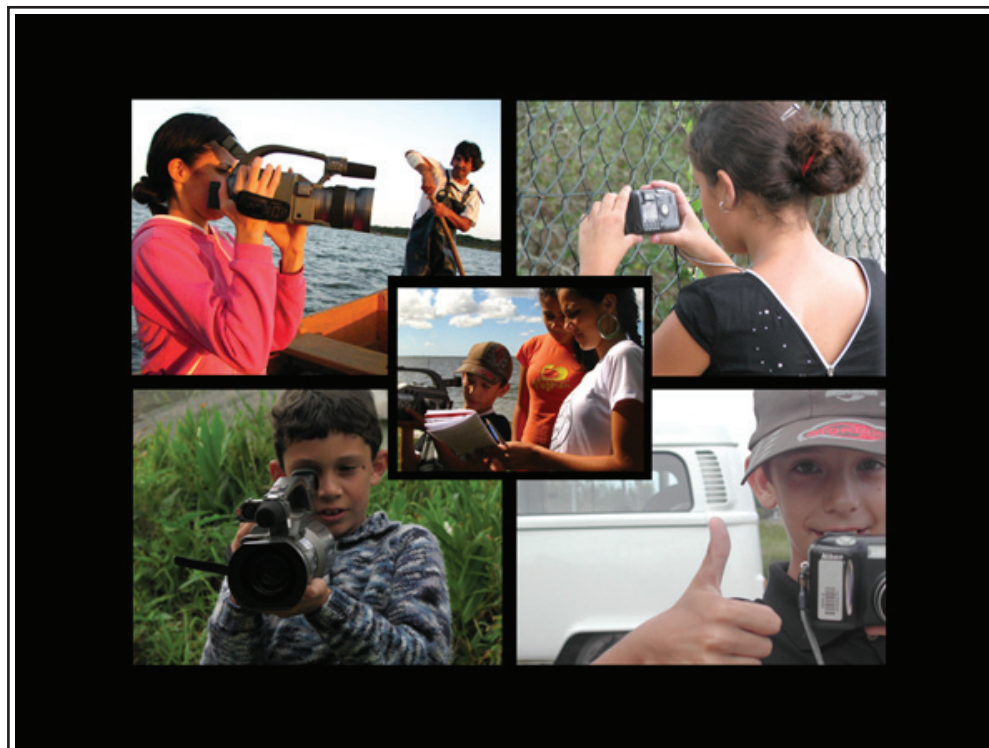
da diluição já se instalou. Uma razão forte para prosseguir com o resgate e elaboração das histórias pessoais.

CONCLUSÃO: DAS AÇÕES AOS RESULTADOS ALCANÇADOS

A avaliação final das atividades desenvolvidas durante dez meses na Ilha dos Marinheiros, no que concerne aos objetivos propostos, contempla as expectativas dos proponentes do projeto, e confirma a importância de iniciativas nesta área sociocultural. E por esta razão, o projeto prosseguirá em uma segunda etapa nesta mesma localidade.

Com referência aos moradores e participantes do projeto, por exemplo, a importância da experiência vivida fica evidente no tratamento dos temas trabalhados, na formulação das perguntas para os entrevistados, e de maneira muito concreta, através dos enquadramentos - tanto das fotografias quanto das imagens em movimento - que demonstram que eles consideraram suas histórias e as histórias do lugar onde vivem, pela primeira vez, como temas relevantes. E, embora o objeto focado não fosse para eles da ordem do desconhecido, seus olhares sobre ele o foram. E estes 'novos olhares' perpetraram um resgate às suas origens e uma forma diferente de olhar para si mesmos como seres constituintes da comunidade, ao mesmo tempo em que lhes permitiu constatar sua importância como preservadores da história do local.

Para concluir, queremos ressaltar, para além dos objetivos previstos e dos resultados alcançados, a experiência do encontro e da interatividade entre os participantes e os proponentes do projeto. Um acontecimento marcado por um processo de retro-alimentação e da troca de papéis - no qual ora uns foram aprendizes, ora professores e especialistas - que se refletiu nos fazeres de todos e gerou aprendizagens importantes para os proponentes do projeto. Neste sentido vale enfatizar que os proponentes, entre outros conhecimentos, aprenderam a flexibilizar seus propósitos, aprenderam a adaptar seus métodos e especialmente aprenderam que trabalhos que envolvem pessoas e suas vidas não podem ser desenvolvidos visando prazos e compromissos acadêmicos, porque pessoas não são 'objetos' de estudo no sentido usualmente atribuído ao termo. 'Objetos' são coisas as quais é possível 'usar' e descartar sempre que não for mais 'necessário'. Já, trabalhar com pessoas significa trabalhar com o ser humano, com suas idiossincrasias, sonhos, desejos, disponibilidades e limites... Implica relacionar-se e comprometer-se, uma tarefa delicada. Pessoas não podem ser 'usadas', acionadas e desligadas, ou descartadas quando concluída a atividade.



1. Participantes em trabalho de campo (making-off). Montagem e fotos de Roberta Cadaval (à excessão da foto nº 4), bolsista responsável pelo trabalho de campo
 - a. Fabiani Caseira videografando a rotina de trabalho de seu pai, Cau, que é pescador.
 - b. Lilian Barros fotografando o Recanto de Nossa Senhora de Lourdes.
 - c. Bruno Costa videografando o Café Português.
 - d. Roger Vicente, fotografado por Bruno, em uma saída de campo ao Recanto de Nossa Senhora de Lourdes.
 - e. Roger Vicente, Lilian Barros e Fabiani Caseira durante entrevista feita à Hermes, morador da Ilha dos Marinheiros e produtor de Jurupiga, sobre a fabricação deste produto.



2. Fotografias de Roberta Cadaval e Cláudio Tarouco (colaborador voluntário do projeto), a partir dos temas pesquisados pelos participantes: Jurupiga, Festa da Nossa Senhora da Saúde, Entrevistas com os moradores mais antigos, Pesca e Café Português.

a. Roger Vicente videogrando e entrevistando Hermes, sobre a fabricação de Jurupiga.

b. Festa religiosa, da Nossa Senhora da Saúde: placa de madeira fixada ao lado da Capela de Nossa Senhora da Saúde.

c. Frente da Capela N. Srª da Saúde: decoração para a festa nas cores das bandeiras do Brasil e de Portugal.

d. Saxofone do Seu Pedrinho.

e. Bumbo. Instrumento pertencente à Banda da Ilha.

f. Janela da casa onde é servido o Café Típico Português, e meninas vestidas com os trajes típicos portugueses.

g. Pescador retornando para a casa às 6h da manhã - depois de sua rotina de trabalho.

h. Menina vestida com trajes típicos portugueses – vestes referentes à classe mais pobre - atrás das alfaces que são vendidas por seu pai, que é agricultor.



3. Paisagens da Ilha dos Marinheiros. Fotos de arquivos dos participantes do projeto.

a. Varal nos fundos da casa de um dos moradores da Ilha dos Marinheiros.

b. Capela da Nossa Senhora da Saúde.

Flores.

c. Plantação de alfaces vista do interior de um galpão.

d. Em primeiro plano, uma bananeira e ao fundo, a casa onde é servido o café português.

e. Placa de madeira, fixada ao local onde é realizada a venda de Jurupiga.

f. Uma casa típica da região.



LUMINESCENT GLASS, ART WITH LIGHT AND COLOUR

TERESA ALMEIDA - TERESALMEIDA@GMAIL.COM UNIVERSIDADE DE AVEIRO, DEPARTAMENTO COMUNICAÇÃO E ARTE, CAMPOS UNIVERSITÁRIO DE SANTIAGO - VIDRO E CERÂMICA PARA AS ARTES, FCT/UNL - FACULDADE DE BELAS ARTES UNIVERSIDADE DO PORTO; ROSA MARIA OLIVEIRA - UNIVERSIDADE DE AVEIRO, DEPARTAMENTO COMUNICAÇÃO E ARTE, ID+ INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MEDIA E CULTURA, UNIVERSIDADE DE AVEIRO. , JOÃO AQUINO ANTUNES - FACULDADE DE BELAS ARTES UNIVERSIDADE DO PORTO,

Abstract

The use of materials with particular optical properties has been explored by many artists in contemporary glass art for more than 30 years. Light has a unique effect in the art field, so several artists have developed that idea in the integration of neon installation in museums, cloisters and other public places.

Although luminescent properties of the lanthanide oxides have been researched for a long time, luminescent glasses which glow with different colours under ultraviolet light are now starting to be explored in art objects [1].

The use of new materials is of great significance in contemporary glass art. Luminescence endows the glass a colour ambiguity of aesthetic value, having at first glance a simple, a monochromatic composition, but when exposing it to ultraviolet light, a new harmonious chromatic concept is accomplished.

In order to explore the luminescence outcome in glass art new materials are being tested. Silicate glasses doped with luminescent rare earths and d-transition elements are being prepared having in mind their use in art. Since luminescence renders better results using lanthanide elements, europium was chosen first due to its unique luminescence properties [2, 3], for the first experiences made. All the pieces were made with glass that is being produced in Portugal.

I have been using luminescent glass and applying it in art pieces using fusing, casting, pâte de verre and blow techniques seeking new chromatic effects.

RESEARCH AIMS

The objective of this work is to study the effects of light in art works using luminescent glasses under ultraviolet radiation. The use of different coloured

and colourless is explored with different techniques: kilncasting (casting and pâte de verre), fusing and glass blowing.

+ **KEYWORDS:** luminescent glass; contemporary art glass; rare earths.

INTRODUCTION

"THE STRUCTURE OF LIGHT: THAT PHENOMENON WHICH ILLUMINATES AND RESUSCITATES OUR WORLD, IS DIFFERENT FROM ANYTHING ELSE WE KNOW IN THE WORLD. ITS MYSTERY HAS CAPTIVATED MANKIND FROM THE VERY BEGINNING". [4]

Many artists as Regine Schumannz and Like Kowanaz are developing their artistic concept using light in their installations and art works. In the exhibition "Light- Glass- Transparency", in Osnabrück 2007, work using fluorescent material as tube lights, acrylics, fabrics and textiles were displayed interplaying with the architectural building. "Kleine Blende V", one of Regine Schumann's works, in fluorescent acrylic, was one of the pieces showed. Light operates today in the art field as an interaction between space and surface, between beholder and the works.

The emission of light with different colours under ultraviolet radiation of wavelength ca. 380 nm is achieved by adding to the raw materials for making the glass, europium (Eu), cerium (Ce), terbium (Tb), dysprosium (Dy), thulium (Tm) and samarium (Sm) oxides [5]. The syntheses are easy and are being developed by the authors.

EXPERIMENTAL STUDY

The glasses produced were mainly soda-lime silicate glasses with 2% (w/w) of rare earth oxides Eu_2O_3 , Tb_2O_3 , Ce_2O_3 , Tm_2O_3 or Dy_2O_3 and 3, 78% of Sm_2O_3

Compatibility tests were made with a dilatometer NetvcsH – Dil402PC. The thermal expansion curves were made in the temperature range 25-300°C with cylindrical samples with 6.5 mm of diameter and 30 mm of length. Compatibility tests were also made by fusing the glasses with the different lanthanide oxides and using optical stress spectroscopy.

Glass sculptures were made using several techniques: kiln casting, pâte de verre, slumping fusing and blowing. In the kiln casting technique silica/plaster moulds were used and the glass was placed inside [6]. Glass billets and granular glass for kiln casting and grains, frits and powder for pâte de verre were used. Different earth oxides were mixed in order to achieve new colours for the pâte de verre technique. Several firing schedules were tested [7, 8] in order to accomplish the best results, avoiding stress or fractures in the pieces.

After firing all the objects, they were observed with a polariscope Sharple Senarcon Strhin to check for stresses inside the pieces. Finally the glass was

polished by eroding the surface with abrasives and a further treatment with a mixture of hydrofluoric and sulphuric acids [9].

In this work, besides the use of colourless glass doped with rare earths, coloured glasses with oxides of 3d transition elements doped with rare earths were also used have in mind to explore the change of colour when submitted to ultraviolet light.

RESULTS AND DISCUSSION

Compatibility tests of the different glasses were made using a dilatometer in the temperature range of 25 to 300°C. The results obtained for the glasses with all rare earth oxides showed that all the glasses used were compatible. Usually two glasses are considered compatible when the difference between their thermal expansion coefficients is less than $0.5 \times 10^{-6} \text{ K}^{-1}$ [10]. The thermal expansion coefficients obtained for the glasses doped with different rare earth oxides were the following: Sm, $9.53 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$, Tb, $9.80 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$, Ce $9.76 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$, Eu $9.90 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$, Dy $9.60 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$ and Tm $9.68 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$, so the differences are less than $0.5 \times 10^{-6} \text{ C}^{-1}$.

The firing schedules tested allowed the determination of the highest temperature allowed for different annealing techniques. For instance, regarding the pâte de verre technique, the schedules were determined for hollow pieces with and without talc. The temperature range is between 730 - 770°C. The exact temperature will be defined depending on the desired surface: for granular surface 730°C will be used, whereas for a smooth granular surface, 780 °C. It was also found that the transparency/opacity of the glass surface depended on the size of the frits. Smaller frits gave less transparent glasses.

Different earth oxides were mixed in order to achieve new colours for the pâte de verre technique. Using the scale showed on the table 1 we managed to create a colour palette bearing in mind Newton's light theory [11] and the additive-light mixture, as described by Helmholtz. [12]

For the durability of the art works several annealing tests were made and it was found that the best annealing temperature range is 520-540°C with a strain point of 470°C.

To prove that the glass was well annealed, each object was checked in a polariscope. Among the casted glass pieces some of them did not indicate any stress, while in others the observed residual stress was acceptable.

REMARKS ON THE ART WORKS

"GLASS IS A UNIQUE MATERIAL FOR SCULPTURE, AND IT IS A CONTEMPORARY MATERIAL. IT IS UNIQUE BECAUSE NO OTHER MEDIUM HAS THE ABILITY

TO CHANGE COLOR, TEXTURE, AND, SEEMINGLY, MASS" [13]

The sculptures made with luminescent glass produce subtle light effects, forms and fluid movements, which emerge from the transparency of the glass and the emission of the light. At first glance we have a simple, monochromatic composition, just an uncoloured transparent glass and, afterwards, when exposing it to ultraviolet light, a new harmonious chromatic effect is accomplished. The works transform with different light settings, where the colours interact with each other in a harmonious environment. The observer is far from imagining the transformation that would occur. As Adorno said, all the art pieces are enigmas... [14] The glass work implants some feelings on the observer, but they also hide a mystery. The intention is to transport the viewer to a new reality, a dream world... a fairy-tale...

My first explored sculptures are very much connected with nature, where inspiration was found, recreating and developing organic shapes and transforming them into pieces of art. The icebergs, volcano laves, rocks formations and drops of rain are a constant presence in my work. The elements in the pieces interact with each other as a living matter, emerging from the ground of the earth. In their interior we can see cavity, like the inner light of Libenský and Brychotová pieces [15]. They are like the hole of the soul... the spirit that lives inside the elements...

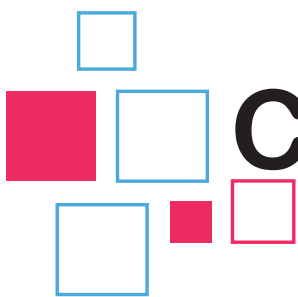
The form and the density of the colorless transparent glass influence how the pieces hold the light that passes through them. They are autonomous in their luminous metaphoric quality.

There is a duality between coarseness and polished surfaces, opacity and transparency of materials and the seduction of colour is determinant in all creative processes. The polished surface allows the spectator to analyse the interior of the work. It is like a window through which the viewer can see the inner activities. [16]

The casting pieces materialize from the ground as solid structures that are trying to reach the sky. They produce forms and fluid movements that emerge from the transparency of the glass colour. As they are represented in the pieces: "nature changes sometimes" and "thoughts of a dream" (figure 2).

The pâte de verre pieces have a textural lightness, a subtle form, tranquil and with a distinct allure, encouraging contemplation. Its facet, so fragile at first glance, appears as it will break easily... however they are in fact stronger. The pieces are very light and this appearance creates a sensation of levitation... The pieces "subtle movements of the corals in the blue ocean I" and "subtle movements of the corals in the blue ocean II" (figure 3) represent well this sensation.

This luminescent glass has an immense potential for the artist to produce art pieces. "Like the other arts, glass is subject to certain limitations of form and content that an artist will perceive intuitively and respect" [17].



FINAL REMARKS

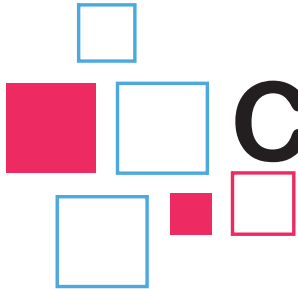
The studied luminescent glasses show that they can be used either in the casting, bowing and pâte de verre techniques. The light effects involving several colours are exceptional. The compatibility tests proved that the glasses with different lanthanides can be mixed. The colour effects are remarkable and they should be explored in future work.

Acknowledgements: The author would like to thank the Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT) for financial support (REF: under contract SFRH / BD / 30684 / 2006). I am also very grateful to my co-supervisor Doctor Pires de Matos, Eng. Sidónio Silva, Eng. Célia Gomes and Dr. A. Sousa Lopes of CRISFORM, the artist José Figueiredo, Master Andreia Ruivo and Mr José Luis for all the help during this work.

CAPTION FOR TABLE

TABLE 1 SCALE USED FOR THE MIXED THE DIFFERENT EARTH OXIDES IN ORDER TO
ACHIEVE NEW COLOURS FOR THE PÂTE DE VERRE TECHNIQU

Eu	Tm	Eu	Dy	Eu	Ce
25%	75%	25%	75%	25%	75%
50%	50%	50%	50%	50%	50%
75%	25%	75%	25%	75%	25%
Sm	Tm	Sm	Dy	Sm	Ce
25%	75%	25%	75%	25%	75%
50%	50%	50%	50%	50%	50%
75%	25%	75%	25%	75%	25%
Ce	Tm	Ce	Dy	Tm	Sm
25%	75%	25%	75%	25%	75%
50%	50%	50%	50%	50%	50%
75%	25%	75%	25%	75%	25%



CAPTION FOR FIGURES

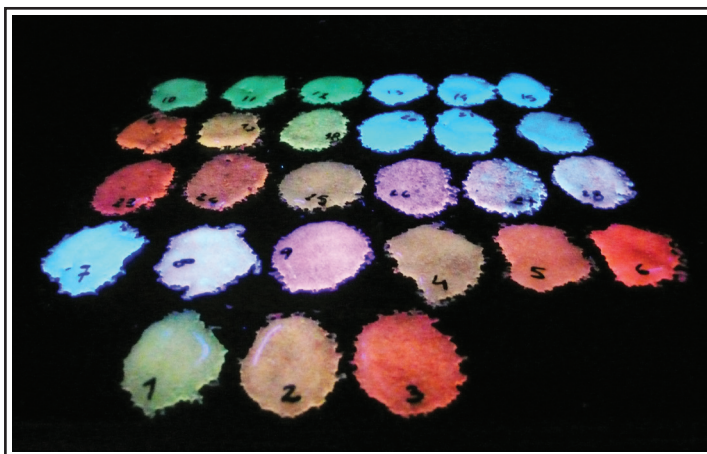


Fig. 1. *PALETTE OF COLOUR OBTAIN MIXING THE DIFFERENT RARE EARTH OXIDES*

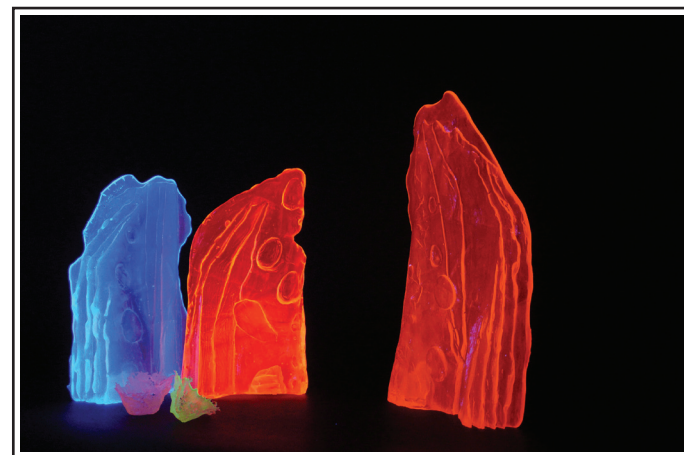


Fig. 2. *CASTING PIECE, "THOUGHTS OF A DREAM", 33x54x14 CM, LUMINESCENT GLASS.*

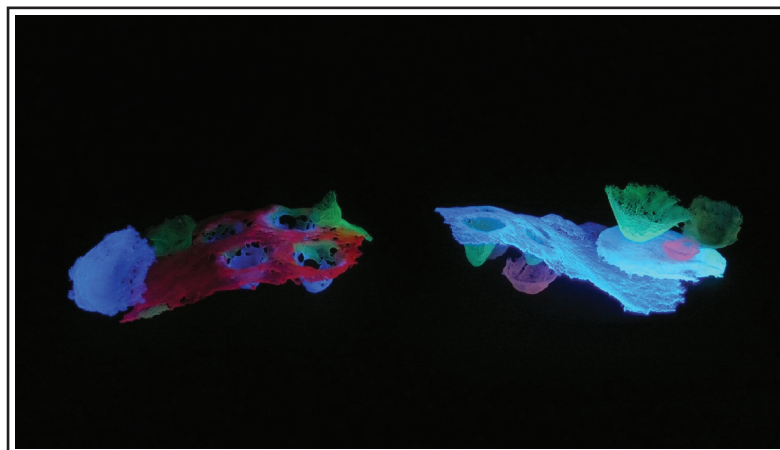


Fig. 3. *PÂTE DE VERRE PIECE. "SUBTLE MOVEMENTS OF THE CORALS IN THE BLUE OCEAN I AND II", 18x100x25CM. LUMINESCENT GLASS*



BARBIE. ARTE E PEDAGOGIA.

THALITA ALVES CORRÊA - UERJ- UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - BACHAREL E LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

RESUMO: O presente estudo se ocupa das relações entre infância e consumo a partir do fetiche visual e as relações interpessoais. Tendo foco meninas e o mercado de bonecas, foi identificado e problematizado algumas repercussões permitidas pela tecnologia midiática na vida das crianças atualmente. O objetivo é propor uma reflexão acerca dos brinquedos enquanto representações semióticas, a partir da discussão sobre os papéis que as bonecas evocam, a fim de examinar como a identidade feminina vem sendo representada pela mídia através de expressões do universo infantil, bem como desvendar alguns valores incorporados às referidas representações.

A pesquisa parte de produtos midiáticos para coletar elementos que mostrem como se dá o apelo ao consumo da boneca, transformando-a em objeto de desejo para as crianças e pensar quais motivos fazem desta um brinquedo concomitantemente primitivo e contemporâneo. A boneca é escolhida, por ser um símbolo inconfundível da infância, além deste mundo não ser suficientemente explorado em pesquisas acadêmicas, visto que há poucos estudos que enfatizam a função das bonecas como fonte de conhecimento social, histórico e cultural (Peers, 2004).

ABSTRACT: This study about relations between children and consumption from the visual charm and interpersonal relationships. Having focus the market for dolls and girls, it was identified and problematised some effect allowed by the technology media in children's lives today. The objective is to propose a reflection about the toys as semiotic representations, from the discussion on the roles that evoke the dolls in order to examine how the female identity is being represented by the media in terms of infant universe, and unveil some values incorporated to these representations.

The research start from media products to collect evidence to show how the call is made for consumption by the doll, turning it into an object of desire for children and think what reasons make this a toy, simultaneously, primitive and contemporary. The doll is chosen, as a distinctive symbol of childhood, beyond this world is not sufficiently explored in academic research, since that there are few studies that emphasize the role of puppets as a source of social knowledge, historical and cultural (Peers, 2004).

+ **PALAVRAS-CHAVE/KEYWORDS:** Infância, Consumo, Fetiche, Bonecas, Representações / Children, Consumption, Fetish, Dolls, Representations.

Atualmente pode-se perceber o consumo como uma das esferas da vida em que se observa produção de cultura, ou seja, os espaços sociais podem ser moldados, entre outros fatores, pelas práticas de consumo. Dentro desse contexto, a criança contemporânea também aprende a desenvolver relações e construir representações a partir do ato de consumir. Sendo assim, este trabalho visa discutir a relação entre o público infantil e o universo do consumo, investigando de que forma esse processo pode influenciar no desenvolvimento da infância nos dias atuais.

A produção deste artigo se baseia nas conclusões feitas em minha Monografia para o curso de Pedagogia da Faculdade do Estado do Rio de Janeiro. A princípio foi elaborado um artigo maior, porém, com a necessidade de diminuir o número de laudas, procurei suscitar a escrita inicial.

O universo infantil e sua relação com o consumo especificamente de bonecas na sociedade contemporânea foi debatido a partir do convívio da criança com as novas formas de comunicação e a tecnologia, abordando o seu significado para o público infantil, as relações sociais estabelecidas, bem como a relação do imaginário infantil, seus estereótipos e fetiches com brinquedos.

Foi observado que a metrópole propicia a velocidade da vida e no seu incessante movimento. Estudar o visual em suas relações sociais com a publicidade e a arte, faz pensar sobre questões históricas, culturais e estéticas em função da significação das marcas, através de bens de consumo e na produção de estilos de vida. É refletido o poder das marcas na construção de estilos de vida, na caracterização de um tipo social em função do conjunto de experiências, compondo assim, conjuntos de estilizações dos comportamentos, individualmente e em grupo. Cíclico, o movimento da vida interfere na urbanização, na produção, na sociedade, propõe conceitos, elucida comportamentos. Bens de consumo contemporâneos, os objetos têm seu repertório construído durante a sua vida social. Uma construção igualmente incessante, com diversas direções. Por um lado, um histórico social que o coloca em determinados posicionamentos, sobretudo em relação ao consumo. Por outro, um objeto de fetiche a determinados grupos. A vida social de um objeto, percorre circuitos e segue os ritmos. Ritmos ditados pelo consumo. Significados pela publicidade. Motivados pela moda. Perpetuados pelas marcas.

Nesta pesquisa, foi constatado que crianças apresentam uma visualidade fortemente referendada às inúmeras imagens de personagens da mídia. As soluções formais estereotipadas, extremamente repetidas nas criações infantis, denotam um olhar familiarizado a ícones de consumo (Gomes, 2001). Educados dentro do “estatuto pedagógico da mídia” (Fischer, 1998), as crianças constroem seus imaginários junto às figuras produzidas por grandes corporações capitalistas. Frente à influência massiva deste tipo de imagens, poderoso referencial que não se pode ignorar, há muito que se pensar. Sobre as complexas intersecções da arte, da mídia e da educação, faz-se necessário problematizar as estratégias teóricas relativas à formação visual que se articulam ao fato do imaginário contemporâneo ser calcado no consumo.

Além disso, foi conduzido o olhar para os estudos sobre a criança e a publicidade, especialmente para o papel da recepção de mídia pelas crianças no modo como elas vêem a si mesmas e a partir disso constroem sua visão de mundo. Procura-se manter a uma distância cautelosa tanto de uma

indignação de teor apocalíptico quanto de uma celebração apriorística das novidades tecnológicas, até por entender que essas duas perspectivas extremadas acabam se esquivando ao desafios da intervenção: a busca da transformação das linguagens, dos conteúdos e dos contextos de recepção, assim como a busca do aprimoramento da capacidade de compreender o que as crianças pensam e sentem.

Foi também, proposto uma reflexão acerca dos brinquedos enquanto representações semióticas de 'atores sociais de gênero' (Caldas Coulthard & van Leeuwen, 2002), a partir da discussão sobre os papéis que bonecas contemporâneas como Barbie, evocam, a fim de examinar como a identidade feminina vem sendo representada pela mídia através de típicas expressões do universo infantil. A análise inclui desvendar alguns dos valores que são incorporados às referidas representações bem como investigar o potencial de negociação da criança no sentido de desafiar as estruturas de significado que subjazem as identidades das chamadas 'bonecas da contemporaneidade'.

As reflexões deste artigo têm um caráter ainda exploratório, para não dizer especulativo. Justamente por estarmos todos ainda na "primeira infância" da pesquisa sobre a relação das crianças com o consumo, é vital a partilha dos resultados, ainda que parciais, desses estudos. Sabe-se como é produtiva uma área de pesquisa quando suas gramáticas e estatutos ainda não estão cristalizados, e isso é particularmente acentuado no caso dos estudos sobre o consumo de bonecas. Além disso, é preciso "correr atrás" para compreender o que acontece, já que como produto pesquisado, foi visto que a boneca Barbie está presente no imaginário das crianças ainda quando elas não têm a experiência concreta do meio.

Dito isto, pode-se listar algumas observações necessariamente provisórias deste trabalho. O consumo pelas crianças é uma questão complexa e que com certeza requer reflexão atenta, mas o acesso pedagogicamente mediado pode ser uma alternativa para que as crianças tenham direito à recepção de materiais culturais especificamente projetados para elas. Entre essas contribuições, destaca-se o papel da mediação adulta e da riqueza simbólica do contexto cultural imediato.

Embora seja inevitável trabalhar com a cultura midiática no que tange a formação de visualidade, esta pesquisa parte para uma resignificação do imaginário a partir de um convite a protagonizar experiências estéticas.

É no plano artístico que se colocam em revisão os ícones consagrados, os mitos, as tradições e as formas mais banais de consumo. A arte recria a relação com o espaço e com os objetos industriais, refazendo as percepções e os olhares formatados pelos quadrados que recortam a paisagem. Embora todos consumam um arsenal incontável de imagens, não é costume articular as imagens digeridas com a produção artística contemporânea. Mesmo que jamais deglutida em sua forma original, a arte contemporânea, assim como outras vanguardas, são matéria-prima para todas as inovações da mídia. Os processos de absorção e retalhamento das idéias de vanguarda dentro da mídia obedecem a complexas lógicas de propagação e contágio que configuram múltiplos regurgitos e os modos mais esquisitos de absorção.

Considerando a complexidade das relações entre as mídias de consumo e a arte, o campo que consiste a formação visual é uma zona indiscernível, de intensa miscigenação imagética que inclui formas eruditas e conceituais de arte acadêmica junto a produções midiáticas e industriais com tendências populares. Embora povoado por estereótipos, este campo possui linhas de fuga criadoras que extrapola as “janelas” quadranguladas das folhas com reproduções ou monitores de vídeo, o mundo quadrado das imagens. É quando, mesmo de modo estereotipado, o quadrado singular se desfaz para liberar o lugar-comum da paisagem. Mais do que operar com obras de arte e combater as fórmulas prontas, o que tudo o que uma educação visual precisaria fazer era causar impactos, imagéticos e estéticos, que dissolvessem a cegueira frente à composição urbana de elementos naturais entre arquitetura, letreiros e publicidade e tantas outras coisas, fora da televisão, das telas, dos quadros e dos monitores, que existem para serem vistas.

A partir da perspectiva de que a infância é um conceito socialmente construído que pode se transformar de acordo com o contexto cultural e o período histórico em questão, acredita-se que na sociedade de consumo contemporânea as crianças se desenvolvem em um ambiente em que consumir ocupa um papel altamente relevante nas relações sociais. Sendo assim, como seres sociais que interagem com as possibilidades que lhes são apresentados, essas crianças reagem aos estímulos do consumo e da publicidade de maneira específica. Pode-se perceber ainda que atualmente há, de certa maneira, uma reformulação no desenvolvimento da infância, na medida em que as crianças se mostram mais influentes nos hábitos de consumo familiares, despertando o interesse de corporações que estão desenvolvendo um mercado específico para esse público, cada vez mais exigente, na tentativa de transformá-los em “consumidores mirins”.

Quanto à relação do público infantil com o consumo, nota-se por vezes que as diferenças entre os espaços sociais ocupados por adultos e crianças podem se tornar sutis, na medida em que estas possuem uma intimidade maior do que alguns adultos no domínio da tecnologia. Isso acontece porque elas já nasceram em um contexto em que as tecnologias se fazem presentes nas ações cotidianas dos grandes centros urbanos, enquanto que os adultos precisaram se readaptar frente às evoluções tecnológicas.

Vale salientar também que muitas vezes a demanda pela aquisição de bonecas parte dos pais e não das crianças, quando esses alegam se sentirem mais seguros a participarem mais da rotina do filho. É importante lembrar ainda que, apesar de a Barbie ser percebida pelas crianças na maioria das vezes como uma ferramenta de recreação e expressão social, ela não substitui as brincadeiras clássicas. Uma vez que as crianças estão inseridas em um contexto de avanço tecnológico, elas interagem com esse processo, mas de maneira própria, sem deixar de lado outros aspectos da infância.

Enquanto pesquisadora, eu não sou nem fui neutra perante todas essas idéias, essas pesquisas sobre mídia, consumo, infância, educação e tecnologia. Pois mesmo com a pretensão de entrar no universo desse artefato – a Barbie – e ver o que ela produz, também sei que fui levada por ela,

interpelada e capturada por tantas novidades, práticas sociais e transformações, e que com base no que li, estudei, olhei e fui levada a olhar de uma determinada maneira, sei que outros olhares serão possíveis e, talvez, até diferentes com relação a esse mesmo artefato.

A boneca é um desses artefatos que produz muitas coisas e que pode possibilitar inúmeras e profícuas análises. No meu caso, o objetivo central dessa pesquisa foi procurar mostrar como as bonecas têm contribuído para modificar o comportamento e orientar a conduta de vida das crianças e de como essas mudanças provocadas pelo uso da tecnologia têm interferido no currículo e nas práticas educativas.

Por tudo isso, como modelos de referência, não há dúvidas sobre a ação influente de bonecas como Barbie na mudança de padrões de comportamento da mulher na sociedade. Elas inspiram garotas a fantasiarem suas vidas adultas e a transcendem limites sócio-culturais tais como a necessidade de serem reconhecidas no mercado de trabalho.

Por fim, desejo ressaltar que meu objetivo não foi o de defender nem condenar o consumo de bonecas pelas crianças, dentro e fora das escolas, e sim, mostrar um pouco do que elas estariam produzindo nesses universos – infantil e educacional. Afinal, a questão não é abominar a televisão, as propagandas, as imagens, o consumo e os artefatos tecnológicos e sim, procurar compreender como operam e o que esperam de nós. Enfim, a tecnologia faz-se presente e está possibilitando novas configurações e relações sociais, as quais merecem ser refletidas não só por nós, educadores, mas por todas as pessoas que por ela são capturadas. É isso que procurei fazer, refletir, duvidar, buscar novos olhares, trocar as lentes, buscar novos caminhos, sempre provisórios acerca das coisas e culturas que nos cercam. E, ao fazer isso, retomo o que Bujes (2002) falava sobre como nasce uma questão de pesquisa ou de como nasceu esse trabalho de pesquisa que aqui tem seu fim (ou quem sabe recomeço, novos olhares a partir disso que fiz, que apresentei): A pesquisa nasce sempre de uma preocupação com alguma questão, ela provém, quase sempre, de uma insatisfação com respostas que já temos, com explicações das quais passamos a duvidar, com desconfortos mais ou menos profundos em relação a crenças que, em algum momento, julgamos inabaláveis. Ela se constitui na inquietação. (BUJES, 2002a, p.14)

Foi essa incessante e presente inquietação que me impulsionou a querer pesquisar as relações entre o consumo, a infância e a educação; em ver com novos olhares a infância, a escola e a(s) cultura(s); em confrontar os saberes fixos, os quadriculamentos e definições cristalizadas, e a me desconstruir, de tal forma que não mais me imagino aceitar as coisas, idéias e certezas do mundo sem antes realizar qualquer questionamento, sem antes duvidar de tudo e de todos. Portanto, se fiz essa pesquisa não para que as pessoas buscassem receitas de como lidar com o consumo ou ainda que buscassem respostas, antes a fiz para que tivessem um estranhamento, para que gerasse outras reflexões, outros olhares.



DESIGN, BODILY AND SOCIAL IMPAIRMENT.

TOM BIELING (DESIGN RESEARCH LAB; DEUTSCHE TELEKOM LABORATORIES)

ABSTRACT: In this paper, we claim that general human communication system might be enriched by acknowledging and adding specifics of different ways of communication and perception that refer to bodily impairment. We will share results and examples of the design research project “Speechless”, an interdisciplinary project lead by the Design Research Lab at Deutsche Telekom Laboratories in collaboration with the technical university Berlin and the Köln International School of Design. The focus of “Speechless” lies primarily on deaf and blind communication and perception, as well as on the transferability of alternative forms of communication to general human (interpersonal) communication and human-computer-interaction.

We have been developing service- and product-solutions, that might help to overcome some of the limitations caused by bodily impairment on the one hand, and help to enhance the communication of hearing and sighted people on the other hand. We aim to open up new perspectives in Human-Machine-Interaction (HCI) and add a completely new aspect to design driven inquiries in two respects:

- 1) By taking bodily impairment as a source of inspiration for the development of ICT in matters of human communication and perception
- 2) By investigating augmentative and alternative communication (e.g. sign language) from an interfacial point of view.

In this investigation we shall focus on integrative processes: The improvement of social integration, as well as the improvement of communication systems and devices through design (research), inspired by and learning from communication patterns of the bodily (and therefore socially) impaired.

+ **KEY WORDS:** Design Research, Disability, Human-Computer-Interaction (HCI), social Innovation, Social Integration.

Different bodily preconditions impact particular ways of communication and perception. Certain bodily impairments (e.g. deafness or blindness) lead to certain characteristics of human communication, whether it concerns communication amongst people or communication with (or via) machines.

In this paper, we claim that general human communication systems might be enriched by acknowledging and adding specifics of such different ways of communication and perception that refer to bodily impairment.

In our investigation, we focused on the communication of deaf people by analysing limitations and characteristics of deaf communication. We developed service- and product-solutions, that might help to overcome some of those limitations on the one hand, and help to enhance the communication of hearing people on the other hand. The insights we gained in the investigation, allow us to open up new perspectives in Human-Machine-Interaction (HCI).

The exploration includes an overview of existing technology that supports deaf communication, as well as an overview of problems related to such supporting tools (in this context a short video of ca. 90 seconds length will be shown in the presentation).

Furthermore, we describe special characteristics of deaf communication and language. We highlight these from the perspective of hearing people as well as of HCI designers.

In addition, we offer first proposals for solutions of possible products and services, that could help to overcome the barriers and problems, we found in our analysis. Products and Services, that help to enhance deaf communication as well as hearing communication. In this context we developed several use cases, in which our new proposals for HCI design could be helpful.

We add a completely new aspect to design driven inquiries in two respects:

- 1) By taking bodily impairment as a source of inspiration for the development of Information-Communication-Technology (ICT) in matters of human communication and perception
- 2) By investigating augmentative and alternative communication (e.g. sign language) from an interfacial point of view

In our investigation we are guided by the following questions.

What can the Sighted learn from the Blind? What can the Hearing learn from the Deaf? What can Design learn from social Disability? How can Design research find solutions for social Disability? How could those facts be relevant for an application in human-machine interfaces? And what could be future services and products for both deaf and general hearing communication?

General human communicative interaction is deeply influenced by limitations and support (Hügli/Lübcke 2001; Delf 1988). The fact of communicative influence refers to communication patterns amongst human beings as well as human communication with and via machines.

Given different kinds of human limitations in communication (e.g. deafness, blindness, coordinative weakness etc.), there are different models of augmentative and alternative Communication existing, e.g. Braille, BLISS (Calculator 1988; Franzkoviak), Minspeak, or Sign language. Some of these seem

to contain concepts and patterns that could be transferred to a general human (or human-machine) communication.

An example for such model-transfer is given in the idea and history of the symbol-language BLISS (Bliss, 1978), which has originally been developed as an artificial “Universal Language”. The idea of a visual Esperanto did not become widely accepted, however BLISS has been rediscovered in the field of special (needs) education.

Regarding so called (bodily) disability we prefer to use the term “variations (of communication)” in our investigation, rather than “limitations”. One of our major insights in the first research phase of “Speechless” has been the fact, that people with bodily disabilities mostly do not recognize these as such. What surely is being recognized is the fact that certain kinds of bodily variations may lead to social limitations. As Pullin states: “People are [...] disabled by the society they live in, not directly by their impairment” (Pullin 2009, pg 2). The World Health Organization (W.H.O.) recognizes disability “as a complex interaction between features of a person’s body and features of the environment and society in which he or she lives” (W.H.O. 2001). Against this background “disability” is particularly being viewed as social disability, caused by bodily variations.

Apparently, ICT (Information Communication Technology) has the capability to support communication, accordingly help overcome communication barriers caused by bodily impairment. It can therefore be seen as a potential supporter against social disability.

In this context, designers can be regarded as mediators (Buchmüller, 2008) or translators between a) people, by helping to overcome communication barriers, and b) people and machines, by widening the spectre of interaction with the help of human interaction patterns, that are (if not intuitive) at least easy to learn and that have already been proven to function in certain contexts of human (e.g. deaf) communication systems. The access to ICT via interfaces (Buchmüller, 2006) is usually being regarded from formal-aesthetic points of view (McKey, 1999; Apple Computer Inc.; 1992), or from usability perspectives (Nielsen/Loranger, 2006; Krug, 2006) and interaction design (Preece/Rogers/Sharp, 2002; Cooper/Reimann, 2003). In software engineering the focus lies on technological innovation and feasibility (Buchmüller, 2008). We shall explore, to what extent those can refer to the above mentioned alternative (human) communication systems and patterns.

Considering these investigations, we claim that deaf bodily impairment can be an essential reference point to human communication in general, as well as to HCI, due to its social (and cultural) meaning and its ability to be transferred to alternative systems.

One or more impaired senses sharpen the remaining senses (Montessori 1952). This can lead to individual skills that differ from common ones. A deaf person for instance, might not hear the music in a discotheque, but in comparison to the hearing people, he or she can to a certain extent easier communicate during the loud music – even over distance.

If we, as e.g. interface designers, understood more about communicative variations caused by bodily impairment, we might be able to create systems

that enrich general human communication, by transferring and combining properties of such different variations.

In our investigation we shall analyse the relevance of that topic for the development of communication technology as well as for the designer's work and thought process. We shall discuss function and process of multilayered communication of human beings in principle, and how closely these principles are connected to the possibilities of human-machine-interaction.

Speechless shall not only explore the possibilities of helping to develop supporting communication for the "disabled", but is especially intended to be a model of learning from various ways of communication and perception, in order to enrich the common ways of communication in general, as well as them being supported by (e.g. mobile) electronic devices.

When applying knowledge about communication patterns related to deafness (and maybe other bodily disabilities) to the field of design (e.g. of human-machine-interfaces), we must be aware that visual representation can be processed cognitively much more efficient than language (Bonsiepe 2008). Only text-based information, for example, concludes in comparison to a loss of information, when its origins lie in audio-visual sources. Written text can communicate information only in a successive way – one word after the other (Joost 2009). In sign language, complex information can be visualized at the same time. The german sign language contains aspects that ad certain meanings to certain words. These appear "durative", "habitulative" and "iterative" (Koller 2008). For instance: In order to communicate, that an action takes a long time, the accordant signing has to be "frozen" or "stretched". However to communicate, that an action appears continuously, the accordant signing has to be repeated several times (interrupted by longer breaks between the iterations). In order to show, that an action has been achieved manifold, but not continuously, the accordant signing has to be repeated with short breaks in between.

SUBSTANTIVES CAN BE MARKED AS PLURAL, THROUGH REPETITION.

To specify the physical conditions of an object or human being, sign language offers so called classifiers, that are represented by hand positions. The "classifying handforms" (Boyes Braem 1995) are of a high interest for our investigation.

The visually-spatially modality of sign-language based communication enables to a simultaneous communication of information. In contrast to the sequentially ordered words in spoken language, we find five parameters in sign language that can be simultaneously combined: hand form, hand position, hand movement, location and non-manual components are being contained by the receiver as parallel, as they were being generated.

The human is able to visually-spatially perceive more elements simultaneously, than vocally-acoustically. This fact can be exemplified, if we imagine a kitchen table: The plates, the knives and forks, the food and drinks, maybe a newspaper – all that can be perceived and recognized at a glance. A

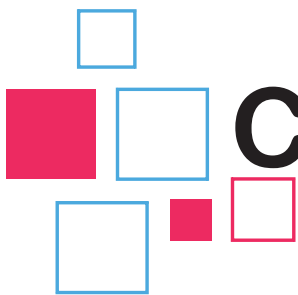
verbal enumeration on the contrary, has always to be generated sequentially.

Our research project opens up a wide field of new ideas and problems to solve in the learning field about properties of alternative and augmentative communication. It becomes obvious a high potential of knowledge about and systematic use of alternative communication systems, to open up perspectives for designing human-machine-interfaces.

The transfer of such concepts from augmentative and alternative communication, not least to hci, can serve designers, engineers, pedagogues in various ways. First of all it can help to overcome communication barriers (by a technique of mediation or translation). Moreover, it opens up new perspectives in learning (language, dialog, cultural/behavioural differences etc.). It furthermore widens the spectre of interaction with the help of human interaction patterns, that are (if not intuitive) at least easy to learn and that have already been proven to function in certain contexts of human (e.g. deaf) communication systems.

Based on these insights, our research project shall sensitise the design profession as well as related disciplines to realise the various perspectives for hci and general human communication, as well as the potential for social inclusion (e.g. of the bodily impaired) by avoiding social disability.





CONSTRUCCIÓN DE ESTÉTICAS URBANAS: LA CIUDAD EN LAS NARRACIONES Y LOS DIBUJOS DE LOS NIÑOS DE BOGOTÁ

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

LOS PROYECTOS: DIBUJO Y NARRACIÓN

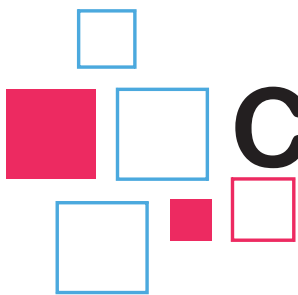
Esta ponencia recoge una parte de los resultados de un proyecto de investigación, terminado en 2003. De fábrica a barrio: urbanización y urbanidad en la Fábrica de Loza Bogotana. Este proyecto de carácter interdisciplinario, tuvo componentes: históricos, arquitectónicos y sociales.

Desde la dimensión social – a mi cargo- el empeño fue conocer las formas de arraigo e identificación de los pobladores con su sector, la manera como está estructurada la comunidad, sus imaginarios, sus estigmas, la evolución en sus creencias, sus luchas cívicas por la legalización barrial, entre otros. Lo anterior, en diferentes grupos etarios, entre los que se destacan los niños con quienes se hizo un taller de dibujo, cuyo tema era su barrio y la ciudad. Además, el estudio permitió aproximarse a la génesis de la violencia inmoderada que caracteriza al sector, y entender la afectación de la forma espacial sobre la conducta de los pobladores.

Posteriormente, entre 2006 y 2007, dirigí la investigación: Las construcciones identitarias a partir de las representaciones sociales de los espacios cotidianos: Un estudio con niños(a) raizales y emplazados, en Bogotá, concluido en la U, Javeriana de Bogotá, en 2007²⁹².

Los participantes fueron niños(a) de diferentes estratos socioeconómicos del D.C., y se incluyó a niños(a) en situación de desplazamiento forzado por violencia. La característica común de todos fue ser escolares y estar en la franja de edad comprendida entre 11 y 13 años. Se aplicó una estrategia metodológica múltiple, que combinó estrategias cualitativas y cuantitativas. Se trabajó con cartas, que intercambiaron los niños de Bogotá D. C., con niños de Manizales ciudad intermedia, capital del departamento de Caldas..

Para aproximarse a las construcciones identitarias y estéticas relacionadas con los espacios de interacción cotidianos de los escolares, se tomaron como fuente para abordar el estudio antropológico, las cartas escritas por ellos con dos referentes de análisis: el efecto de los espacios ciudadanos en los que se desarrolla su cotidianidad, en sus expresiones de representación, y las prácticas sociales legibles en las cartas, que cualifican el uso de estos escenarios, generando los patrones estéticos que guían sus percepciones de la ciudad.



EL BARRIO FÁBRICA DE LOZA EN LOS DIBUJOS DE SUS NIÑOS

CONTEXTO BARRIAL Y SOCIAL: El barrio Fábrica de Loza, está ubicado en las estribaciones de los cerros orientales de Bogotá. Barrio de periferia, obrero y marginal está enclavado en las inmediaciones de la que fuera una de las primeras iniciativas de industrialización en la capital de Colombia: La Fábrica de Loza Bogotana, fundada en 1832, por varios intelectuales y personas de industria interesados en el desarrollo manufacturero de la entonces joven república.

Desde entonces el sector ha vivido toda suerte de eventos y vicisitudes, que lo relacionan con delitos contra la propiedad (robos) y expendio y distribución de drogas, entre otros, que le han otorgado un triste estigma de peligrosidad y vandalismo.

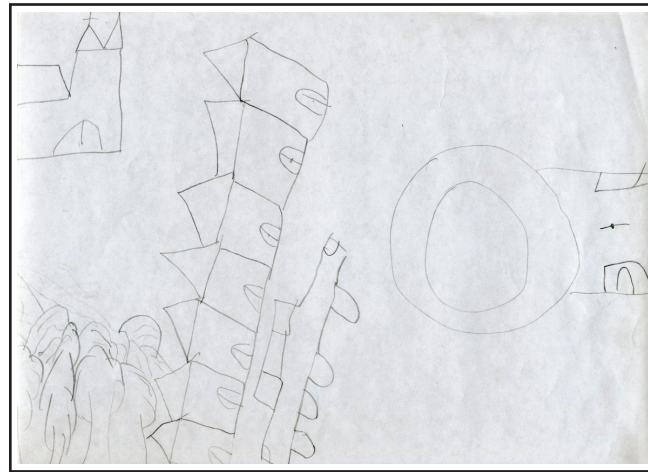
EL TALLER DE DIBUJO:

Los niños (23), trabajaron con gran seriedad y concentración. De esta forma, se obtuvieron los 23 dibujos. Aunque se tomaron los datos de cada participante, dos dibujos quedaron anónimos pues no fueron firmados. Para el análisis, se tomaron en cuenta las variables: color, percepción barrial, figura humana, objetos, red de relaciones sociales, expresiones de ilegalidad, naturaleza y animales.

COLOR: El análisis del conjunto de dibujos muestra que aunque los tenían a disposición, 6 niños usaron una gama muy reducida de color, máximo tres tonos. Es decir que en más del 50% de los niños participantes el uso del color asociado a alegría y deseo vivir y de disfrutar es deficitario e impropio de su edad.

CARACTERÍSTICAS ESPACIALES DEL BARRIO: Los niños muestran en sus dibujos la fragmentación espacial urbana, el énfasis está en lo construido. Poca presencia de elementos naturales, (aunque ellos están localizados en la base de los cerros orientales). En esta categoría, aparecen los elementos urbanos que los niños del barrio identifican y apropian en el mundo que están construyendo desde su infancia.

Los niños son claramente conscientes de la pendiente que define al barrio y que aparece en 10 de sus representaciones. En ocho dibujos, se ven tanto caminos como vías vehiculares, pero tan solo uno identifica claramente los caminos peatonales.



1.- Diez (10) años. *LA EXPRESIÓN NO ES MUY BUENA. EVIDENTE LA PENDIENTE DEL SECTOR. APARECEN LA IGLESIA, EL TANQUE DE LOS LAVADEROS Y UN VEHÍCULO. ALGO DE VEGETACIÓN. DENSIDAD DE CONSTRUCCIONES. MUCHOS ÁNGULOS. EL TRAZO NO ES FUERTE. NO HAY FIGURA HUMANA. EL AUTOR NO UTILIZÓ COLOR.*



2 - 12 años. *USO DEL COLOR. TRAZO DEFINIDO Y OSCURO, PARA DEFINIR EL CAMINO QUE COMUNICA LOS DIFERENTES ESPACIOS. LA EDIFICACIÓN DE LA FÁBRICA APARECE EN UN PRIMER PLANO. DENSIDAD URBANA QUE NO PERMITE NI PERSONAS, NI VEGETACIÓN, NI ANIMALES.*



3 - Diez (10) años. EL BAZUQUERO. SEGÚN EL AUTOR SU DIBUJO REPRESENTA A UN JOVEN CONSUMIDOR, DETRÁS DE UNA CASA Y ALEJADO DEL POSTE DE LUZ, LLEVA EN LA MANO LA BOLSA DE DROGA (DECLARACIÓN DEL AUTOR).

ASOCIACIÓN DE CONDUCTA ANÓMALA Y ESCONDERSE. LA FIGURA ESTÁ ALEJADA DE LAS CASAS.

TAMPOCO HAY MUCHA INTERACCIÓN HUMANA. TAMPOCO HAY RASTROS DE VEGETACIÓN.

Los dibujos de los niños mostraron un mayor uso del color por parte de las niñas, quienes dieron mayor viveza a sus obras, mientras que de los varones prefirieron tonos tenues, grises o ningún color. Claramente, son expresiones de niños que viven en el ámbito urbano. Hay predominio de representación de elementos construidos, vías y aún vehículos.

LAS NARRACIONES DE CIUDAD DE LOS NIÑOS.

El enfoque adoptado para la propuesta del trabajo con cartas infantiles, fue sistémico, porque permite aproximarse a la complejidad tanto de las representaciones sociales como de los procesos de aprehensión cultural y de construcciones identitarias que hacen menores, en sus espacios de interacción, en el ámbito urbano del Distrito Capital.

En esta propuesta específica, al dar a los niños(a) el rol de sujetos protagónicos y fomentar una comunicación de tipo horizontal, fue posible aproximarse a sus maneras de pensar y construir su mundo. Además, al asumir «El carácter autónomo de la infancia como fenómeno social y cultural» (Verón.1995. pp.110), se posibilitó analizar y entender los códigos con los cuales representan y a apropian el mundo. Por ello, era importante permi-

tirles que pudieran expresarse con y a través de sus iguales, pues cabe presuponer que de esta forma, habrá mayor fluidez en la expresión de sus representaciones, si ellos las construyen desde sus propias perspectivas sin excesiva interferencia por parte de los investigadores-adultos.

Finalmente, en el proyecto de investigación que da soporte a este escrito, al interrogarse, por las construcciones identitarias de los niños(a), se propuso una estrategia metodológica enmarcada en la comunicación entre pares infantiles, en sus espacios de interacción cotidianos, en las diferentes capas sociales (mejor definidas como estratos socio-económicos en la Bogotá D.C.). Esta estrategia, ofreció a los participantes la posibilidad de develar en parte las representaciones sociales aprendidas en sus contextos de socialización particulares. Adicionalmente, permitió a los investigadores observar la interacción potencial que se estableció entre ellos. En la medida que los niños(a) escriben para sus iguales, existe un reconocimiento de los puntos de vista de los actores sociales comprometidos, es decir lo que Bajtin denomina una postura metodológica polifónica: donde se comunica el accionar de ambos emisor-receptor, y se adiciona la intervención del investigador.

LA IMPORTANCIA DEL LENGUAJE EN EL RELATO Y EN EL EL TEXTO:

Trabajar con cartas implica trabajar con palabras concatenadas hasta formar un lenguaje, que al decir de Iris Zabala, expresa los ordenes del pensamiento y de la sociabilidad. Un texto se convierte así en un modelo del mundo que expresa una visión, un horizonte ideológico y un entorno (pp. 30). En cuanto al análisis narrativo de las cartas, que forma parte del análisis del discurso, se debe enfatizar que la narrativa ha cobrado en los últimos años significativa importancia, aunque en algunas corrientes postmodernas, se la considera como deformadora de la realidad. Sin embargo, no puede desconocerse que la narrativa -dentro de la cual pueden ubicarse las cartas de este proyecto, que pueden leerse igualmente como documentos etnográficos-, permite al significado tomar forma y conectar a las personas con los mundos privado, público y social, adicionalmente, hace posible y perceptible el cambio social (Bonnel y Hunt, 1999. pp. 17). A continuación un ejemplo:

Batuta Cazucá

Nivel socioeconómico bajo

¿CÓMO ESTÁS?

ESPERO QUE BIEN.

QUIERO A TRAVÉS DE ESTA CARTA, CONOCER ALGO SOBRE TI Y SOBRE TU CIUDAD

DONDE YO VIVO, EL BARRIO NO TIENE SERVICIO DE GAS NATURAL, PORQUE ES EN EL SUR DE BOGOTÁ

EN ESTE BARRIO ANDA UNO INSEGURO, NO TIENE BUENA SEGURIDAD

HAY MUCHOS MUERTOS CADA RATO EN TIENDAS, BARES, ETC.

Esta carta evidencia la polaridad Norte-Sur, que caracteriza a Bogotá: El norte, es un sector de alto nivel socio-económico y el sur que se considera más deprimido. El autor vive en un barrio subnormal, de alta peligrosidad como le relata en su carta y carente de servicios básicos fundamentales.

CONSIDERACIONES FINALES

Desde el dibujo a la narración, desde un contexto local difícil y excluyente hasta los altos niveles sociales donde la vida es grata y divertida, con dibujos y con cartas aparece una gama de imágenes de lo que para los niños -en una franja etaria de 8 a 14 años- representa a Bogotá D.C.

En general, la imagen de la ciudad es positiva y es considerada bella y hermosa en un amplio rango de cartas (Véase CIANTEC, 2008). Sin embargo, estas virtudes más que edilicias están relacionadas con las posibilidades o expectativas de interacción social y de disfrute lúdico que ofrece la Capital a los niños.

Las construcciones históricas, algunas expresiones arquitectónicas del poder del estado como el Capitolio y otras, aparecen más asociadas a valores históricos y turísticos que a las identidades urbanas que construyen de los niños. El valor y la belleza de la ciudad está asociado a oferta de oportunidades, de bienes y servicios – circulaciones, iluminación y todas las expresiones de ‘eficiencia urbana’- en casi la totalidad de las cartas, indistintamente, desde los niveles socio-económicos bajos hasta los más altos.

Contrariamente, los dibujos, de niños de un sector deprimido y marginal, expresan la opresión de la densidad urbana, la integración de vándalos sociales y delincuentes que se amparan en la oscuridad y el anonimato, de la cotidianidad barrial. Sin embargo, para ellos también la ciudad ofrece belleza y bienestar, estas se asocian a las redes de relaciones sociales – cuando el color aparece vibrante en los dibujos-. También, representan sus hitos urbanos espaciales apropiados y territorializados: la pequeña iglesia de barrio o la modesta escuela a la que asisten a diario, su casa y la de sus parientes. En el caso del barrio Fábrica de Loza, las instalaciones mismas de la antigua fábrica y los lavaderos que identifican la vocación laboral del sector, sirven de guías y modelos de espacialidad a los niños del sector. Así, estos niños construyen una identidad espacial urbana que reconoce su entorno barrial próximo, aunque es ajena al transcurrir de la Capital.

Cabe reconocer que la construcción de estéticas urbanas no es homogénea para los niños de Bogotá, está mediatizada por sus oportunidades escolares y las oportunidades que sus familias puedan ofrecerles tanto afectivas, como espaciales. Sin embargo, el denominador común a todos es la ciudad como centro de posibilidades de desarrollo y desempeño, ahí radica su encanto y su interés. La concepción de belleza urbana, se mimetiza con la oferta de oportunidades, velocidad y novedad para el consumo. En un mundo que intenta ser globalizado ¿la estética será víctima de esta ola homogenizadora y solo sobrevivirá en pequeños reductos locales? Los niños tienen la palabra y la respuesta.



REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 1010p.
- ADG Brasil (vários autores) O Valor do Design: Guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- ADOLPHS, Ralph. 2003. Cognitive neuroscience of human social behaviour. *Nature reviews* 4:165-178.
- ADORNO, Theodor & Horkheimer, Max. A Indústria Cultural: o iluminismo como mistificação de massas. _In: Lima, Luís Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
- AGAMBEN, Giorgio (1999) Ce qui reste d'Auschwitz. L'archive et le témoin. *Homo Sacer* III. Tradução de Pierre Alferi, «Bibliothèque Rivages», Paris: Éditions Payot & Rivages.
- AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007
- ALISI, T. and cols.: Natural Interfaces to Enhance Visitors' Experiences, in *IEEE*, vol.12, n.3, 2005.
- ALMEIDA, Ana Paula et alia, "SOUND=SPACE Opera", in proceedings of ICDVRAT – Artabilitation Conference, Porto, Portugal, 2008
- ALMEIDA, Jane de (org.). Alexander Kluge: O quinto ato. São Paulo, Cosac & Naify, 2007.
- ALMEIDA, Jane de e Cícero Silva. "Arte, ciência e inovação: A prática da interdisciplinaridade / Art, science and innovation: The practice of interdisciplinarity" in Perissinotto, P. & Barreto, R. (Ed.) FILE 10 Nurbs Proto 4KT. São Paulo, IMESP, 2009. pp. 33-37.
- ALMEIDA, Jane de. "4K: imagens de quatro quilates/ Eight Million Pixels in 4K images" in Perissinotto, P. & Barreto, R. (Ed.) FILE 2008 000 000. São Paulo, IMESP, 2008. pp. 18-25.
- ALMEIDA, Jane de. "Fótons, escalas, redes, grids: Novas matérias e processos do cinema / Photons, scales, nets, grids: New film materials and processes" in Perissinotto, P. & Barreto, R. (Ed.) FILE 10 Nurbs Proto 4KT. São Paulo, IMESP, 2009. pp. 38-39.
- ALMEIDA, M. E. B. (sd) O Aprender e a Informática. A arte do possível na Formação do Professor, Coleção Informática para a Mudança na Educação.
- ANASTASIOU, L.G.C.; ALVES, L.P. Processos de Ensino na Universidade. Joinville: Univille, 2004.
- ANDRADE, O. O Santeiro do Manguê e outros poemas. São Paulo: Globo, 1991.
- ANDRADE, Rosane de. Fotografia e Antropologia: Olhares Fora-dentro. São Paulo: Estação Liberdade; EDUC, 2002.
- ANTONIONI, Michelangelo. Blow Up. Itália / Inglaterra, 1966.
- ANTUNES, Arnaldo – As Coisas – Ed. Iluminuras, 1992 – São Paulo SP
- ANTUNES, Arnaldo – Palavra desordem – Ed. Iluminuras 2002 – SP
- ANTUNES, Arnaldo – Tudos – Ed. Iluminuras 1990 – São Paulo -SP
- ANTUNES, Arnaldo. Disponível em < <http://www.arnaldoantunes.com.br/>.
- ANTUNES, R; LEYMARIE, F.: "XTNZ – A Three-dimensional Evolutionary Ecosystem", in Proc. 4th Int. Conf. on Digital Arts, Artech2008, A. Barbosa (ed.), Porto, Portugal pp. 201-204, 2008.
- ANZUATEGUI, S. (2008). IN: Historias de Roteiristas, as Historias de Sabina A. DVD
- APPADURAI, A. The Social Life of Things: commodities in cultural perspective. New York: Cambridge University Press, 1986.
- APPADURAI, A., Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", in Featherstone, M. (org.) - Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity, Sage, 1991
- APPADURAI, A., Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization, Minnesota, University of Minnesota Press, 1996
- APPLE COMPUTER, Inc. (1993): Macintosh Human Interface Guidelines. (Apple Technical Library); Amsterdam, Netherlands, Addison-Wesley Longman.
- ARANHA, C.S.G. " Exercícios do Olhar. Conhecimento e Visualidade. São Paulo: Editora Unesp / Funarte, 2008.

- ARANHA, C.S.G. “Algumas parcerias na expressão criadora: obra de arte e história oral”. In: Revista Pesquisa Qualitativa. São Paulo: SE&PQ, 2005-06.
- ARANTES, Priscila, (2005) Arte e Mídia: perspectivas da estética digital, SENAC, São Paulo.
- ARGAN, Giulio Carlo, Arte e Crítica de Arte, Lisboa, Ed Estampa, 1988
- ARGAN, Giulio Carlo, Arte Moderna, Do iluminismo aos movimentos contemporâneos; 4ª edição, São Paulo, Companhia das Letras, 1988,
- ARGAN, Giulio Carlo. Arte e crítica de arte. Lisboa: Imprensa Universitária e Editorial Estampa, 1988.
- ARGAN, Carlos Julio. História da arte como história da cidade. Martins Fontes, RJ, 2001
- ARNHEIM, R. Arte e Percepção Visual: uma Psicologia da Visão Criadora. São Paulo, SP: Pioneira/Edusp, 1980, 503 p.
- ARNHEIM, R. Intuição e Intelecto na Arte. (2ªed.) São Paulo, SP: Martins Fontes, 2004.
- ARNHEIM, Rudolf, Arte e Percepção Visual – Uma psicologia da Visão Criadora, São Paulo, Livraria Pioneira Editora, 1995
- ART RESEARCH, Porto, Portugal, 2009 (in press).
- ASCHER, Steven e Edward Pincus. The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age. New York, Plume, 2007.
- ASCOTT, Roy, “Syncretic Strategies”, in proceedings of the Ideology of the Imaginary Symposium, Experimental Art Foundation, Adelaide, Australia, 2007.
- ASCOTT, Roy, editor of Technoetic Arts - A Journal of Speculative Research, Intellect, UK, 2003-today.
- ASCOTT, Roy. (1998). “ A Arquitetura da Ciberpercepção”. In GIANNETTI, Cláudia. (Org.) Ars telemática – telecomunicação, internet e ciberespaço. Lisboa, Relógio d'Água.
- ATLAN, H. e outros. Idéias Contemporâneas. São Paulo: Ática, 1989.
- ATTICK, J., and A. Redlich. 1992. What does the retina know about natural scenes. Neural Computation 4:196-210.
- ATTNEAVE, F. 1954. Some informational aspects of visual perception. Psychological Review, 183-193.
- AUMONT, Jacques. A Imagem. 5ª. ed. Campinas, SP: 2001.
- AUN, M. P. e ÂNGELO, E.S. “Observatório da Inclusão Digital”. In: Aun, M.P. (org.) Moura, M.A ., Silva, H.P., Jambeiro, O. (pesquisadores); ÂNGELO, E. S., Albuquerque, H.F.S., Câmara, M.A . (alunos pesquisadores). Observatório da inclusão digital: descrição e avaliação dos indicadores adotados nos programas governamentais de infoinclusão. Belo Horizonte: Gráfica Orion, 2007.
- AZEVEDO, I., “A Luz como Material Plástico”, Tesis Doctoral, Universidade de Aveiro, Portugal, (2005), pp.135, pp. 187.
- BACELAR, Jorge – Poesia visual – Universidade da Beira Interior – 2001
- BACHELARD, Gaston: Fragments d'une Poétique du Feu, Paris: P.U.F., 1988.
- BACHELARD, Gaston: L'Eau et les rêves, Paris: José Corti, 1942.
- BACHELARD, Gaston: La Flamme de la Chandelle, Paris: P.U.F, 1961.
- BACHELARD, Gaston: La Poétique de l'Espace, Paris: P.U.F.,1957.
- BACHELARD, Gaston: La Poétique de la Rêverie, Paris: P.U.F. 1960.
- BACHELARD, Gaston. O Direito de Sonhar. Introdução José Améncio Pessanha. São Paulo: Difcl. 1986.
- BADHAM, R. (1984). The Sociology of Industrial and Post-Industrial Societies. Current Sociology, 32(1), 62.
- BAITELLO Jr, Norval. A era da iconofagia. Ensaios de comunicação e cultura – São Paulo: Hackers editores, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento. O Contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1993.
- BAKHTIN, Mikhail. A Poética do Espaço. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo Martins Fontes. 1988b.
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal; introdução e tradução do russo Paulo Bezerra; prefácio à edição francesa Tzvetan Todorov. -4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003

- BALDWIN, Neil. *Edison: Inventing the Century*. Chicago, University Of Chicago Press, 2001.
- BANN, S., "The Framing of Material: Around Dega's Bureau de Coton", *The Rhetoric of the Frame*, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 136-152, (1996).
- BAR, F. *Configuring the Telecommunications Infrastructure for the Computer Age: The Economics of Network Control*, 1990, Berkeley
- BARBEAU, Emanuel, Margot Taylor, Jean Regis, Patrick Marquis, Patrick Chauvel, and Catherine Chauvel. 2008. *Spatio temporal Dynamics of Face Recognition*. *Cerebral Cortex* (May 2008:18):997-1009.
- BARBERÁ, Elisa López e Knappe, Pablo Población. *A Escultura e a Psicoterapia*. 1ª. ed. São Paulo: Ágora, 1997.
- BARBOSA, Ana Mae (org.). *Arte/educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais*. São Paulo: Cotez, 2005.
- BARBOSA, Ana Mae. *A Imagem no Ensino da Arte*. 5ª. ed. - São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- BARBOSA, Livia. *Sociedade do Consumo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- BARDI, L.B. *Tempos de grossura*. São Paulo: Instituto Lina Bo e P.M. Bardi, 1994.
- BARDI, P.M. *Em Torno da Fotografia no Brasil*. São Paulo, SP, Sudameris, 1987.
- BARICHELLO, E.M.R. *Comunicação e Comunidade do Saber*. Santa Maria: Palotti, 2001.
- BARLOW, Horace. 1989. *Unsupervised learning*. *Neural Computation* (1):295-311.
- BARLOW, Horace. 2001. *The Exploitation of Regularities in the Environment by the Brain*. *Behavioural and Brain Sciences* 24
- BARRETTO, Elba S. de Sá. *Avaliação na educação básica nos anos 90, segundo os*
- BARTHES, R. *Mitologias*. 2ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2006.
- BARTHES, R. *Mitologias*. Paris: Edições 70, 1957.
- BARTHES, Roland. 1980. *La chambre claire*: Gallimard.
- BARTLETT, Marian Stewart. 1998. *Face image analysis by unsupervised learning and redundancy reduction*. Ph.D., University of California, San Diego.
- BATISTA, Erlinda Martins; GOBARA, Shirley Takeco. *As concepções de professores de um curso à distância sobre o papel do fórum on-line*. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Brasília, v. 87, n. 216, p. 249-61, agosto 2006.
- BAUDELAIRE, Charles. *O público moderno e a fotografia, em Salão de 1846*, Poesia e Prosa. Organização Ivo Barroso. Rio de Janeiro: Aguilar, 1995.
- BAUDRILLARD, Jean. et al (1990) *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Ed. Cátedra.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e Simulação*. São Paulo: Ed. Antropos, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela Total: Mitos e ironias na Era do Virtual e da Imagem*. Porto Alegre, 1997.
- BAUMAN, Zigmunt *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2006
- BAUMAN, Zigmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- Bauman, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998
- BECK, U., GIDDENS, A. e LASH, S., *Modernidade reflexiva: trabalho e estética na ordem social moderna*, São Paulo, Unesp, 1997
- BECK, U., GIDDENS, A. e LASH, S., *Reflexive Modernization*, Cambridge, Polity Press, 1994
- BECK, U., Giddens, A., Lash, S., *Modernização Reflexiva*, Oeiras, Celta
- BECK, U., *Risk Society*, London, SAGE, 2007
- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se*. Peirópolis, São Paulo, 2005.
- BELL; Daniel. *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social*. 3 ed. Madrid: Alianza, 1991.
- BELLOUR, Raymond. *Entre-imagem; foto, cinema, vídeo*. Campinas, SP:

Papirus, 1997

- BELLOUR, Raymond. Entre-imagens. Campinas: Ed Papirus, 1997.
- BELLOUR, Raymond. Temps d'un mouvement: aventures et mesaventures de l'instant photographique. Paris: Centre National de la Photographie, 1987.
- BELONI, Maria Luiza, 1999. Educação a distância. Ed. Autores Associados, Campinas, Brazil.
- BELTING, Hans. O fim da História da Arte: uma revisão dez anos depois. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- BENJAMIN, Walter. (2000). Oeuvres I, tradução de Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz e Pierre Rusch, «Folio Essais», Paris: Éditions Gallimard. [1921].
- BENJAMIN, Walter. A Modernidade, Lisboa, Assírio & Alvim, 2006
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na época de sua Reprodutividade Técnica. _In: Lima, Luís Costa. Teoria da Cultura de Massa. São Paulo: Paz e Terra, 1990.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: Obras escolhidas, v. 1. Tradução de Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986, 165-196.
- BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire um Lírico no Auge do Capitalismo. Trad. José Carlos Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BERGER, P. e LUCKMANN, T., A Construção Social da Realidade, Petrópolis, Editora Vozes, 2005
- BERGSON, Henry. Matéria e memória. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERNADET, J-C.(2008) IN:Historias de Roteiristas, as Historias de JC Bernadet. DVD
- BEZERRA DE MENEZES, Ulpiano. Imagem e História. Aula Magna. Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte. MAC USP. São Paulo. 07/03/2006.
- BIGORRI BALLARÍN, L. (2006) Net.art: prácticas estéticas y políticas en la red. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- BIOCCA, Frank A. The pursuit of sound: radio, perception and utopian in the early twentieth century, in Media, Culture and Society, 1988, Vol. 10, Nº 1, 61-79.
- BLAUFUKS, Daniel (2001) Lisboa – Pessoa – Exílio - Saramago. Catálogo da Exposição organizada em cooperação com Galeria Luis Serpa Projecto, Lisboa(10 de Março a 28 de Abril de 2001 e integrada na iniciativa 2001: Odisséia no Tempo.
- BLAUFUKS, Daniel (2007) Sob céus estranhos:uma história de exílio.Lisboa: Edições tinta-da-china Ltda.
- BLAUFUKS, Daniel (2008) O Arquivo: um álbum de textos. Lisboa: Vera Côrtes Agência de Arte.
- BLISS, Charles Kay (1978): Semantography – Blissymbolics; Semantography Publ.: Sidney (3rd ed.)
- BOLME, David, J. Ross Beveridge, Marcio Teixeira, and Draperm Bruce A. 2003. The CSU Face Identification Evaluation System: Its Purpose, Features and Structure. In International Conference on Vision Systems., Graz, Austria.
- BOLTER, Jay David e Richard Grusin. Remediation: understanding new media. Massachusetts: MIT Press, 2000.
- BONFAND, Alain. A Arte Abstrata. Campinas, SP: Papirus Ed, 1994.
- BONSIEPE, Gui (2008): Audiovisualistische Rhetorik in zeitbasierten Medien: Über die cognitive Relevanz diagrammatischer Visualisierungen. In: Joost, Gesche, Scheuermann, Arne: Design als Rhetorik. Birkhäuser Verlag Basel. Pg. 217-232
- BORDIEU, Pierre. Sobre a televisão. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- BORDO, J., "The Witness in the Errings of Contemporary Art", The Rhetoric of the Frame, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 178-202, (1996).
- BORER, Alain. Joseph Beuys. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001.
- BORGES, Jorge Luis O Aleph, Companhia das Letras, 2008 e Prosa Completa, Barcelona: ED. Bruguera, 1979, volume 1

- BORGES, Jorge Luis: in O Aleph, Obras Completas, vol. I, Rio de Janeiro: Ed. Globo, 1998
- BOSI, Eclea. Memória e Sociedade: Lembranças de Velhos. São Paulo: TA Queiroz/EDUSP, 1987.
- BOURDIEU, P., O Poder Simbólico, Algés, Difel, 2001
- BOURDIEU, Pierre. A economia das Trocas Simbólicas. São Paulo: Perspectiva, 2001/1974.
- BOURRIAUD, N. (2007) Postproducción. Córdoba, Argentina: Adriana Hidalgo Ed.
- BOYES BRAEM, Penny, 1995 Einführung in die Gebärdensprache und ihre Erforschung, S.77
- BRASSAÏ, G. Conversas com Picasso. São Paulo, SP: Cosac & Naify, 2000.
- BRECHT, Bertold. Função social do teatro. In: GILBERTO VELHO (org.) Sociologia da arte, III. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.
- BRESCIANI, Stella e NAXARA, Márcia (orgs.). Memória e (Res) Sentimento: Indagações sobre uma Questão Sensível. Campinas: Editora da UNICAMP, 2004.
- BRINGHURST, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005
- BRISSAC, Nelson. "Arte/Cidade – Um Balanço". Revista Ars – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – ECA USP. São Paulo: ECA USP, ano 4, no. 7, 2007.
- BRITO, Ronaldo. Neoconcretismo: vértice e ruptura do projeto construtivo brasileiro. Cosac e Naify Editor. São Paulo, 1999.
- BROWN, Sheldon. "Why Fi? 4k Fidelity in Scalable city" in in Perissinotto, P. & Barreto, R. (Ed.) FILE 2008 000 000. São Paulo, IMESP, 2008. pp. 26-32.
- BRUCE, Vicky, and Andy Young. 1986. Understanding Face Recognition. British Journal of Psychology (77):305,327.
- BUCHMÜLLER, Sandra and Joost, Gesche and Chow, Rosan (2008): The Impact of digital interfaces on virtual gender images; Digital Humanities, Oulu, Finland 2008.
- BUJES, Maria Isabel Edelweiss. Descaminhos. In: COSTA, Marisa Voraber. (org.) Caminhos Investigativos II: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002a.
- CABRAL, A. & NICK, E. Dicionário Técnico de Psicologia. (13ªed.). São Paulo, SP: Cultrix, 2003.
- CAHIERS DU CINÉMA (1985): L'Enjeu Scénario, Ed. d'Etoile, nº.371/372.
- CALCULATOR, S. N. (1988): Teaching Functional Communication Skills to Nonspeaking Adults with
- CALDAS-COULTHARD, C. R. & LEEUWEN, Theo van. Stunning, Shimmering, Iridescent: Toys as the Representation of Gendered Social Actors. Litosseliti, Lia & Sunderland, Jane (Eds.), Gender Identity and Discourse Analysis, Amsterdam: John Benjamins, 2002.
- CALVINO, Italo As Cidades Invisíveis, Rio de Janeiro: O Globo, 2003
- CAMPANY, David: Art and Photography, London: Phaidon, 2004.
- CAMPOS ROSELLÓ, F. J. (2006) Creatividad y método: hipertexto rizomático. Valencia: Institución Alfonso el Magnánimo.
- CANEVACCI, Massimo. Antropologia da Comunicação Visual. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2001.
- CANEVACCI, Massimo. Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos da metrópole. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- CANEVACCI, Massimo. Fetichismos visuais: corpos erópticos e metrópole comunicacional. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.
- CANTON, Kátia. "Tendências Contemporâneas: Questões sobre a Arte no Brasil e no Mundo Ocidental". In: AQUINO, Victor. Metáforas da Arte. São Paulo: MAC/PGEHA, 2008.
- CANTZ, Hatje, (2002), CyberArts 2002, International Compendium-Prix Ars Electronica 2002.
- CANTZ, Hatje, (2003), CyberArts 2003, International Compendium-Prix Ars Electronica 2003.
- CAPRA, Fritjof. A Teia da Vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006. 256 p.
- CARDOSO, João Batista. Olhares Semióticos sobre a Comunicação Vi-

sual: os estudos do signo visual na publicidade. In: Revista Fronteira – estudos midiáticos, vol. 10, nº. 03: 183-192. São Leopoldo: UNISINOS, 2008.

- CARRIERE et BONITZER (1996). Prática do Roteiro Cinematográfico. São Paulo, JNS.
- CASCONI, Kim. Laptop Music – Counterfeiting Aura in the Age of Infinite Reproduction, in Parachute, 2002, Nº 107, 52-60.
- CASTANHO, J. E. C. et al., 1998. “Ambiente de Apoio a Cursos de Educação – a Distância Mediada por Computador (EDMC)”. 2º Congresso da ABED – Disponível [Online] em <http://www.abed.org.br/artigos2/artigos/an06.htm>, Accessed on Jan 2006.
- CASTANHO, Maria Eugênia de Lima e Montes. Ensino de Letras e artes na educação superior e a questão da inovação pedagógica. Revista de Educação nº12 – PUC Campinas, Campinas, SP, 2002.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. O Poder da Identidade, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2003
- CASTELLS, Manuel. Sociedade em rede, Volt. I, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2002
- CASTELLS, Manuel. The Rise of the Network Society, Blackwell, 1996
- CASTLE, Ted. Gordon Matta-Clark, Flash Art/Heute Kunst 90-91. 1979.
- CERTEAU, Michel de. A Invenção do Cotidiano: 1. Arte de fazer. Petrópolis: Vozes, 1994.
- CHALMERS, David, “Facing Up to the Problem of Consciousness”, Journal of Consciousness Studies 2 (3), pp. 200-219, 1995.
- CHAMPIGNEULLE, Bernard. A “Arte Nouveau”. 1ª. ed. São Paulo: Editora Verbo e EDUSP: 1976.
- CHANG, A. and cols.: Simplicity in interaction design, in Proceedings of the 1st International Conference on Tangible and Embedded Interaction, 2007.
- CHAUÍ, Marilena. Experiência do Pensamento. Ensaios sobre a Obra de Merleau-Ponty. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- CHAVES, Eduardo e Setzer, Valdemar (sd) O Uso de computadores em Escolas, ed. Scipione.
- CHENG, J. (13 Agosto, 2007), “Study: Primary role of the Internet shifting from communications to content”, Ars Technica, < <http://arstechnica.com/news.ars/post/20070813-study-primary-role-of-the-internet-shifting-from-communications-to-content.html>> (15 Agosto 2007)
- CHENG, Karen. Designing type. Connecticut: Yale University Press, 2005
- CHION, Michel (1989). Roteiro de Cinema. São Paulo, Martins Fontes.
- CHIPP, Herschel B. Teorias da Arte Moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- CLÁUDIO, Mário, Júlio Pomar, Coleção Caminhos da Arte Portuguesa no Séc. XX, vol. 35, Lisboa, Editorial Caminho, 2005
- COELHO, J. Teixeira Netto- Semiótica, informação e comunicação – 7ª Ed. Ed. Perspectiva São Paulo
- COELHO, Teixeira. Guerras culturais: arte e política no novecentos tardio. São Paulo: Iluminuras, 2000.
- COELHO, Teixeira. O imaginário da Morte. In: _ Novaes, Adauto. Rede Imaginária: Televisão e Democracia. São Paulo: Pioneira Pioneira Companhia das Letras, 1991.
- COHEN, Renato. Performance como Linguagem. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- COHN, Clarice. Antropologia da Criança. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.
- COLCHESTER, C. Estampados, textiles e interacción digital. In: Textiles. Tendencias actuales y tradiciones. Barcelona: Blume, 2008.
- COLES, A. (ed.), Site-Specificity: The Ethnographic Turn, London, Black Dog Publishing, 2000, Vol. 4
- COLLIER, John. Antropologia visual: a fotografia como método de pesquisa. São Paulo, EPU, 1973.
- COMPARATO, Doc (1983). Roteiro, arte e a técnica de escrever para o cinema e televisão, 3ª.ed. Rio de Janeiro, Nórdica.
- CONSOLARO, Alberto. Adaptação ao mundo, avalanche de informações e a serendipidade na Odontologia. Revista Dental Press Ortodon-Ortop

Facial Maringá, v. 13, n. 3, p. 23-27, maio/jun. 2008 p. 23-27. <http://www.scielo.br/pdf/dpress/v13n3/a03v13n3.pdf> acessado em 22/08/09. Acesso em 22/08/09.

- CONSOLO, Cecília. A trajetória Simbólica e Cultural – uma reflexão sobre a linguagem do design. Anatomia do Design – Uma análise do design gráfico brasileiro. São Paulo: Editora Blucher, 2009.
- CONTRERA, M.S. “Incomunicação e amor”. In: BAITELLO Jr., N., CONTRERA, M. S., MENEZES, J. E. O (2005) Os meios da comunicação. São Paulo: Annablume.
- COOPER, A., Reimann, R. (2003): About Face 2.0 – The Essentials of Interaction Design; Indianapolis, USA, Wiley & Sons.
- COOPERSTOCK, J.R. and cols.: Reactive Environments: Throwing Away Your Keyboard and Mouse, in Communications of the ACM, 1997.
- CORBUSIER, Le, Por uma Arquitetura, tradução Ubirajara Rebouças, São Paulo, 2006, Perspectiva
- COSTA, A. F. da, et al, “Classes sociais na Europa”, Sociologia, Problemas e Práticas, 2000, 34, pp. 9-44
- COSTA, Alexandre, V. Kino-Coreografias. Entre o Vídeo e a Dança. In: Brum, Leonel & Caldas, Paulo (org). Dança em Foco. v.2: Videodança. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2007.
- COSTA, C. Questões de Arte. São Paulo: Moderna, 1999.
- COSTA, Helouise, SILVA, Renato Rodrigues da. A Fotografia Moderna no Brasil. São Paulo, Cosac Naify, 2004.
- COSTA, Mário. O Sublime Tecnológico. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, E., “Synthèse et simulation”, Poissant, Louise (ed), Esthétique des Arts Médiatiques, op. cit. Vol II, pp. 275-290, (1995).
- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI. A humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora Unesp, 1997, p. 135-143.
- COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade Virtual. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.
- COURTÉS, Joseph. Introdução à Semiótica Narrativa e Discursiva. Coimbra: Almedina, 1979.
- COX K.; WALKER, D. User interface design. Singapore: Prentice Hall, 1993.
- CRARY, Jonathan. Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture. Cambridge, MIT Press, 2001.
- CRARY, Jonathan. Techniques of the Observer on Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge, Jonathan Crary, MIT Press, 1992.
- CRIMP, Douglas: A atividade fotográfica do pós-modernismo, in Arte e Ensaios, PPGAV-UFRJ, n. 11, 2004, p 127-133.
- CRUZ-NEIRA, C., D. Sandin, T. DeFanti, R. Kenyon, J. Hart, “The Cave: audio visual experience automatic virtual environment” in Communications of the ACM, Junho, 1992.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. Creatividad: el fluid y la psicología del descubrimiento y la invencion. Barcelona, Espanha: Paidós, 1998.
- CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihály. Flow: The Psychology of Optimal Experience, Harper and Row, New York, US, 1990.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1986.
- DANIEL, J. Sandin, T. Margolis, Jinghua Ge, Javier Girado, Tom Peterka, Thomas A. DeFanti. “The varrier autosterioscopic virtual reality display” in ACM Transactions on Graphics, in: Proceedings of ACM Siggraph 2005, Los Angeles, CA, 31 de julho a 4 de agosto de 2005, vol. 24, no. 3, pp. 894-903.
- DANTO, Artur, Após o Fim da Arte – A Arte Contemporânea e os Limites da História, São Paulo, Odysseus Editora, 2006, ISBN 85-88023-42-3
- DAVINO, Gláucia (2000). Roteiro, elemento oculto no filme. Filme, a cristalização do roteiro. Tese-Doutorado. São Paulo, USP
- DAVINO, Gláucia (2007). “Screenwriters & Roteiristas. Quem são esses personagens?”. In: IV Jornada de Estudos Americanos, CD, São Paulo. IV Jornada de Estudos Americanos.
- DE GIORGIS, A e Prette, M.C. (2001) La Storia dell'Arte – Dalle origini ai

giorni nostri. Firenze: Giunti.

- DE LINDE, Zoé and KAY, Neil. 1999. *The Semiotics of Subtitling*, Manchester, St Jerome Publishing.
- DE SORDI, Mara Regina Lemes. *A avaliação e seu potencial inovador nos processos de formação universitária: a visão dos professores de Artes e Letras*. Revista de Educação nº12 – PUC Campinas, Campinas, SP, 2002.
- DE SORDI, Mara Regina Lemes. *Avaliação da Aprendizagem universitária em tempos de mudança: a inovação ao alcance do educador comprometido*. – Pedagogia Universitária a aula em foco. Campinas, SP, 2000.
- DEFANTI, T.A. et al. “The OptiPortal, a scalable visualization, storage, and computing interface device for the OptiPuter” in *The International Journal of Future Generation Computer Systems Grid Computing: theory, methods & applications*, vol. 25, issue 2, Feb. 2009, pp. 114-125.
- DEGRAAF, Leonard. *Confronting the Mass Market: Thomas Edison and the Entertainment Phonograph*. Disponível em: <<http://www.h-net.org/~business/bhcweb/publications/BEHprint/v024n1/p0088-p0096.pdf>> Acesso em: 7.jul.2009.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. (1997) *Rizoma*. Valencia: Pre-textos.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Conversações*. Tradução Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles. (2006) *A Imagem-Tempo*. Cinema 2. Portugal: Assírio & Alvim.
- DELF, Hanna, Georg-Lauer, Jutta, Hackenesch, Christa and Lemcke, Mechthild (1988): *Geschichte, Begriffe und Probleme der Philosophie*; Hamburg, Germany, Rowohlt Verlag. Pg 162.
- DEMARCHI, Rita de Cássia. *Encontros Sensíveis: experiências de mediação da obra pública Estação Sumaré no metrô de São Paulo*. São Paulo, 2003. Dissertação (Mestrado). Instituto de Artes/UNESP.
- DERY, M. (1998) *Velocidad de escape*. La cibercultura en el final del siglo. Madrid: Siruela.
- DEWEY, John. *A arte como experiência*. São Paulo: Abril Cultural, 1980 (Coleção Os Pensadores).
- DI MORETTI (2007), “Ser e Estar”, in <http://www.autoresdecinema.com.br/blog/?p=47>.
- DÍAZ CINTAS, Jorge. 2001. *La traducción audiovisual – el subtitulado*, Almar, Salamanca.
- DICCIONARIO de la Lengua Española”. Versión impresa. Real Academia Española, XXII edición, (2001).
- DINELLO, D (2006). *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- DINKLA, S.: *The History of the Interface in Interactive Art*, in *Proceedings ISEA'94*, 1994.
- DIX, A.: *First Steps in Physicality*, in *First International Workshop on Physicality*, M. Ghazali, D. Ramduny-Ellis, E. Hornecker and A. Dix (eds.), 2006.
- DOANE, Mary Ann. *The emergence of cinematic time: modernity, contingency, the archive*. Cambridge: Harvard University Press, 2002.
- DOMINGUES, Diana. (org). *Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009. 570p.
- DOMINGUES, Diana. (Org.), (1997) *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*, Editora Unesp, Brasil.
- DOMINGUES, Diana. *Criação e Interatividade na Ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002. 252p.
- DOMINGUES, Diana. VENTURELLI, Suzete. *Cibercomunicação Cíbrida no Continuum Virtualidade Aumentada e Realidade Aumentada: era uma vez...a realidade*. Revista Ars, São Paulo, v. 1, p. 108-121, 2008.
- DONDIS, D. A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. SP, Martins Fontes, 2003.
- DRAPER, B., K. Baek, M.S. Bartlett, and R. Beveridge. 2003. *Recognizing Faces with PCA and ICA*. *Computer Vision and Image Understanding Volume 91 (Issues 1-2):115-137*
- DREW, Ned e Sternberger, Paul. *By Its Cover: Modern American Book Cover Design*. Nova York: Princeton Architectural Press, 2005
- DRUCKREY, Timothy. (ed.) (1996) *Electronic Culture. Technology and visual representation*. New York: Aperture.

- DRUCKREY, Timothy. (Edit), (1999) *Ars Electronica: Facing the Future*, The MIT Press.
- DUARTE JÚNIOR, João Francisco. *O que é Beleza*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.
- DUARTE, André Frangulis Costa, 2003. *O Subsistema EAD – Uma Proposta de Parâmetros para a Educação a Distância do Exército Brasileiro*, UFJF, Juiz de Fora, Brasil.
- DUARTE, João Francisco Jr. *O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível*. Curitiba: Criar Edições, 2001.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cossac & Naify, 2004.
- DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico e Outros Ensaios*; tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP, Papyrus, 1993.
- DUGUET, Anne-Marie. “Jeffrey Shaw: from expanded cinema to virtual reality”. In: Duguet, Anne-Marie, Klotz, Heinrich & Weibel, Peter (org). *Jeffrey Shaw – a user’s manual*. Karlsruhe: ZKM, 1997, p. 21-57.
- Dumb Type. Disponível em <[http:// dumbtype.com](http://dumbtype.com)>
- DURAND, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1998.
- DURO, P., “Introduction”, *The Rhetoric of the Frame*, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 1-10, (1996), pp.1, 2 y 9.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- EDELMAN, S., B. HILES, P.H. J. YANG, and N. INTRATOR. 2001. Probabilistic principles in unsupervised learning of visual structure: human data and a model. Paper read at 15th Annual Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS), Dec 03-08, at Vancouver, Canada.
- EDELMAN, S., N. INTRATOR, and J. S. JACOBSON. 2002. Unsupervised learning of visual structure. Paper read at 2nd International Workshop on Biologically Motivated Computer Vision (BMCV 2002), Nov 22-24, at Tubingen, Germany.
- EISNER, Will. *Caderno de Tipos Urbanos in: Nova York: a vida na grande cidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- EKMAN, Paul. 1999. *Handbook of Cognition and Emotions*. John Wiley and Sons Ltd ed. Vol. Facial Expressions.
- ELIAS, N., *Teoria Simbólica*, Oeiras, Celta, 2002
- ELLUL, Jacques (1964): *The Technological Society*. New York: Vintage.
- Essa pesquisa contou com apoio financeiro da FAPERJ e CNPq.
- ESSLIN, Martin. *Brecht: dos males o menor*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- ESTRELLA, J. y LÓPEZ, A. (1995) *Cibercultura: realidad virtual & redes*. Madrid: Ed. Anaya Multimedia.
- FABRIS, Annateresa (org). *Fotografia: usos e funções no século XIX*. São Paulo, SP, Edusp, 1998.
- FAIRCLOUGH, Rushton H. *The Atitude of the Greek Tragedians Toward Nature*. In: TUAN, Yu Fu. *Topofilia: um estudo de percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. São Paulo: DIFEL, 1980.
- FARIA, W. de, 1989. *Aprendizagem e Planejamento de Ensino*. Ática, São Paulo, Brasil.
- FEATHERSTONE, M. (ed.), *Global Culture*, London, Sage, 1991
- FEATHERSTONE, M. e BURROWS, R. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage Publications, 1996.
- FERGUSON, Russel: *WOLFGANG Tillmans*, New Haven: Yale University Press, 2006,
- FERNANDES JR, Rubens. *Labirinto e Identidades-panorama da Fotografia no Brasil (1946-98)*. São Paulo, Cosac Naify, 2003.
- FERNANDES, Ciane. *Tecnologia e(m)di-fusão: A compre(em)ssão do tempo-espaço e o corpo performático*. Disponível em: <www.funesc.com.br/engenh/textos/midi_t02.htm>. Acesso em: 03 fev. 2003.
- FERRARETTO, Luiz Artur. *Rádio: o veículo, a história e a técnica*. Porto Alegre: Dora Luzzatto, 2007.
- FERRARI, S. (2001) *Guia de História da Arte Contemporânea*. Lisboa: Presença.
- FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. *Novo dicionário Aurélio da língua por-*

- tuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.1986.
- FIELD, Syd (1995): Manual do roteiro. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva
 - FIELD, Syd (1997): Quatro roteiros. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva.
 - FINDEISEN, Andreas Leo, “Emergent Social Architectures - Transformed Senses of Belonging”, in proceedings of Ixth Consciousness Reframed Symposium, Springer, Vienna, Austria, 2008.
 - FISHER, Ernst. A Necessidade da Arte. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1959.
 - FISHWICK, Paul A. (Edit), (2006), Aesthetic Computing, The MIT Press.
 - FLOCH, Jean-Marie. Documentos de Estudo. São Paulo: CPS, 2001.
 - FLOCH, Jean-Marie. Semiótica Plástica e Linguagem Publicitária. In: Revista Significação, 6: 29-50. São Paulo, 1987.
 - FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Relume Dumará, Rio de Janeiro, 2002.
 - FONTELES, Heinrich Araujo. O Processo de vulgarização na escola pela mídia. IN: Dolghie, J; Fonteles, H.A; Campos, B.M. Cultura, Mídia e Educação: abordagens transdisciplinares. São Paulo: Livroponto: 2008.
 - FORTUNA, C. e Santos Silva, A., “A cidade do lado da cultura: Espacialidades sociais e modalidades de intermediação cultural”, in Sousa Santos, B. (org.) - Globalização: fatalidade ou utopia?, Afrontamento, 2002
 - FOUCAULT, Michel. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro: Forense, 2006.
 - FOUCAULT, Michel. As Palavras e as Coisas. Uma Arqueologia das Ciências Humanas. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
 - FOUCAULT, Michel. Nietzsche, Freud e Marx. São Paulo: Princípios: 1997.
 - FRAGOSO, Maria Luiza. (org) >=4D Arte Computacional no Brasil. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte, 2005.
 - FRANZKOWIAK, Thomas: Das BLISS-System in der Übersicht; Auszug aus: Lesen – Schreiben – BLISS. Ein Förderprogramm mit BLISS-Symbolen zur Erleichterung des Schriftspracherwerbs;
 - FREIRE, P; GUIMARÃES, S. Sobre educação. 3.ed. ver. E ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
 - FREIRE, Paulo. A Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
 - FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. 7ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
 - FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
 - FREITAS, Lima; MORIN, Edgar; NICOLESCU, Basarab. Carta da Transdisciplinaridade. In: I Congresso Mundial da Transdisciplinaridade, Portugal, 1994. Disponível em: <http://www.redebrasileiradetransdisciplinaridade.net>. Acessado em ago. 2009.
 - FRICKE, Christiane. Novas mídias. In: CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa R. (org.) O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac e Naify, 1999.
 - FRIEDMAN, J., Cultural Identity & Global Process, London, Sage, 2000
 - FRIZOT, Michel. 1998. A new history of Photography: Konemann.
 - FRÓIS, João Pedro (Coord.Edit)(2000), Educação Estética e Artística, Fundação Calouste Gulbenkian, Serviço de Educação e Bolsas.
 - FRUTIGER, Adrian. Sinais & Símbolos. São Paulo: Martins Fontes, 1999
 - FUNK, Suzana , SANTOS, Ana Paula A importância da tipografia na história e na comunicação – disponível no site www.fido.palermo.edu
 - GAGNEBIN, Jeane Marie(2006) Lembrar escrever esquecer. São Paulo: Editora 34.
 - GALASSI, Peter: Jeff Wall, New York: MoMa, 2007.
 - GALVÃO, Izabel. Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Petrópolis/RJ: Vozes, 1995.
 - GALVÃO, Maria Rita (1975): Crônica do cinema paulistano. São Paulo, Ática.
 - GAMBIER, Yves and GOTTLIEB, Henrik (eds). 2001. (Multi)Media Translation: Concepts, Practices, and Research. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 173-177.
 - GARCIA-ROBLES, R. “La Holografía en el Arte Contemporáneo”, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, 2008.
 - GARCIA-ROBLES, R. et al., “Immateriality, Invisibility and Restricted

View-angle as resources in holographic art practices”, actas del congreso International Symposium on Display Holography, Julio 2009.

- GARDNER, Howard. As Artes e o Desenvolvimento Humano. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1997.
- GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas – A Teoria na Prática. São Paulo: Artmed Editora S.A., 1993.
- GARDNER, Howard. Mentas que Criam. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996
- GARREL, Thierry (Ed.) Contacts.1, 2, 3 The world’s greatest photographers reveal the secrets behind their images, Paris: Arte France- CNP, DVD 2000
- GEHLHAAR, Rolf, “SOUND=SPACE workshops for disabled children – report on a Research Fellowship at Music Department of the University of New England”, Sound as Object. DLitt, pp. 1-10, Coventry University, UK, 2007.
- GENTILE, P.A educação, vista pelos olhos dos professores. In:Revista Nova Escola,n.207, 2007, Pág 32 – 39.
- GHAZALI, M. and Dix, A.: Natural Inverse: Physicality, Interaction & Meaning, in Let’s Get Physical: Tangible Interaction and Rapid Prototyping in, for, and about Design, Workshop at 2nd International Conference on Design Computing & Cognition, Eindhoven 2006.
- GIANNETTI, Claudia. (1998). Ars Telemática: Telecomunicação, Internet e Ciberespaço, Relógio d’Água Editores, Lisboa
- GIANNETTI, Claudia. (2006). Estética Digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia, Editora Com Arte, Belo Horizonte
- GIANNETTI, Claudia. Estética Digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología”, Angelot, Barcelona, 2002.
- GIDDENS, A., As Consequências da Modernidade, Celta, 2002
- GIDDENS, A., Modernidade e Identidade Pessoal, Oeiras, Celta Editora, 1997 (2ª edição)
- GIGLIOTTI, Carol. The metaphoric environment of art and technology. In: ASCOTT, Roy (Org.). Reframing consciousness: art, mind and technology. Exeter: Intellect Books, 1999.
- GILSTER, Paul. Digital Literacy. Estados Unidos, John Willey & Sons, Inc, 1997.
- GIRÃO, Luis Miguel, A Series of Audiovisual Studies for Bodies in a Sensory Space, Project Rationale, Coventry School of Art and Design, UK, 2007.
- GIUSTI, Sonia Regina. Avaliação da aprendizagem na educação profissional em Saúde. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, SP, 2007.
- GOHN, Daniel. Aspectos Tecnológicos da Experiência Musical, in Música Hodie, 2007, Vol. 7, No 2, 11-27. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/musica/article/view/3295/3235>> Acesso em: 7.jul.2009.
- GOHN, Maria da Glória. Teorias dos movimentos sociais. Paradigmas clássicos e contemporâneos. São Paulo: Loyola, 1997.
- GOMES, Renato Cordeiro Todas as Cidades, a Cidade: Literatura e Experiência Urbana, Editora Rocco, 2008
- GOODMAN, N., Modos de fazer mundos, Porto, ASA, 1995
- GRACIOSO, Francisco. As Novas Arenas de Comunicação com o Mercado. São Paulo: Atlas, 2008.
- GRAU, Oliver, (2003) Virtual Art: From Illusion to Immersion, The MIT Press.
- GRAU, Oliver, (2005) Arte Virtual: da ilusão à imersão, Editora Senac e Editora Unesp, São Paulo
- GREIMAS, Algirdas J. Semântica Estrutural. São Paulo: Cultrix, 1976.
- GREIMAS, Algirdas J. Semiótica Figurativa e Semiótica Plástica. In: Revista Significação, 4: 20-43. São Paulo, 1984.
- GRINBERG, Leon y GRINBERG, Rebeca. Identidad y Cambio. Buenos Aires. Ed. Kargieman; Barcelona. Editora Paidós. Ibérica, 1971.
- GRINBERG, Leon y GRINBERG, Rebeca. Migracion e identidad. In: Psicoanálisis de la migracion y del exílio. Madrid: Alianza Editorial, 1978.
- GROSS, Charles G. and J. Sergent. 1992. Face recognition. Current Opinion in Neurobiology 2: 156-161.
- GROSS, Charles G. 2002. Genealogy of Grandmother Cell. The Neuro-

cientist.

- GROSS, Ralph, Jiambo Shi, and Jeff Cohn. 2001. Quo Vadis Face Recognition? Robotics Institute.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design Gráfico: do invisível ao ilegível. 1ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- GUBERN, R. (1988/89) «Creatividad, estética y tecnología». Telos, 16. Madrid: Fundesco,
- GUILLAUME, Marc. A Política do Património. Porto: Campo das Letras, 1980.
- GUIMARÃES, C.P.; Murad,C. (2007) “Projeto e a visualidade da imagem. Project and the visual image”. In: XI Congreso SIGRADi MX07. Mexico City. La Comunicacion en la Comunidad Visual. Mexico City:EMADYC LaSalle A.C., 2007,v.1,p. 78-82.
- GULLAR, Ferreira. A razão de uma zanga. In: Gloria Ferreira (org.), Crítica de Arte no Brasil: Temáticas contemporâneas. RJ: FUNARTE. (PP:93-95), 2006/1977.
- GULLAR, Ferreira. Etapas da Arte contemporânea. Do Cubismo à Arte Neoconcreta. Rio de Janeiro: Revan, 1998.
- GULLAR, Ferreira. Vanguarda e subdesenvolvimento. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira., 1969.
- GUNNING, Tom. “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In] Credulous Spectator” in Viewing Positions, Linda Williams (ed.). New Brunswick, Rutgers, 1995.
- GUNNING, Tom. “From Kaleidoscope to the X-Ray: Urban Spectatorship, Poe, Benjamin and Traffic is Souls (1913)” in Wide Angle, Vol. 19, no. 4, pp. 25-63.
- GUNNING, Tom. “O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema”. In: Charney, Leo & Schwartz, Vanessa (org). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 33-65.
- GUNNING, Tom. “The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”; in Early Film Thomas Elsaesser and Adam Barker (ed.) London, British Film Institute, 1989.
- GUNNING, Tom. “Tracing the Individual Body AKA Photography, Detectives, Early Cinema and the Body of Modernity” in Cinema and the Invention of Modern Life Vanessa R. Schwartz and Leo Charney (ed.). San Francisco, University of California Press, 1995.
- GUNNING, Tom. “D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph”. University of Illinois Press, 1991.
- HABERMAS, Jürgen. Direito e democracia. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.
- HABERMAS, Jürgen. Mudança estrutural na esfera pública. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro,1984.
- HABERMAS, Jürgen. Pensamento Pós-Metafísico. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2002.
- HALL, E.T. A Dimensão Oculta, São Paulo, Martins Fontes, 2005
- HALL, S. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001
- HALLBLADE, S. & Mathews, W.M. (1980). The Computer and Society. In W.M. Mathews, Monster or Messiah, University of Mississippi, p.33.
- HAMDAN, Camila. Ecologia Cíbrida: arte, ciência e tecnologia. In: II Seminário Nacional de Cultura Visual, n. 2, Goiânia, 2009b.
- HAMDAN, Camila. Realidade Cíbrida. 2009. 120f Dissertação (Mestrado em Arte e Tecnologia) – Programa de Pós-graduação em Arte, Universidade de Brasília, Brasília, 2009a.
- HAN CHEN, Yuqun Chen, Adam Finkelstein, Thomas Funkhouser, Kai Li, Zhiyan Liu, Rudrajit Samanta, Grant Wallace. “Data distribution strategies for high-resolution displays” in Computers & Graphics 25 (5), 200, pp. 811-818.
- HANSEN, Mark. New philosophy for new media. Cambridge: MIT Press, 2004.
- HANSEN, Miriam. “Early cinema, late cinema: Permutations on the public sphere” in Oxford, Screen, 1993 no. 3, v. 34. pp. 201-220
- HARAWAY, Donna. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and

Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Nova Iorque: Routledge, 1991, pp.149-181.

- HARTMAN, Geoffrey (2000) *Holocausto, Testemunho, Arte e trauma*. In: Nestrovski, Arthur; Seligmann-Silva, Márcio. (Orgs.) *Catástrofe e representação*. São Paulo: Escuta.
- HARVITH, John e HARVITH, Susan Edwards. *Edison, Musicians, and the Phonograph : A Century in Retrospect (Contributions to the Study of Music and Dance)*. Santa Barbara, EUA, Greenwood Press, 1987.
- HAYLES, K.: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature*,
- HAZZARD, W. R.; BLASS, J. P.; HALTER, J. B.; OUSLANDER, J. G.; TINETTI, M. E. *Principles of geriatric medicine and gerontology*. New York: McGraw-Hill, 2003.
- HEARTNEY, Eleanor. *Pós-Modernismo*. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002.
- HEEGER, David. 2003. *Signal Detection Theory*.
- HEIDEGGER, Martin, *A Origem da Obra de Arte*, Lisboa, Edições 70, 2007, ISBN 978-972-44-1379-2
- HELD, D. et al., *Global Transformations: Politics, Economics and Culture*, Cambridge Polity Press, 1999
- HENDEL, Richard. *O Design do Livro*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003
- HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- HILLMAN, J. *Cidade e Alma*. São Paulo: Ed. Stúdio Nobel, 1993.
- HISTORIADEROTEIRISTAS, Blog: <http://historiaderoteiristas.blogspot.com>
- HOFFMAN, Frank e FERSTLER, Howard. *Encyclopedia of Recorded Sound*. Nova Iorque, Routledge, 2004.
- HOFFMAN, Frank, COOPER, B Lee e GRACYK, Tim. *Popular American Recording Pioneers: 1895-1925*. Nova Iorque, Routledge, 2000.
- HÜGLI, Anton and Poul Lübcke (Hg.) (2001): *Philosophie Lexikon – Personen und Begriffe der abendländischen Philosophie von der Antike bis zur Gegenwart*; Hamburg, Germany, Rowohlt Verlag. Pg 352.
- HUGO, Victor. *Do grotesco e do sublime: tradução do prefácio de Cromwell*. Tradução e notas de Célia Berrettini. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2007.
- HUYSSSEN, Andrea. *Memórias do Modernismo*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- HYVÄRINEN, Aapo. (1999). *Fast and Robust Fixed-Point Algorithms for Independent Component Analysis*. . *IEEE Transactions on Neural Networks* 10 (3):626-634.
- HYVÄRINEN, Aapo. (1999). *Survey on Independent Component Analysis*. *Neural Computing Surveys* Vol. 2: pp. 94-128.
- HYVÄRINEN, Aapo. and ERKKI Oja. (2000). *Independent Component Analysis Algorithms and Applications*. *Neural Networks* 13 ((4-5)):411-430.
- HYVÄRINEN, Aapo. ERKKI Oja, and KARHUNEN Juha. (2001). *Independent Component Analysis*: Wiley.
- ILHARCO, Fernando. *Filosofia da Informação*. Lisboa: Universidade Católica Editora, 2003.
- IMAGINÁRIO E ZONAS PERIFÉRICAS: algumas proposições da sociologia da arte/ Rosza W vel Zoladz (organizadora). –Rio de Janeiro: 7 Letras/ Faperj, 2005.
- INOUE T., S. Tani, H. Takahashi, S. Minato, T. Miyazaki, K. Toyoshima. “Design and implementation of advanced multicast router based on cluster computing” in: *Proceedings ICPASDS 2005*, vol. 1, 2005, pp. 328-335.
- IRWIN, Polly. *Directores de artes escénicas*. Barcelona: Océano, 2003.
- ISAAC (Hsg.) (2003): *Handbuch der Unterstützen Kommunikation*; Karlsruhe, Germany, Von Loeper Literaturverlag.
- ISHII, H.: *Tangible bits: designing the seamless interface between people, bits, and atoms*, in *Proceedings of the International Conference on Intelligent User Interfaces*, 2003.
- J. MCCORMACK: *Evolving Sonic Ecosystems*, in A Adamatzky (ed), *The International Journal of Systems & Cybernetics – Kybernetes*, Vol 32, Issue

- 1/2, Emerald, Northampton, UK, ISSN: 0368-492X, pp 184-202, 2003.
- J.H. HOLLAND: Hidden Order: How Adaptation Builds Complexity, Addison-Wesley, Reading, Mass., 1995.
 - JACKSON, J. E. (1991). A User's Guide to Principal Components: John Wiley and Sons, .
 - JAMESON, Fredric. Modernidade Singular. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2004.
 - JANE JACOBS, Mary. Gordon Matta-Clark: A Retrospective, exhib. cat., Museum of Contemporary Art. Chicago: Museum of Contemporary Art, 1985.
 - JANSON, H. W. História da Arte, 6.ª edição, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
 - JANSON, H. W. (1979) História da Arte. Lisboa: Calouste Gulbenkian.
 - JANTSCH, A. P. & BIANCHETTI, L. (orgs.) Interdisciplinaridade para além da filosofia do sujeito. Petrópolis: Vozes, 1995.
 - JAPIASSU, Hilton. Interdisciplinaridade e patologia do saber. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
 - JAPIASSU, Hilton. O espírito interdisciplinar. Cadernos EBAPE. BR3 – Volume IV – Número 3 – Outubro 2006.
 - JEONG B., L. Renambot, R. Jagodic, R. Singh, J. Aguilera, A. Johnson, J. Leigh. "High-performance dynamic graphics streaming for scalable adaptive graphics environment" in: Proceedings of SC06, Novembro de 2006, p. 24.
 - JOHNSTON, S. F., "Holographic Visions: The history of a new science", Oxford University Press, (2006), pp.323.
 - JOLLIFFE, I.T. . 2002. Principal Component Analysis Ed Springer
 - JONES, B. (1983). Sleepers, Wake! Technology and the Future of Work. Oxford University Press.
 - JORDÀ, S. and cols: The reacTable, in Proceedings of the International Computer Music Conference, Barcelona, Spain, 2005.
 - KAC, E., "Beyond the Spatial Paradigm: time and cinematic form in holographic art", Proc. 6th International Symposium on Display Holography, SPIE, Vol.3358, (1998), pp.260.
 - KAC, E., "Aesthetics and Representation in Holography", Proc. 5th International Symposium on Display Holography, Bellingham, WA, pp.123-137, (1994).
 - KANDINSKY, Wassily, Do Espiritual na Arte, 7.ª edição, Lisboa, Publicações Dom Quixote, 2006, ISBN 972-20-1480-3
 - KANT, Emanuel. A Crítica da Faculdade do Juízo. Tradução: Forense Universitari, 1997.
 - KANT, Emanuel. Crítica da razão prática. Trad. Afonso Bernagtonli, gráfica e editora Edigraf Ltda., São Paulo, 1959.
 - KANT, M. "The Critique of Judgement", Oxford: Charendon Press, traduzido por James Creed Meredith em 1961, (1928), pp.68.
 - KARAMITROGLOU, Fotios. 1998. "A proposed set of subtitling standards in Europe".
 - KASPER, W. et al. (1980). Australia at the Crossroads: Our Choices to the year 2000. Harcourt Brace Jovanovich.
 - KATZ, Helena. Um, dois, três: A dança é o pensamento do corpo. 1994. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1994.
 - KATZ, S.; APKOM, C. A. A measure of primary sociobiological functions. Int J Health Serv, 6:493-508, 1976.
 - KAYSER, Wolfgang. O grotesco. São Paulo: Perspectiva, 2003.
 - KEMP, W., "The Narrativity of the Frame", The Rhetoric of the Frame, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 11-23, (1996).
 - KERCKHOVE, Derrick de. A pele da cultura: Uma investigação sobre a nova realidade eletrônica. Lisboa: Relógio D'água Editores, 1995.
 - KING, A., Culture, globalization and the World-System: contemporary conditions for the representation of identity, Minnesota, University of Minnesota Press, 1997
 - KINSLEY, Sam. Smart Mobs & Cybrid Spaces. Undergraduate dissertation, University of Plymouth, Digital Art & Technology, 2003. Disponível em: http://www.samkinsley.com/?page_id=8. Acessado em dez. 2008.
 - KOLLER, Oscar (2009): Erkenntnisse aus der Kommunikation Gehörloser als Basis für Service- und Produktlösungen einer erweiterten menschl-

- chen und Mensch-Maschine Kommunikation; TU Berlin, Germany
- KOSSOY, Boris- Fotografia e historia. São Paulo: Ática, 1989. 110 p.
 - KOWARICK, Lúcio. A Espoliação Urbana. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
 - KRAUSS, Rosalind. A voyage on the north sea: Art in the age of the post-medium condition. Nova York: Thames & Hudson, 1999.
 - KRAUSS, Rosalind. Explosante-Fixe. Paris: Hazan, 1985.
 - KRAUSS, Rosalind. O fotográfico. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.
 - KRESSEL, Henry. Competing for the Future: How Digital Innovations are Changing the World. Cambridge, Cambridge University Press, 2007.
 - KRUEGER, M.: Artificial Reality II, Addyson-Wesley, 1991.
 - KRUEGER, W. and Froehlich, B.: The Responsive Workbench, in IEEE Computer Graphics and Applications, vol.14, n.3, 1994.
 - KRUG, S. (2006). Don't make me think! Web Usability. Das intuitive Web, Heidelberg.
 - KUH, K.W. Dialogo com a arte moderna. Rio de Janeiro: Lidador, 1965.
 - KUSPIT, D. B. (ed.) (2007) Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
 - LA TAILLE, Ives Joel. Jean Marie Rodolphe de; Oliveira, Martha Kohl de; Dantas Heloysa. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.
 - LABAN, Rudolf. Domínio do movimento. São Paulo: Summus, 1978.
 - LAGNADO, Lisette e PERDOSA, ADRIANO (orgs.). 27ª Bienal de São Paulo: Como Viver Junto. São Paulo: Fundação Bienal, 2006.
 - LAMBERT, Gabriela Zelante. Arte-educação na Ocupação Prestes Maia: uma contribuição para a conquista da autonomia cultural. São Paulo: Centro Universitário Belas Artes de São Paulo, 2005. (monografia)
 - LANDOW, G. P. (1995) Hipertexto: La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Ed. Paidós.
 - LANGDON, E. Jean Matteson (Org.). Xamanismo no Brasil, novas perspectivas. Florianópolis: UFSC, 1996.
 - LASSALLE, Hélène. A Arte no Século XX. Do após-guerra ao Beaubourg. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
 - LATOUR, Bruno. Jamais fomos modernos. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
 - LAUREL, B. (ed.): The Art of Human Computer Interface Design, Addison Wesley: Reading, Massachusetts, 1990.
 - LAWTON, M. P.; BRODY, E. M. Assessment of older people: Selfmaintaining and instrumental activities of daily living. The Gerontologist, 1969.
 - LAZARUSFELD, P. et.al. People's choice: how the voter makes up his mind in a presidential campaign. New York: Columbia University, 1969.
 - LE GOFF, Jacques. História e Memória. São Paulo: Editora da Unicamp, 2003.
 - LEÃO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.
 - LEE, Pamela M. Object to Be Destroyed: The Work of Gordon Matta-Clark. Cambridge: MIT Press, 2000.
 - LEIGH, J. et al. "The global lambda visualization facility: an international ultra-high definition wide-area visualization collaborator" in Future Generation Computer Systems 22, 2006, pp.964-971.
 - LEIS, Héctor Ricardo. Sobre o conceito de interdisciplinaridade. Cadernos de pesquisa interdisciplinar em Ciências Humanas – nº 73 – PFOLIS, Agosto de 2005.
 - LEVIN, Thomas. "O terremoto de representação: composição digital e a estética tensa de imagem heterocronica". In: Fatorelli, Antonio & Bruno, Fernanda (org). Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, 197-215.
 - LEVIN, Thomas. "Rhetoric of the temporal index: surveillant narration and the cinema of 'real time'". In: Levin, Thomas, Frohne, Ursula & Weibel, Peter (org). CTRL [SPACE] – Rethorics of Suveillance From Bentham to Big Brother. Cambridge: MIT Press, 2002, p. 578-593.
 - LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
 - LÉVY, Pierre. Cibercultura São Paulo: Editora 34, 1999.

- LÉVY, Pierre. Educação e Cybecultura, Editora 34, São Paulo, Brasil. 1999.
- LEVY, Pierre. O que é virtual? São Paulo: Ed. 34 Literatura, 1996.
- LIBANEO, José Carlos. Pedagogia e Pedagogos, para quê? São Paulo: Cortez, 2005.
- LIMA, E. (org.) Espaço e Teatro: do edifício teatral à cidade como palco. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- LITTLEJOHN, S.W. Fundamentos teóricos da comunicação humana. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- LOTMAN, Iuri. La Semiosfera III: semiótica de las artes y de la cultura. Madrid: Ediciones Cátedra, 2000.
- LOTMAN, Iuri; USPENSKII, Boris A. Sobre o mecanismo semiótico da cultura, 1971, in: LOTMAN, Iuri e outros. Ensaios de semiótica soviética. Lisboa: Horizontes, 1981.
- LOVEJOY, M. (1989) Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media. Ann Arbor, Mich. UMI Research Press.
- LUCKESI, C. Carlos. O Objetivo da avaliação é intervir para melhorar. Revista Escola Nova, São Paulo, 2006.
- LUPTON, Ellen e MILLER, J. Abbot. Design writing research: writing on graphic design. In: GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design Gráfico: do invisível ao ilegível. 1ª. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- LYNCH, Kevin. A imagem da cidade, São Paulo. Editora Martins Fonte. 1999.
- M. WHITELAW: Metacreations: Art and Artificial. Life, MIT Press, 2004.
- MACHADO, Arlindo. A televisão levada à sério. São Paulo, Senac, 2005
- MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas, Papius, 1987.
- MACHADO, F. e Costa, A. F., "Processos de uma modernidade inacabada", in Costa, A. F. e Viegas, J. M., Portugal, que modernidade?,
- MADDOW, Ben. 1977. Faces. A narrative history of the portrait in photography: New York Graphic Society, Boston.
- MAFFESOLI, Michel. Notas sobre a pós-modernidade: O lugar faz o elo. Rio de Janeiro: Ed. Atlântica. 2004.
- MAFFESOLI, Michel. Elogio da razão sensível. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MAFFESOLI, Michel. L'Instant éternel. 1ª. ed. Paris: Éditions Denoël: 2000.
- MAFFESOLI, Michel. No Fundo das Aparências. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1996.
- MAGALHÃES, A. O artesanato. In: E triunfo? A questão dos bens culturais no Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.
- MAGALHÃES, Ângela, PEREGRINO, Nadja. "Fotografia no Brasil: um olhar das origens ao contemporâneo". Funarte, Rio de Janeiro, 2004.
- MAH, Sérgio, A fotografia e o privilégio de um olhar moderno, Lisboa, Edições Colibri, 2003, ISBN 972-772-361-6
- MAH, Sérgio. Uma escrita de instantâneos. Lisboa: Power Group Fundação Calouste Gulbenkian.
- MAIO, Ana Zeferina Ferreira. Ambiente virtual de aprendizagem sobre percepção visual. Rio Grande: FURG, 2007. Projeto de Pesquisa.
- MAIO, Ana Zeferina Ferreira. Um modelo de núcleo virtual de aprendizagem sobre percepção visual aplicado às imagens de vídeo: análise e criação. Florianópolis: UFSC, 2005. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina, 2005.
- MALINA, R., "La recontre de l'art et de la science", Poissant, Louise (ed), Esthétique des Arts Médiatiques, op. cit. Vol II, pp. 39-48, (1995).
- MALINE, S. R., "Eluding the aegis of science: art holography on its own", Proc. 4th International Symposium on Display Holography, SPIE Vol. 1600, pp.215-219, (1991).
- MAMBRETTI, Joe e Franco Travostino (ed). Grid Networks: Enabling Grids with Advanced Communication Technology. West Sussex, Willey, 2006.
- MANOVICH, Lev (2000), The Language of New Media, The MIT Press.
- MANOVICH, Lev. "Efeitos de Escala: 4K" in Perissinotto, P. & Barreto, R., FILE 2008 000 000. São Paulo, IMESP, 2008.
- MANZONI, Piero, A arte não é verdadeira criação. In: FERREIRA, Glória

- e COTRIM, Cecília (org.) Escritos de artistas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006
- MARIN, L., “The Framework of Representation and Some of Its Figures”, The Rhetoric of the Frame, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 79-95, (1996), pp.82.
 - MARQUES DE MELO, José. A muralha digital: desafios brasileiros para construir uma sociedade do conhecimento. In: PERUZZO, Cicília; BRITTES, Juçara. Sociedade da informação e novas mídias: participação ou exclusão? São Paulo: Intercom, 2002, p. 37-44.
 - MARTIN, J. & Norman, A.R.D. (1973). The Computerized Society, Harmondsworth: Penguin Books Ltd.
 - MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro, Ed.UFRJ, 1997
 - MARTINELLI, Sergio, LABAKI, Amir et all (2005). Vera Cruz. São Paulo, Abooks.
 - MARTINS, Joel. & BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. A Pesquisa Qualitativa em Psicologia. Fundamentos e Recursos Básicos. São Paulo: Moraes, 1989.
 - MARTINS, Mirian Celeste. Aquecendo uma transformação: atitudes e valores no ensino de arte. In: BARBOSA, Ana Mae. Inquietações e mudanças no ensino da arte. São Paulo: Cortez, 2002.
 - MARTINS, S. B. O conforto no vestuário: uma interpretação da ergonomia – Metodologia de avaliação de usabilidade e conforto no vestuário. 2005, 140p. Tese (doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.
 - MARX, K. A mercadoria. In: O capital. 3ed. São Paulo: Nova Cultural, 1988.
 - MATTA-CLARK, Gordon. Gordon Matta-Clark. Editado por Corinne Diserens ; revisado por Thomas Crow ; introdução por Judith Russi Kirshner and Christian Kravagna. Londres: Phaidon, 2003.
 - MATTOS, F.A.M.IN: Liinc em Revista, v.5, n.1, março, 2009, p. 117- 132 - <http://www.ibict.br/liinc>.
 - MAZZOLENI, Arcangelo. 2005. O ABC da Linguagem Cinematográfica. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca.
 - MCKEE, Robert (2007) Story. Curitiba, Arte & Letra.
 - MCKERNAN, Brian. Digital Cinema : The Revolution in Cinematography, Post-Production, and Distribution. New York, McGraw-Hill/TAB Electronics, 2005.
 - MCKEY, E. N. (1999): Developing User Interfaces for Microsoft Windows; Washington, USA, Microsoft Press.
 - MCLEISH, Robert. Produção em Rádio. São Paulo: Summus, 2000.
 - MCLUHAN, Marshall. (1964) Understanding Media, Routledge.
 - MCLUHAN, Marshall. QUENTIN, F. (1967) The Medium is the Massage: An Inventory of Effects, New York: Bantam.
 - MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1964.
 - MCLUHAN, Stephanie e STAINES, David. org. McLuhan por McLuhan. Entrevistas e conferências inéditas do profeta da globalização. Rio de Janeiro, RJ; Ediouro. 2005.
 - MEIGUINS, B.S. et all (2004) “Visualização de Informação”. In Livro dos Minicursos VII. Symposium on Virtual Reality. São Paulo, 20-24 out.p. 19
 - MEIRELES, Cecília e outros – Antologia de Poesia Brasileira para crianças – Ed. Girassol - SP
 - MELLO, K; VICARIA, L. Os filhos da era digital. In: Revista Época, ed.486, 2007, Pág 82-90.
 - MELO, A., O que é globalização cultural, Quimera, 2001
 - MELO, Alexandre, Arte – o que é? Lisboa, Quimera Editores, 2001, ISBN 972-589-069-8
 - MELO, Alexandre, Arte e Artistas em Portugal, Lisboa, Círculo de Leitores, 2007, ISBN 978-972-42-4084-8
 - MELO, Chico Homem de. Os desafios do designer. São Paulo: Edições Rosari, 2003
 - MELUCCI, Alberto. Acción Colectiva, Vida Cotidiana y Democracia. México. El Colegio de México, Centro de Estudios Sociológicos, México, 1999.

- MERLEAU-PONTY, M. O Olho e o Espírito. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.
- MERLEAU-PONTY, M. Phenomenology of Perception. London, Routledge & Kegan Paul Ltd., 1978.
- MERLEAU-PONTY, M. The Structure of Behavior. Boston: Beacon Press, 1967.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da Percepção. Trad. Reginaldo di Piero. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1971
- MERLEAU-PONTY. Fenomenologia da Percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 662p.
- MIRALLES CANALS, J. J. et al (1997) Elaboración de material docente en hipertexto e hypermedia. Murcia: Jáudenes Ed.
- MONFORTE, Luiz Guimarães. Fotografia Pensante. São Paulo, SP, Senac, 1997.
- MONTESSORI, Maria (1952): Il segreto dell'infanzia – Kinder sind anders; Stuttgart, Germany, Klett-Cotta.
- MORATÓ, Arturo Rodríguez. La perspectiva de la sociedad de la cultura. In: Morató, Arturo Rodríguez (ed.). La sociedad de la cultura. Barcelona: Ariel, 2007. p. 11-51.
- MORETTIN, Eduardo V. (2005, 125-152). "Dimensões históricas do documentário brasileiro no período silencioso". in Rev. Bras. Hist. [online]., vol.25, n.49.
- MORIN, E. Cultura de Massa no século XX: neurose. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha 9. ed, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MORIN, Edgar. Cultura de Massa no século XX: neurose. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha 9. ed, Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- MORIN, Edgar. Os setes saberes necessários à educação do futuro. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya . Revisão técnica de Edgar de Assis Carvalho. 3ª. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2001.
- MORIN, Edgar; ADORNO, Theodor W. La industria cultural. Buenos Aires: Galerna1967.
- MOSCIVICI, Serge et al. 1975. Introducción a la Psicología Social. Ed. Planeta. Barcelona.
- MOSCIVICI, Serge et al. 2001. Social representations, explorations and Social Psychology. U. of New York press. New York. USA
- MOWITT, John. The Sound of Music in the Era of its Electronic Reproduction. In LEPPERT, Richard e McCLARY, Susan (Orgs.). Music and Society: The Politics of Composition, Performance and Reception. Cambridge, USA, Cambridge University Press, 1989.
- MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Sistemas de retículas. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A., 1982
- MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. 1ª. ed. São Paulo: Martins Fontes: 1977.
- MUNIZ SODRÉ. et PAIVA, Raquel. O Império do grotesco. Rio de Janeiro:MAUAD,2002
- MUNSTER, Anna (2006), Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Dartmouth College Press, Hanover, New Hampshire.
- MURAD, Carlos A.: No Olhar da Imagem, in Arte&Ensaio, PPGAV-UFRJ, n. 16, julho 2008, pp. 64-71.
- NAGIB, Lúcia (2002). O cinema da retomada. São Paulo, Editora 34.
- NAUGHTON, J., A Brief History of the Future, London, Phoenix, 2005
- NEHMY, Rosa Maria Quadros; PAIM, Isis. Repensando a sociedade da informação. Perspect. cienc. inf., Belo Horizonte, jan./jun. 2002.
- NÉRET, Gilles, Kazimir Malevitch, Taschen, 2003, Koln
- NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas, Papyrus, 2005.
- NICOLESCU, Bassarab. O Manifesto da Transdisciplinaridade. São Paulo: TRIOM, 1999.
- NIELSEN, J. & Loranger, H. (2006): Priorizing Web Usability, München: New Riders.
- NIELSEN, J. Usability engineering. In: Usability assessment methods beyond testing. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993.
- NIETZSCHE, Friedrich. Além do bem e do mal. São Paulo: Escala, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. O nascimento da tragédia: ou helenismo e pes-

- simismo. Trad. J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das letras, 2005.
- NORA, Pierre. "Entre Memória e História: a Problemática dos Lugares", Projeto História, n. 10, dez. 1993, p. 7-28.
 - NÖTH, Winfried (ed.). Semiotics of the media: state of the art, projects and perspectives. Berlim: Mouton de Gruyter, 1997.
 - NOVAES, Adauto. O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
 - NOVAK, MARCOS. Arquitecturas Líquidas en el Ciberespacio. In: BENE-DIKT, MICHAEL. Ciberespacio. Los Primeros Passos. México: CNCT e Sirius Mexicana, 1993.
 - OHTA, Naohisa. Packet Video: Modeling and Signal Processing. Artech House Telecommunications Library, 1994.
 - OHTA, Naohisa. Super-High-Definition Images: Beyond Hdtv. Artech House Telecommunications, 1995.
 - OKAMOTO, Jun. Percepção Ambiental e Comportamento. São Paulo: Plêiade, 1996.
 - OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1998.
 - OLIVEIRA, Rosa Maria. "Pintar com Luz: Holografia e Criação Artística", Tesis Doctoral, Universidade de Aveiro, Portugal, (2001), pp.206.
 - OLIVEIRA, Rosa Maria. (2007), Novas Tecnologias, novas Fronteiras de Criação Artística: percursos e desafios, Livro de Actas – 4º SOPCOM, Universidade de Aveiro.
 - OOST, Gesche / Buchmüller, Sandra / Bieling, Tom (2009): Audio-visual Rhetoric and its Methods of Visualisation. Introducing visual notation systems for film analysis; Digital Humanities, Maryland, USA. Pg 157-159
 - ORDAN, P. W. N. An introduction to usability. London: Taylor & Francis, 1998.
 - ORERO, Pilar (ed). 2004. Topics in Audiovisual Translation. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.
 - ORTRIWANO, Gisela. A Informação no Rádio – Os Grupos de Poder e a Determinação dos Conteúdos. São Paulo: Summus, 1985.
 - OSTROWER, F. (2006) Criatividade e Processos de Criação. Petrópolis: Vozes.
 - OSTROWER, F. Acasos e a criação artística. Rio de Janeiro:Campus,1998.
 - OSTROWER, F. Criatividade e Processos de Criação Artística. Petrópolis: Vozes, 1978.
 - OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro, Campus –, 1983
 - OTT, Robert Wilson. Ensinando crítica nos museus. In: BARBOSA, Ana Mae. Arte educação: leitura do subsolo. São Paulo: Cortez, 1997.
 - PALLOFF, Rena; PRATT, Keith, 2002.Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço. Artmed, Porto Alegre, Brasil.
 - PARADISO, J.: Sensor Architectures for Interactive Environments, in Delaney, K. (ed.)Augmented Materials & Smart Objects, Chapter 3, Springer, 2008.
 - PAUL, Christiane, 2008, Digital Art, World of Art - Thames & Hudson, Londres
 - PAUL, Klee, Escritos sobre Arte, 2.ª edição, Lisboa, Edições Cotovia, 2001, ISBN 972-795-025-6
 - PAVIANI, J. Disciplinaridade e interdisciplinaridade. Revista de Estudos Criminais, v. 3, n. 12, p. 59-85, 2003.
 - PAVIANI, J; BOTOMÉ, S. P. Interdisciplinaridade: disfunções conceituais e enganos acadêmicos. Caxias do Sul: Educus, 1993.
 - PEERS, J. The Fashion Doll: from Bébé Jumeau to Barbie. Oxford: Berg, 2004.
 - PEIRCE, Charles Sanders. Os Pensadores, vol.XXXVI. São Paulo: Col. Abril Cultural, 1974.
 - PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 3ª ed., 2003.
 - PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica e Filosofia. São Paulo: Cultrix, 1972.
 - PEÑUELA, Magdalena. 2004. Barrio Fábrica de Loza: ¿Solidaridad para la vida? Universitas Humanística. 2004 – II. Javegraf. Bogotá. # 58 pp. 100-13.
 - PEÑUELA, Magdalena.. 2003. Componente Social del informe final del proyecto: De fábrica a barrio: urbanización y urbanidad en la Fábrica de Loza Bogotana. Vicerrectoría Académica. P.U.J. Miméo. Bogotá. 2-tomos

- PEÑUELA, Magdalena. 2008. Representaciones de ciudad y construcciones de territorio e identidades: La perspectiva infantil en Bogotá D.C. Cuadernos del INJAVIU #1 Bogotá. Pp. 167-189.
- PEÑUELA, Magdalena. 2007. Informe final proyecto 1964, presentado a la Vicerrectoría Académica, Pontificia Universidad Javeriana. Copia en papel y en CD. Bogotá.
- PEÑUELA, Magdalena. 2007. Representaciones Sociales, Identidades y Espacios: un estudio con niños en Bogotá. Ponencia presentada a la III jornada de investigación. Facultad de Ciencias Sociales. Pontificia Universidad Javeriana. Copia en papel. Bogotá.
- PEÑUELA, Magdalena. 2007. Resiliencia y redes de solidaridad: la voz de los niños y las niñas. Ponencia presentada al Congreso de Familia: la resiliencia una opción para la transformación. Medellín. CD. Con ISBN
- PERSICHETTI, Simonetta. Imagens da fotografia brasileira Vol 1. São Paulo, SP, Estação Liberdade, 1997.
- PERSICHETTI, Simonetta. Imagens da fotografia brasileira Vol 2. São Paulo, SP, Senac, 2000.
- PILAN, Hânia Cecília. Tesouros: A Arte dos moradores de rua. Dissertação de Mestrado do Programa de Educação, Arte e História da Cultura. Universidade Presbiteriana Mackenzie. 2006.
- PINHO, D. & VASCONCELLOS, M.A. S., Manual de Economia, São Paulo: Ed. Saraiva, 2002.
- PINKER, Steven. Tábula Rasa. Companhia Das Letras, São Paulo, 2004.
- PINTO, Ana Lúcia, História da Cultura e das Artes, Porto Editora, 2006, Porto
- PINXTEN, Rik. 1997. identidad y conflicto: personalidad, socialidad y culturalidad. Revista CIDOB d'afers internacionals. # 36 pp.18
- PIRANDELLO, L. Vestir os Nús. Trad. Millor Fernandes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.
- PIRANDELLO, L. Vestire Gli Ignudi. In: PIRANDELLO, L. Maschere Nude. V.1. 10ª ed. Milão: Arnoldo Mondadori, 1986.
- PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. Processos Criativos com os Meios Eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.
- POLLAK, Michael. "Memória e Identidade Social". Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.
- POLLAK, Michael (1989) Memória, Esquecimento e Silêncio. In: Estudos Históricos, volume 3, Rio de Janeiro.
- POMBO, O. A escola, a recta e o círculo, Lisboa: Relógio d'Água, 2002. p. 182-227.
- POMBO, O. Interdisciplinaridade: ambições e limites. Lisboa: Relógio d'Água, 2004.
- POMBO, O. Comunicação e construção do conhecimento científico. In:
- POMBO, O; GUIMARÃES, H.; LEVY, T. Interdisciplinaridade: reflexão e experiência. Lisboa: Texto, 1993.
- POPPER, F. et al., "Philippe Boissonnet", Catálogo exposición Fundación Arte y Tecnología, Madrid, (1995), pp.23.
- POPPER, F. "The Art of the Electronic Age", Thames and Hudson, (1993), pp.37-38.
- POPPER, K. (1997) El Cuerpo y la Mente, Paidós.
- POYNOR, Rick. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. Connecticut: Yale University Press, 2003
- PRADO, Magaly. Produção de rádio: um manual prático. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- PREECE, J. /Rogers, Y. / Sharp, H. (2002): Interaction Design – Beyond human-computer interaction; New York, USA, Wiley & Sons.
- PREZIOSI, D., "Brain of the Earth's Body: Museums and the Framing of Modernity", The Rhetoric of the Frame, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 96-110, (1996).
- PRONOVOST, Gilles. Participación cultural y transformaciones sociales. In: Morató, Arturo Rodríguez (ed.). La sociedad de la cultura. Barcelona: Ariel, 2007. p. 55-69.
- PUGA, André. 2001. A computational allegory for V1. Paper read at 2nd International Symposium on Image and Signal Processing and Analysis at PULA, CROATIA.

- PULLIN, Graham (2009): Design meets disability; Cambridge, Massachusetts, USA, The MIT Press.
- QUINTÁS, Alfonso López. Estética. Petrópolis: Vozes, 1993.
- RAMOS, Fernão. Mas afinal...o que é mesmo documentário? São Paulo, Senac, 2008.
- RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques. O desentendimento: política e filosofia. Trad. Ângela Leite Lopes, São Paulo, Editora 34, 1996.
- RATO, Nuno. Serendipidade! Ciência em Portugal: personagens e episódios, 2003. <http://cvc.instituto-camoes.pt/ciencia/e16.html>. Acesso em 22/08/09.
- REGAL, Paulo Horn. A estereotipia e o pensamento visual. Porto Alegre: Mimeo. 2005
- RELLA, F. (1989) Forma e Pensiero Del Moderno. Milano: Feltrinelli.
- REMAEL, Aline & NEVES, Josélia (eds). 2007. A Tool for Social Integration? Audiovisual Translation from Different Angles. Linguística Antverpiensia, New Séries (6/2007). Hoger Instituut voor Vertalers en Tolken, Hogeschool Antwerpen.
- REWALD. R. (2006) Historias de Roteiristas: As Histórias de Rubens Rewald. DVD
- REWALD. Rubens. Caos Dramaturgia. São Paulo. Edusp/ Fapesp. 2006
- RICOEUR, Paul. Arquitetura e Narratividade. In: Urbanisme, n. 303, nov./dez. 1998, pp. 44-51.
- RIZOLLI, M. (2005) Artista – Cultura – Linguagem. Campinas: Akademia.
- RIZZI, Christina. Contemporaneidade (mas não onipotência) do Sistema de Leitura de Obra de Arte - Image Watching. In: Boletim Arte na Escola. São Paulo: Fundação lochpe, nº 22, março 2000.
- ROBATTO, Lia. Dança em processo: A linguagem do indizível. Salvador: UFBA, 1994.
- ROBERTS, A. (1979). Technology as Hope and Threat, Arena, No.53.
- ROBERTS, R.M. Descobertas Acidentais em Ciências. Campinas-SP: Papyrus, 1993.
- ROBERTS, R.M. Serendipity - Accidental Discoveries in Science. New York, USA: Wiley Science Editions, 1989.
- ROCKEY, D.: The Construccion of Experience: Interface as Content, in Dodsworth, C. (ed.) Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology, ACM Press/Addison Wesley, 1988.
- ROGAR, S. Intimidade, câmera, ação. In:Revista Veja, ed.2023, 2007, Pág 100-101.
- ROKEY, D. (1998) The Construction of Experience: Interface as Content. In “digital illusion: entertaining the futute with high technology. Dodsworth, C (ed) ACM Press, Addison-Wesley.
- ROODENBURG, Linda in Perspektief nº34, dez. 1988, pp 34.
- ROQUE, Renato. 1986. Entre 2 espelhos a 10º. Porto.
- ROQUE, Renato. 1988. 10º para a meia-noite. Porto.
- ROQUE, Renato. 1992. Espelhos.
- ROQUE, Renato. 2009. Espelhos Matriciais. Tese de Mestrado. Submetida para satisfação parcial dos requisitos do grau de Mestre em Multimédia.
- ROQUE, Renato. André Puga, Eurico Carrapatoso, and Fernando Barbosa. 2009. On building photographic portraits using statistical techniques. Paper at VIP 2009, at Porto.
- ROQUE, Renato. André Puga, Fernando Barbosa, and Pedro Almeida. 2009. How well can we recognize facial portraits reconstructed with a few statistical components? Submitted to Spatial Vision.
- ROSNAY, Joël. O Homem Simbiótico: perspectivas para o terceiro milênio. Guilherme João Freitas (Trad.). Petrópolis: Vozes, 1997. 445p.
- ROSSI FILHO, Alécio. Comunicação e código de marcas na cultura contemporânea. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2005.
- ROUILLÉ, André: La photographie. Paris : Ed. Gallimard. 2005.
- RUÃO, T. & FARHANGMER, M. (2000). “A imagem de marca: análise das

funções de representação e apelo no marketing das marcas. Um estudo de caso.”, Actas do I Seminário de Marketing Estratégico e Planeamento, Escola de Economia e Gestão, Universidade do Minho.

- RUAS, Claudia Mara Stapani. Rádio comunitária: uma estratégia para o desenvolvimento local. Campo Grande: UCDB, 2004.
- RUSH, M. (2002) Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX. Barcelona: Ediciones Destino.
- RUSH, M., Novas Mídias na Arte Contemporânea, São Paulo, Martins Fontes, 2006
- RUSH, Michael, 2006, Novas Mídias na Arte Contemporânea, Martins Fontes, São Paulo
- RUSH, Michael. New media in late 20th-century art. New York: Thames & Hudson, 2001.
- SÁ-CHAVES, Idália da Silva Carvalho. Os “portfólios reflexivos” (Também trazem gente dentro – Reflexões em torno de seu uso na humanização dos processos formativos. Porto (Portugal): Porto Editora Ltda., 2005.
- SAKAMOTO, H., K. Minami, K. Shirakawa, T. Fujii, Y. Saito, and H. Yamane, “The “4K Pure Cinema” Joint Digital Cinema Trial,” in NTT Technical Review, Vol. 4, No. 7, 2006. pp. 18–22
- SALLES, C. A.. Gesto Inacabado. Processo de Criação Artística. São Paulo: FABESP / Anna Blume, 1998.
- SALLES, C. A. Gesto Inacabado – Processo de Criação Artística. 2ed. São Paulo, SP: Annablume, 2004.
- SALLES, C.A. Redes da Criação - construção da obra de arte. Vinhedo/ SP: Horizonte, 2006.
- SANTAELLA, Lúcia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). Estéticas interativas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008, p. 35-51.
- SANTAELLA, Lúcia. Culturas e Artes do Pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura. São Paulo: Ed. Paulus, 2003. 357p.
- SANTAELLA, Lúcia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo. Paulus, São Paulo, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denize C. (org.). Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- SANTANA, Ivani. (Sopa de) Carne, osso e silício: As metáforas (ocultas) na dança-tecnologia. 2003. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.
- SANTANA, Ivani. Esqueçam as fronteiras: ponto de convergência da dança na cultural digital. In Brum, Leonel & Caldas, Paulo (org). Dança em Foco. v:1: Dança e Tecnologia. Rio de Janeiro: Instituto Telemar, 2006.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade. - 9ª. ed. – São Paulo, Cortez, 2003.
- SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço. São Paulo: Hucitec, 1999.
- SARLO, Beatriz. Cenas da Vida Pós-moderna. Intelectuais, Arte e Video-cultura na Argentina. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.
- SAUNDERS, P., Social Theory and the Urban Question, London, Routledge, 1993
- SCHAUN. Ângela. Práticas Educomunicativas. São Paulo: Mauad/ Fapesp/ Fapex. 2002
- SCHNECKENBURGER, Manfred. In: CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa R. (org.) O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac e Naify, 1999.
- SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre, Artes Médicas Sul, 2000.
- SELLARS, P., WALSH, J., BELTING, H., VIOLA, B.: (2004) Bill Viola. Las pasiones. Barcelona: Fundación la Caixa.
- SENNET, Richard. O Artífice. Rio de Janeiro: Record, 2009.

- SENNETT, R., *A corrosão do carácter*, Terramar, 2000
- SHIMIZU T., D. Shirai, et al. « International real-time streaming of 4K digital cinema” in *Future Generation Computer Systems* 22 (8), 2006. pp. 929-939.
- SHIRAI D., T. Kawano, T. Fujii, K. Kaneko, N. Ohta, S. Ono, S. Arai e T. Ogoshi. “Real time switching and streaming transmission of uncompressed 4K motion pictures” in: *The International Journal of Future Generation Computer Systems Grid Computing: theory, methods & applications*, vol. 25, issue 2, Feb. 2009, pp. 192-193.
- SHIRAI D., T. Yamaguchi, T. Shimizu, T. Murooka, T. Fujii. “4K SHD real-time video streaming system with JPEG 2000 parallel codec” in: *Proc. IEEE APCCAS 2006*, Dezembro de 2006, pp. 1855-1858.
- SIBYLLE, H. And cols: *Instant City*, A Music Building Game Table, in *Proceedings of the 7th international conference on New interfaces for musical expression*, 2007.
- SIEBERS, Tobin (2003): What can disability studies learn from the culture wars?; *Cultural Critique*, 55, pp. 200-14
- SILVA FILHO, A. M. Os três pilares da inclusão digital. *Revista Espaço Acadêmico*, ano III, nº 24, maio de 2003.
- SILVEIRA, N. *Contos de fada*. In: Jung. 16ed.rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- SIMÃO, Selma Machado. *Arte Híbrida: entre o pictórico e o fotográfico*. São Paulo: Editora Unesp, 2008.
- SIMO, A, Karman, G. (2005) *Mimesis, a Visual and Musical Instrument*, in *Proceedings of ICMC, International Computer Music Conference*.
- SIMO, A. (2003) *A Horizontal Stereoscopic Projection System for Working at the Artist Studio & Mimesis, the Function that Made the Organ*, in *Conference Abstracts and Applications ACM SIGGRAPH’03*.
- SIMO, A. and cols: *Attractors: Navigational aids for Virtual Environments*, *Conference Abstracts and Applications SIGGRAPH’99*, Los Angeles, EEUU, 1999.
- SIMO, A. and Karman, G.: *Mimesis a Visual and Musical Instrument*, *Proceedings of ICMC’05, International Computer Music Conference, Barcelona, Spain, 2005*
- SIMO, A.: *A Horizontal Stereoscopic Display System & Mimesis, the Function that Made the Organ*, *Conference Abstracts and Applications ACM SIGGRAPH’03*, San Diego, EEUU, 2003a.
- SIMO, A.: *Art, Science and Technology as a Multicellular Organism, Interdisciplinarity, the Symbiotic Approach of Evolution and the Associative Basis of the Creative Process*, in *proceedings of the I International Conference*
- SIMO, A.: *Instalación Interactiva JCC, Brain Research II*, in *Proceedings of ARTECH, International Conference on Digital Art*, Porto, Portugal, 2008b.
- SIMO, A.: *JCC Revisited, Instalación Interactiva*, in *El Discreto Encanto de la Tecnología, Artes en España*, Claudia Giannetti(ed.), MEIAC and ZKM, 2008a.
- SIMO, A.: *Virtual Environments as Living Organism*, *Proceedings of Models to Know Reality, I Symposium of Art and Sciences*, University of the Basque Country, Basque Country, Spain, 2003b.
- SINGER, P. *Economia solidária: um modo de produção e distribuição*. In: *A economia solidária no Brasil*. 2ed. São Paulo: Contexto, 2003.
- SISCOUTO, R., Szemberg, F. et all (2004). “Realidade Virtual: conceitos e tendências”. In: *livro do pré simpósio SVR 2004*. Ed. Mania de Livro, São Paulo
- SOMMERER, C. and MIGNONNEAU, L. (eds.): *Interface Cultures, Artistic Aspects of Interaction and Media Theory*, Transcript Verlag, 2009.
- SOMMERER, C. and MIGNONNEAU, L. (eds.): *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, Springer Verlag, 2008.
- SOMMERER, C. and MIGNONNEAU, L.: *Art as a Living System*, in *Art @ Science*, SpringerWienNewYork, 1998.
- SONESSON, Göran. *Pictorial semiotics, perceptual ecology, and Gestalt theory*. *Semiotica* 99, April 1993: 319-399.
- SONTAG, Susan. *Sobre Fotografia*. 1. ed São Paulo: Companhia das Le-

tras, 2004

- SOUSA, Sandra Maria Z. L. Avaliação da aprendizagem: natureza e contribuições da pesquisa no Brasil, no período de 1980 a 1990. 1994. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1994.
- SPROCCATI, Sandro, Guia de História da Arte, Lisboa, Editorial Presença, 1994, ISBN 972-23-1788-1
- STANGOS, Nikos. Conceitos da Arte Moderna. Rio de Janeiro: Zahar Editor, 1991.
- STANTON, N. A. Human factors in consumer products. London: Taylor & Francis, 1998.
- STERNE, Jonathan. The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction. Durnham, EUA, Duke University Press, 2003.
- TAKAHASHI, Hirokazu, Daisuke Shirai, Takahiro Murooka e Tatsuya Fujii. Multipoint Streaming Technology for 4K Super-high-definition Motion Pictures in NTT Technical Review, Vol. 4, No. 7, 2006.
- TAMISIER, Marc: Sur la photographie contemporaine, Paris: L’Harmattan, 2007.
- TAUSSIG, Michael. 1995. Un gigante en convulsiones. El mundo humano como sistema nervioso en emergencia permanente. Gedisa. España
- TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Da Estação Primeira de Mangueira à Documenta de Kassel: Hélio Oiticica nas redes do virtual. Percurso, Revista de Psicanálise, n. 23. São Paulo, 1999.
- THOMPSON, Emily. Machines, music and the quest for fidelity: marketing the Edison phonograph in America, 1877-1925, in The Musical Quarterly, 1995, Vol. 79, Nº 1, 131-171.
- THOMPSON, Emily. The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2004.
- THOMPSON, J. B. A mídia e a modernidade. Uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.
- THOMPSON, J. B. Ideologia e Cultura Moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- TIRAPELI, Percival. São Paulo: Artes e Etnias. São Paulo: Editora da UNESP / Imprensa Oficial, 2007.
- TODOROV, Tzvetan. 1981. Mikhail Bakhtine: Le principe dialogique suivi d’écrits du cercle de Bakhtine. Éditions du Seuil. Paris. France
- TOLMACHEVA, Galina. Creadores do Teatro Moderno. Buenos Aires: Centurión, 1946.
- TORRALBA, N., “Holografía Creativa Española: 1983-1993”, Colección Paraarte, Instituto de cultura “Juan Gil-Albert”, Alicante, (1996), pp.127.
- TOURAINÉ, Alain. Crítica da modernidade. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TOURAINÉ, Alain. Poderemos viver juntos? Iguais e diferentes. Petrópolis: Vozes, 2003.
- TOURNIER, M. Morts et Réssurections: Dieter Appelt. Paris: Herscher, 1981.
- TOVÉE, Martin. 1995. What are faces for? Current Biology 5 (5):480-483.
- TREMBLAY, Gaëtan. La revalorización de La cultura en la sociedad contemporánea. In: Morató, Arturo Rodríguez (ed.). La sociedad de la cultura. Barcelona: Ariel, 2007. p. 157-168.
- TRIBE, Mark/JANA, Reena, (2007) New Media Art, Taschen, Germany.
- TRUFFAUT, François (1986) Hitchcock e Truffaut: Entrevistas. São Paulo, Brasiliense
- Tschichold, Jan. The New Typography. California: University of California Press, 1995
- VALLADARES, Filipa(2004) Fragmentos de una conversación com daniel blaufuks. Catálogo da exposição Vidas privadas Colección Fundación Foto Colectania realizada en la Fundació Foto Colectania, Barcelona del 20 de mayo al 10 de septiembre de 2004.
- VALLEJO, A. & MAGALHÃES, L.C. Lacan: Operadores da Leitura. São Paulo: ed. Perspectiva, 1991.
- VALLI, A. and cols.: The Design of Natural Interaction, in Multimedia Tools and Applications, vol.38, n.3, Kluwer Academic Publishers, 2008.
- VASCONCELOS, Renata Nunes; DINIZ, Margareth. Pluralidade Cultural e Inclusão na Formação de Professoras e Professores. São Paulo: Formato,

2004.

- VENTRELLA, J.: Eukaryotic Virtual Reality, The Emergent Art of Artificial Life, in Conference Proceedings ISEA'95, 1995.
- VERGARA, Luis Guilherme. Centro Cultural Banco do Brasil. Programa Educativo 2003. Arte, Cultura e Cidadania. Caderno IV.
- VERÓN, Alberto. 2005. Walter Benjamin, pensador de la ciudad: Usos y recepciones en América Latina. Postograph. Pereira
- VILAS BOAS, Ana Alice et al., 2006. Meeting Expectations in Higher Degree Programmes through Education at Distance: a new paradigm for rural sector. CZU, Prague, Tchech Republic.
- VILLAÇA, Lenize [et al.] Testes do padrão do rádio digital – grupo de pesquisadores São Paulo - capital. São Paulo: XXIX INTERCOM/Brasília/UNB, 2006. CD-Rom.
- VILLARROYA, Antonio Ariño. La invención del patrimonio cultural y la sociedad del riesgo. In: Morató, Arturo Rodríguez (ed.). La sociedad de la cultura. Barcelona: Ariel, 2007. p. 71-88.
- VIRILIO, Paul. A arte do motor. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- VIRILIO, Paul. A máquina de visão. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.
- W. LATHAM, et al., "Using DNA to Generate 3D Organic Art Forms," in "Applications of Evolutionary Computing," Springer, LNCS 4974, M. Giacobini et al. eds., pp. 433-42, 2008.
- WALDBERG, Michel, Pomar, Paris, Éditions La Différence, 1990, ISBN 2-7291-0458-5
- WALL, Jeff: Selected Essays and Interviews. New York: MoMa, 2007.
- WAND, Bruce, (2006) Art of the Digital Age, Thames and Hudson.
- WANDS, Bruce (2006), Art of the Digital Age, Thames and Hudson.
- WATERS, M., Modern Sociological Theory, London, SAGE, 2000
- WECHSLER, S.M. Criatividade: Descobrimdo e Encorajando. Campinas, SP: Livro Pleno, 2002.
- WEIBEL, P., "Light Art from Artificial Light", editor Peter Weibel, ZKM publications, Museum für Neue Kunst Karlsruhe, Hatje Cantz Verlag, (2006), pp.667-673.
- WEIL, Simone. O Enraizamento, Barú SP: EDUSC, 2001.
- WEISER, M.: The Computer for the Twenty-First Century, in Scientific American, Vol. 265, No. 3. 1991.
- WEISER, M.:The World is not a Desktop, in Interactions, 1994.
- WELCHMAN, J. C., "In and around the Second Frame", The Rhetoric of the Frame, Paul Duro (ed), Cambridge University Press, pp. 203-222, (1996).
- WENDY S. Yambor, BRUCE A. Draper and J. Ross Beveridge. 2002. Analyzing PCA-based Face Recognition Algorithms: Eigenvector Selection and Distance Measures. World Scientific Press
- WICKENS, Thomas D. 2001. Elementary Signal Detection Theory: Oxford University Press.
- WILLIAM, Ewing. 2006. Face. The new photographic portrait: Thames & Hudson.
- WINNER, L.,(1977). Autonomous Technology: Technics-out-of-control as a theme in political thought. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- WOLF, M. Teorias da comunicação. 5ª ed. Lisboa: Editorial Presença, 1999.
- WREGGE, R. (1983). In D.L. Van Tassell, and C.L. Van Tassell, The Complex at Computer. Science Research Associates, Inc.
- WURTZLER, Steve. She Sang Live, But the Microphone Was Turned Off: The Live, The Recorded and The Subject of Representation. In ALTMAN, R. (Ed.). Sound Theory, Sound Practice. New York, London, Routledge, 1992.
- XUDONG, Xie. 2006. Face image analysis and its applications. Ph.D., Hong Kong Polytechnic University (Hong Kong), Hong Kong.
- YAMBOR, Wendy S., Bruce A. Draper, and J. Ross Beveridge. 2000. Analyzing PCA-based Face Recognition Algorithms: Eigenvector Selection and Distance Measures. World Scientific Press
- YORAN, (Jerry) Wind; MAHAJAN, Vijay; GUNTHER, Robert. Marketing de Convergência Estratégias para Conquistar o Novo Consumidor. São

Paulo: Prentice Hall, 2003.

- YOUNG, D., "Fine Art Application of Holography: The Historical Significance of Light and the Hologram in Visual Perception and Artistic Depiction", Tesis Doctoral, University of Liverpool, (Reino Unido), (1997), pp.39-40.
- YUNUS, M. A fase experimental (1976-1979). In: O banqueiro dos pobres. 1ed. 10ª. impr. São Paulo: Ática, 2006.
- ZABALA, Iris. 1996. Escuchar a Bajtin. Novagraphics. España
- ZANELATTO, José Roberto. Portfólio como instrumento de avaliação no ensino de graduação em artes visuais. Dissertação de Mestrado - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, SP, 2008.
- ZEC, P., "The Aesthetic Message of Holography", Leonardo, vol.22., pp.425-430, Pergamon Press, Oxford, (1989), pp.429.
- ZEC, P., Actas del Congreso "Art in Holography 1", Saint Mary's College, Indiana, (Julio 1990)
- ZHAO, W., R. Chellappa, P. J. Phillips, and A. Rosenfeld. 2003. Face recognition: A literature survey. ACM Computing Surveys 35 (4):399-458.
- ZUMTHOR, P. Performance, recepção, leitura. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

WEB

- (27 Setembro, 2007), "MediaArchitecture - Media Urbanism", Interactive Architecture <http://www.interactivearchitecture.org/mediaarchitecture-media-urbanism.htm> (30 Setembro, 2007)
- ABEL, M. C. O insight na psicanálise. Psicol. cienc. prof. [online]. dic. 2003, vol.23, no.4.(pp.22-31). Retirado em 16/12/2007, do SciELO (Scientific Electronic Library Online) no World Wide Web : <http://scielo.br/prc> .
- ADAPTATION STATION – Vision. Prekindergarten Program for Children with Disabilities. Disponível em < <http://prekese.dadeschools.net/AS/vision.html>
- AGUIAR, Shirley M. O. Analfabetismo no Brasil. ASSEEC. Disponível em:

<http://www.asseec.org.br/artigos/texto.asp?id=66>

- ANDRADE, Risonete Alves Pereira de. Lygia Clark: a obra é o seu ato : dos Casulos ao Caminhando. 2003 Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.. Campinas, SP : [s.n.]. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000300089> Acesso em: 16 de abril de 2008.
- ART EDUCATION FOR THE BLIND. Disponível em <http://www.artbeyondsight.org/index.html>
- ARTES MENORES. Tribuna do Ceará. 8.ou t. 1965. In: Correio do Ceará. Disponível em www.mauc.cfc.br/expo/1965/03/index1.htm Acesso em 14 ago 2009
- As imagens dos fotógrafos estão disponíveis em: <http://www.tate.org.uk/modern> e <http://www.masters-of-photography.com> . http://www.galerie-clairefontaine.lu/gcf_site/Dieter%20Appelt/index.htmhttp://www.galerie-clairefontaine.lu/gcf_site/Dieter%20Appelt/index.htm
- AVIRAM Aharon e ESHET-ALKALAI, Yoram. Towards a Theory of Digital Literacy: Three Scenarios for the Next Steps. The European Journal of Open, Distance and E-Learning (EURODL), 2006. disponível em: http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm Acesso em 10/08/2008.
- BAHIA, Sara; DUARTE, Ricardo. Oportunidades educativas de artistas: Análise de aspectos biográficos. Sobredotação, 5, 59-93, 2004. http://www.esd.ipl.pt/znew/pdfs/manuaisdeestudo/historiaeducacaocontemporanea_oportunidades_educativas_artistas.pdf Acesso em 22/08/09.
- BELARMINO, Joana. O que percebemos quando não vemos? Artigo produzido para o I Colóquio "Ver e Não Ver", no período de 23 a 24 de outubro 2007. Disponível em <http://www.psicologia.ufrj.br/verenaover/textos.html#joana> Acesso em 12 de janeiro de 2008
- CATALANO, Ana Rosa Saraiva O Lugar do Espectador - Participante na Obra de Lygia Clark e Hélio Oiticica. 2004Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, . Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0210195_04_pretextual.

pdf Acesso em: 24 mar. 2008.

- CineGrid: <http://www.cinegrid.org>
- ENGELMANN, A. A psicologia da gestalt e a ciência empírica contemporânea. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 2002.vol.18 nº1. Brasília, DF,p 22-40. Retirado em 10/12/2007, do SciELO (Scientific Eletronic Library Online) no World Wide Web : <http://scielo.br/prc>
- ESHET-ALKALAI, Yoram. Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. Volume 13, n.1, p. 93-106, 2004. Disponível em <http://www.editlib.org/p/4793> Acesso em 18/7/2008.
- EXPOSIÇÃO DE RENDAS DE BILRO. Disponível em Exposição de rendas de bilro 23 set. 1965; www.mauc.cfc.br/expo/1965/03/index1.htm Acesso em 14 ago 2009.
- EXPOSIÇÕES MAUC – 21/-0/1965. In: *Correio do Ceará*. Artes Menores. Disponível em www.mauc.cfc.br/expo/1965/0/indexhtm .
- HENRIQUE, R. (2004),“Museus Virtuais e Cibermuseus: a Internet e os Museus”. www.museudapessoa.net Site visitado em 30/07/09
- <http://blog.taxilabs.com.br/2009/03/27/t-racer-e-bbb9-a-estreia-com-pe-direito-da-taxilabs/>
- <http://briem.net/>
- <http://create2009.europa.eu/> (last access 24-09-2009).
- http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.convidados/c_dise-rens
- http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.event_pres/simp_sem/semin-bienal/bienal-arquitetura/arg-doc/arg-conf05a
- <http://ilovetypography.com/>
- <http://laptop.org> (last access 24-09-2009).
- <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1095,1.shl>
- <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2009/02/16/flat-valoriza-marketing-e-relacionamento-na-web/>
- <http://www.agoratalentia.es/en/declaracion-navarra/declaracion-navarra.asp> (last access 24-09-2009).
- http://www.apo33.org/siteweb/article.php3?id_article=350
- <http://www.civita.it/Portale/eventi/evento.asp?cod=A0377>
- http://www.davidzwiner.com/artists/4/selected_works_3.htm
- <http://www.designassembly.org/>
- http://www.eaf.asn.au/2007/symposium_p_ascott.html (last access 24-09-2009).
- <http://www.evl.uic.edu/core.php?mod=4&type=4&indi=566>
- <http://www.eyemagazine.com/>
- http://www.fAAP.br/destaques/gordon_matta_clark.htm
- http://www.fiat.com.br/mundo-fiat/novidades-fiat_5138.jsp
- <http://www.fontshop.com/>
- <http://www.iniciativa-magalhaes.com/> (last access 24-09-2009).
- <http://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-Journal,id=142/> (last access 24-09-2009).
- <http://www.mattaclarking.co.uk>
- <http://www.scielo.br/pdf/rba/v55n2/v55n2a10.pdf> Acesso em 22/08/09.
- <http://www.scribd.com/doc/15195213/Magalhaes-o-estudo-real> (last access 24-09-2009).
- <http://www.typofonderie.com/>
- <http://www.typography.com/>
- Ilhas Canárias: CANARIE Advanced Network: www.canarie.ca/advnet/index.html
- LA FURA DELS BAUS. Disponível em: <<http://www.lafura.com/web/index.html>>
- LEMOS, A. Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibermob.pdf>
- LEMOS, André. *Cyborgização da Cultura Contemporânea*. Disponível em: <http://www.andrelemos.info/artigos/cap1.html> Acessado em mai. de 2009.
- LYNN, R. (09 Julho, 2007), “Don’t Dismiss Online Relationships as Fantasy”, WIRED http://www.wired.com/culture/lifestyle/commentary/sexdrive/2007/09/sexdrive_0907 (02 Dezembro, 2007)

- MACHADO Edileine Vieira - Elaboração...[et al.]. Orientação e Mobilidade: Conhecimentos básicos para a inclusão do deficiente visual- Brasília: MEC, SEESP, 2003. Disponível em < http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/ori_mobi.pdf> Acesso em 17 de agosto de 2007
- MARIA LUISA PINTO DE MENDONÇA. Rendas e rendeiças. Disponível em www.mauc.cfc.br/expo/1965/03/index1.htm Acesso em 14 ago 2009.
- MARLOW, J.; Clough, P. et all, (2007) "Multilingual Needs Of Cultural Heritage Web Site Visitors: A Case Study Of Tate Online", <http://www.archimuse.com/ichim07/papers/moritsch/moritsch.html> Site visitado em 13/08/09
- MASINI, Elcie F. Salzano. Aprendizagem Totalizante:propicia o aprender de crianças com deficiência visual, de crianças surdas e de crianças sem deficiências sensoriais?, Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, Jul.-Dez. 2003, v.9, n.2, p.237-248. Disponível em http://www.marilia.unesp.br/abpee/homepageabpee04_06/artigos_em_pdf/revista9numero2pdf/sumario.pdfAcesso em 4 de junho de 2008
- MATHIAS, A. (06 Outubro, 2007), "The Fakebook Generation", The New York Times http://www.nytimes.com/2007/10/06/opinion/06mathias.html?_r=1&ex=1349409600&en=465bad38b9d8bd6c&ei=5088&partner=rssnyt&emc=rss&oref=slogin (10 Outubro, 2007)
- MELO, L.A.R.(2004). "Estouro na praça: Alinor Azevedo, Alex Viany e a Comédia Musical Carioca", in Revista AV – Audiovisual, v. 2 nº 3, maio, S. Leopoldo, RS, UNISINOS. <http://www.revistaav.unisinos.br/index.php?e=1&s=9&a=35>
- MIRANDA, Luis. «Quis desmistificar a ideia do regime de Salazar como anjo da guarda». Entrevista com Daniel Blaufuks. Disponível em <http://www.danielblaufuks.com/webmac/sol.html> Acesso em 19 de Agosto de 2009.
- MOODLE. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Moodle> , acesso em 03 set. 2008.
- MORAN, José Manuel. O que é educação a distancia. São Paulo, ECA/ USP. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist.htm>
- MUCHACHO, R. (2005) "O Museu virtual: As novas tecnologias e a reinvenção do espaço museológico". In 4. Congresso SOPCOM. Lisboa. www.sopcom.pt/actas.php?ano=2005&codtema= Site visitado em 10/07/09
- MUCHACHO, R. (2005) "O Museus virtuais: A importância na medição entre o público e o objeto museológico". In 4. Congresso SOPCOM. Lisboa. www.sopcom.pt/actas.php?ano=2005&codtema= Site visitado em 10/07/09
- MUZINATTI, Clausia Mara Antoneli. Mundo Moodle: conhecimento em construção. Disponível em <http://cidade.usp.br/redemoinhos/?2005-03/ferramental> acesso em 03 set. 2008.
- NASA: Ames Research Center: www.nasa.gov/centers/ames e Goddard Space: http://cisto.gsfc.nasa.gov/IRAD_Lambda
- NG, D. (04 Dezembro, 2007), "At this lab, everyone is required to maintain a science blog.", The World's fair http://scienceblogs.com/worldsfair/2007/12/at_this_lab_everyone_is_requir.php (04 Dezembro, 2007)
- ORMELEZI, Eliana Maria. Os Caminhos Da Aquisição Do Conhecimento E A Cegueira: Do Universo Do Corpo Ao Universo Simbólico. 2000. Dissertação de Mestrado apresentado à Faculdade de Educação – Universidade de São Paulo. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48131/tde-13072007-155541/> > Acesso em 04 de novembro de 2007
- PERSON, L., "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto" in Nova Express, 19, 1998 disponível em <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>
- PIGNATARI, Décio PINTO, L. Ângelo – nova linguagem, nova poesia – reportagem extraída do site. www.poesiaconcreta.com.br
- POESIA CONCRETA: o projeto verbivocovisual. Disponível em: <http://www.poesiaconcreta.com/>
- POMBO, O. Interdisciplinaridade e integração dos saberes. Liinc em Revista, v.1, n.1, março 2005, p. 3 -15 <http://www.ibict.br/liinc>
- Purdue University/ Envision Center for Data Perceptualization and Rosen

- Center for Advanced Computing: www.envision.purdue.edu
- Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais-REUNI. Disponível em: <http://reuni.mec.gov.br/> Acesso em 07 ago. 2009.
 - RED Cameras: <http://www.red.com/cameras/UCSD>: Calit2: www.calit2.net e CNS: <http://cns.ucsd.edu>
 - RNIB National Centre for Tactile Diagrams. Disponível em <http://www.nctd.org.uk/>
 - SANTAELLA, Lúcia. Games e Comunidades Virtuais. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu> Acesso em: 5 mai 2009.
 - ROLNIK Suely. The Experimental Exercise of Freedom: Lygia Clark, Gego, Mathias Goeritz, Hélio Oiticica and Mira Schendel, The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, 1999. Disponível em http://caosmose.net/suelyrolnik/pdf/molda_com_resumo.pdf Acesso em 31 de março de 2008.
 - SPYER, Juliano (org.). Para entender a Internet: noções, práticas e desafios da comunicação em rede. Livro Digital, 2009 <http://paraentenderainternet.blogspot.com>
 - TACTILE BROCHURE. Centre for Tactile Images Disponível em <http://www.cs.york.ac.uk/tactileimages/> Acesso em 21 de maio de 2008
 - TACTILE DIAGRAM MANUAL TAEVIS Purdue University 2002 Edition. Disponível em < www.taevisonline.purdue.edu/ Acesso em agosto de 2007
 - TBAG Tactile Book Advancement Group Disponível em < <http://www.tactilebooks.org/> Acesso em maio de 2008
 - Translation Journal 2(2). [<http://accurapid.com/journal/04stndrd.htm>]
 - UNICAMP. Instituto de Artes. CNPq. Disponível em: <http://www.studium.iar.unicamp.br/> Acessado em: 03 de Agosto de 2009
 - VALE, Nilton Bezerra do; DELFINO, José and VALE, Lúcio Flávio Bezerra do. A serendipidade na medicina e na anestesiologia. Rev. Bras. Anesthesiol. [online]. 2005, vol.55, n.2, pp. 224-249. ISSN

- 0034-7094. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-70942005000200010 Acesso em 22/08/09.
- VALLI, A.: Natural Interaction, IOagency white paper, 2004-2007 http://naturalinteraction.org/?gclid=CMO_tceSj5gCFc0e3godGk8hCw
 - VICENTE, Ana Valéria. Dança & Pós-modernidade. Disponível em: <http://www.uol.com.br/cultvox/revistas/pistache/pistache/valeriavicente1.htm> Acesso em: 03 fev. 2003.
 - WRITER'S GUILD OF AMERICA, site: www.wga.org (acesso, mar 2009)
 - www.poesiavisual.com.br
 - www.antoniomiranda.com.br
 - www.arnaldoantunes.com.br
 - www.blerght.wordpress.com.
 - www.educacaodofuturo.org
 - www.iar.unicamp.br
 - Zaxel Servidores: <http://www.zaxel.com/about.html>
 - ZÉ DO NORTE. DISPONÍVEL em <http://culturanoordestina.blogspot.com/2006/11/ze-do-norte-biografia.html> Acesso em: 14 ago 2009

CATALOGOS

- CATÁLOGO de la Exposición del Congreso "Holography 2000", S.Polten (Austria), (2000), pp. Rebeca Deem.
- CATÁLOGO GORDON MATTÁ-CLARK, IVAM. Centre Julio Gonzalez. Valencia: 1993.
- POMAR, Júlio, PLEYNET, Marcelin, Catálogo da Exposição Pinturas Recentes, Aveiro, Edição da Câmara Municipal de Aveiro, 2001, ISBN 972-9137-69-2
- POMAR, Júlio, PLEYNET, Marcelin, Catálogo da Exposição Pomar, Autobiografia, Odivelas, Edição Assírio e Alvim, Museu de Arte Moderna de Sintra, Millenium BCP, 2004, ISBN 972-37-0906-6

OUTROS

- BRASIL. Decreto nº 3.182, de 23 de setembro de 1999. Regulamenta

a Lei nº 9.786, de 8 de fevereiro de 1999, que dispõe sobre o ensino no Exército Brasileiro e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, Nº 184 Sexta-Feira, 24 Set. 1999.

- BRASIL. Decreto Nº 6.096, de 24 de abril de 2007. Institui o Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais – REUNI. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6096.htm. Acesso em 07 ago. 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental: Documento Arte. BRASÍLIA. Secretaria de Educação Fundamental, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental: Documento Introdução. BRASÍLIA. Secretaria de Educação Fundamental, 1988.
- Font Magazine nº 7. California: FontShop International, 2008
- HOW Design. California: 2002
- Mental Retardation; in: Calculator/ Bedrosian
- SAULE JÚNIOR, Nelson e CARDOSO, Patrícia de Menezes. O Direito à Moradia no Brasil: Relatório da Missão Conjunta da Relatoria Nacional e da ONU de 29 de maio a 12 de junho de 2004 - Violações, práticas positivas e recomendações ao governo brasileiro.
- TREHUB, Arnold. 1997. Sparse Coding of Faces in a Neuronal Model: Interpreting Cell Population Response in Object In Neural Network Models of Cognition.
- Tupigrafia nº2. São Paulo: Editora Bookmakers, 2000
- Tupigrafia nº4. São Paulo: Editora Bookmakers, 2003
- Tupigrafia nº5. São Paulo: Editora Bookmakers, 2004
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (2001): International Classification of Functioning, Disability, and Health (fifty-fourth World Health Assembly, ninth plenary meeting, May 22, 2001).