



A NATUREZA  
CONTEMPORÂNEA  
DA ARTE

CIANTEC'14

Organização: Paulo Cezar Barbosa Mello

# A NATUREZA CONTEMPORÂNEA DA ARTE

Capa  
Editorial  
Sumário



São Paulo | PMStudium | 2014

Campo Grande | MS | Brasil | PMStudium Comunicação e Design | outubro | 2014

Coordenação: Paulo Cezar Barbosa Mello

Desenvolvimento e produção: PMStudium Com e Design

Projeto Gráfico e organização: PMStudium Comunicação e Design

**ISBN: 978-85-62814-12-9**

Ficha catalográfica elaborada por PMStudium Comunicação e Design  
CIANTEC'14 - VI Congresso internacional em Artes, Novas Tecnologias e Comunicação: A Natureza Contemporânea da Arte - Coordenação: PC Mello. MARCO - Museu de Arte Contemporânea de Mato Grosso do Sul - Campo Grande, 2014.

415 Páginas

127 Imagens

30 Vídeos

1. Arte. 2. Arte Educação. 3. Contemporaneidade. 4. Comunicação.

CDD - 700.105

Os textos aqui apresentados, sua ortografia, suas referências e desenvolvimento são de inteira responsabilidade de cada autor.

Capa  
Editorial  
Sumário

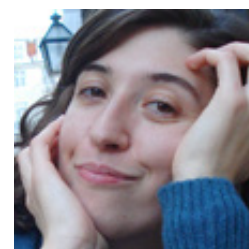




# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

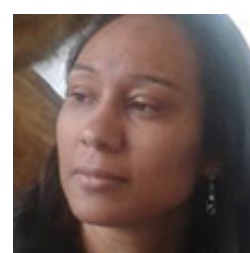
## COMITÊ CIENTÍFICO



**INÊS MÉCIA ALBUQUERQUE**  
Aveiro - PT



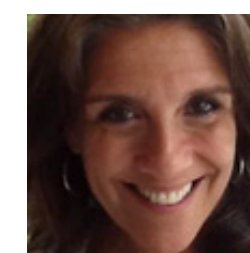
**MARIA DO MAR VÁZQUEZ**  
UFRN



**ALECSANDRA MATIAS  
OLIVEIRA**  
MAC USP



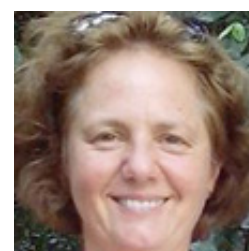
**LILIANE LEROUX**  
FEBF UERJ



**MARIZA REIS**  
Mackenzie



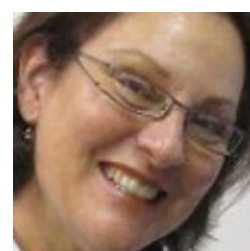
**ANA MAE BARBOSA**  
ECA USP / Anhembi  
Morumbi



**LOURDES GABRIELLI**  
Mackenzie / PUC SP



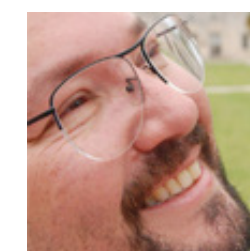
**MIRIAN CELESTE MARTINS**  
Mackenzie



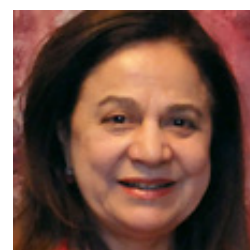
**CARMEN ARANHA**  
MAC USP / PGEHA



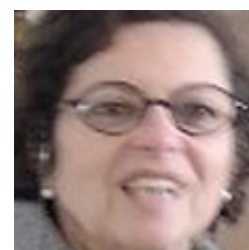
**MARCOS RIZOLLI**  
Mackenzie / Belas Artes



**PAULO CEZAR MELLO**  
ESPM / USP



**ELZA AJZENBERG**  
ECA USP / Centro Mario  
Schenberg



**MARIA DE LOURDES  
RIOBOM**  
IADE - PT



**REGINA LARA**  
Mackenzie

**Capa  
Editorial  
Sumário**



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

## SUMÁRIO

### APRESENTAÇÃO

PAULO CEZAR BARBOSA MELLO

### NOS BASTIDORES DAS MONTAGENS A EMERGÊNCIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA NO MAC USP

ALECSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA

### "TERRITÓRIO LIVRE": ARTE CONTEMPORÂNEA

ELZA AJZENBERG

### AS ESTÉTICAS SENSORIAIS. CORPO E NATUREZA NA ARTE CONTEMPORÂNEA.

MARCOS RIZOLLI

### DO MITO À CONTEMPORANEIDADE A TORRE DE BABEL NA ARTE CONTEMPORÂNEA

MARIA DE LOURDES RIOBOM

### O CONSUMO COMO INCLUSOR SOCIAL: O EMBATE ENTRE O DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DE CLASSE C, A ABERTURA EDUCACIONAL E SOCIAL ADQUIRIDA ATRAVÉS DO CONSUMO.

ROBERTA VIEIRA

O CICLO PERFORMÁTICO DA OBRA DE ISMAEL NERY NA DANÇA CONTEMPORÂNEA 58

AILA REGINA DA SILVA

6 ZOEIRA "NEVER ENDS": A VIRALIZAÇÃO DE EVENTOS FAKES NO FACEBOOK COMO UM TIPO DE MEME? 65

ALESSANDRA MAIA I POLLYANA ESCALANTE

7 CRIAÇÃO DE MUNDOS POSSÍVEIS: ENCONTROS ENTRE ARTE E NATUREZA 78

ANA TEREZA PRADO LOPES

19 A IMAGEM SOB O VIÉS DA COMPLEXIDADE: UMA PROPOSTA SISTÊMICA E PROCESSUAL PARA A FOTOGRAFIA 86

CAMILA MANGUEIRA SOARES

25 DAR-SE COMO COISA QUE OUVI: AFETOS DE SONORIDADE NA OBRA ESCUTO HISTÓRIAS DE AMOR, DE ANA TEIXEIRA 95

DANIELE PIRES DE CASTRO

33 A ARTE DE TRANSIÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: DIFERENTES FORMAS DE SE COMUNICAR PELA ARTE DIGITAL 106

DORISDEI VALENTE RODRIGUES

44 A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO LINGUAGEM NA ARTE E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS 119

DORISDEI VALENTE RODRIGUES

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

POSSIBILIDADES DE USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MEIO DE ESTÍMULO AO PENSAMENTO CRIATIVO EM COMUNICAÇÃO FABRÍCIO MÁRIO MAIA FAVA	127	A REPRODUÇÃO TÉCNICA DIGITAL E A TRANSPOSIÇÃO ARTÍSTICA DA REALIDADE CONTEMPORÂNEA. JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO	201
ANIMAÇÃO POR STOP – MOTION: UM ESTUDO COMPARATIVO DOS FILMES A NOIVA CADÁVER (TIM BURTON, 2005) E DOSSIÊ RÊ BORDOSA (CÉSAR CABRAL, 2008) FILIPI CÉSAR RODRIGUES CARDOSO DA SILVA	136	NATUREZA, POÏESIS E RITO EM MICHELANGELO FRAMMARTINO JULIANA ALVARENGA FREITAS	209
REPENSANDO A DANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR: PROCESSOS CRIATIVOS E COREOGRÁFICOS GISELLE LUCENA DE MOURA DINIZ   JULYANA BATISTA DE VASCONCELOS   MICHELLE APARECIDA GABRIELLI	151	GRAFFITI/STREET ART: CONSIDERAÇÕES FUNCIONAIS SOBRE A CONVERGÊNCIA DE SIGNOS, LINGUAGENS E MENSAGENS EM REDE KELLER REGINA VIOTTO DUARTE   ET ALL	218
“EXERCÍCIOS EM ESPERA”: DESENHO EXPANDIDO E PRÁTICA POÉTICO-PEDAGÓGICA GREGÓRIO SOARES RODRIGUES DE OLIVEIRA	157	EDUCAÇÃO DESORDEIRA: POÉTICAS DAS INFÂNCIAS EM VIDEO-ARTE KRISCHNA SILVEIRA DUARTE	233
PRÁTICAS ARTÍSTICAS LOCATIVAS: POR UMA CRÍTICA À GEOGRAFIA URBANA GUILHERME REZENDE LANDIM	170	INSTINTO E IMPERMANÊNCIA EM INTERFACES INTERATIVAS: CONSIDERAÇÕES SOBRE TEMPO E ESPAÇO NO APLICATIVO DIGITAL “BJÖRK: BIOPHILIA”. LIENE NUNES SADDI   JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA	249
TRANSFORMAÇÕES E NOVAS TENDÊNCIAS MUSEOLÓGICAS NA SOCIEDADE HIPERMIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA JANAÍNA QUINTAS ANTUNES   PRISCILA ZANGANATTO MAFRA	185	NARRATIVA E IMAGEM: UMA REFLEXÃO SOBRE O TRABALHO HALLEY II RESEARCH STATION: FIRST IMPRESSIONS & THE BEGINNINGS OF A CONCEPTUAL APPROACH DE VITO ACCONCI LÍLIAN SOARES   CARLOS MURAD	263

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O DIA EM QUE A REFLEXÃO NÃO SAIU DA MALA

LUCIANO DENARDI ALARCON

269

CORPOS E MÁQUINAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA:  
DUAS EXPERIÊNCIAS NO CCBB SP

MARCOS JOSÉ MANTOAN

275

O PATRIMÔNIO CULTURAL INVISÍVEL

MARIA LUCIA BIGHETTI FIORAVANTI

284

DIÁLOGOS POÉTICOS: O MUSEU E A ESCOLA

MARIA INÊS MORON PANNUZIO

292

ENTRE A ICONOLOGIA E A SEMIÓTICA: A FANTASIA NO TRABALHO  
FOTOGRAFICO DE CHARLES DODGSON.

MARIANA HOSSEIN FONTES

308

ARTE CONTEMPORÂNEA NA PÓS-MODERNIDADE:  
ARTE COMO GRIFE

NORBERTO STORI

323

ÉTICA E POLÊMICA EM HABACUC GUILLERMO VARGAS

NUNO MIGUEL CHUVA VASCO

335

CINEMA RELACIONAL: PERSPECTIVAS E HORIZONTES

NYCOLAS ALBUQUERQUE

344

O ENSINO DE ARTES NA CONTEMPORANEIDADE:  
UM OLHAR SOBRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA DA CRIANÇA.

PATRICIA VOLPE DOS SANTOS

357

O PROCESSO CRIATIVO COMO MODO DE APRENDIZAGEM

PATRICIA CECÍLIA BURROWES

363

PAINEL ESPM - UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM

PEDRO LUIZ RIBEIRO DE SANTI

371

ENSINO DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DE CONTROLAR  
O CONTEÚDO - LINGUAGENS E SABERES QUE DÃO FORMA A UMA  
PROFISSÃO

SANDRA CRISTINA GONÇALVES DA SILVA

377

A IMAGEM VISUAL ENTRE LUGARES E NÃO-LUGARES  
NOS FILMES PARIS, TEXAS E MATRIX.

VALDECI RIBEIRO DA GAMA

390

REFLEXÕES SOBRE OS ACOMODAMENTOS E INCOMODAMENTOS  
TECNOLÓGICOS DA ARTE CONTEMPORÂNEA

VENISE PASCHOAL DE MELO E LUCIANA MARTHA SILVEIRA

403

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# APRESENTAÇÃO

Mais um CIANTEC. Uma vez mais conseguimos reunir mentes pensantes, produtoras e questionadoras de ideias. Pontos de vistas que divergem e adicionam cada vez mais possibilidades de se repensar. A natureza contemporânea da arte, é o tema que permeia esta edição. A proposta fundamental do tema é ser abrangente o suficiente para permitir múltiplas abordagens e ao mesmo tempo em torno de uma realidade única, o momento atual, distante de uma historicidade importante, mas muito próxima à observação do cotidiano corrente. A troca de experiência e a vivência do atual com todos os parâmetros esperados e inesperados. Chamadas à ação com vistas não mais ao futuro, mas ao presente. Ativismos que fazem a arte ser natural e ao mesmo tempo contemporânea, sem a necessidade de rótulos.

A edição anterior do CIANTEC, que tinha por tema as imbricações da cultura contemporânea à popular, foi realizado no Inhotim. O espaço é em sua essência a natureza e a arte contemporânea, no entanto o foco foi em torno dos elementos da cultura e não da natureza. O resultado extraído é que a contemporaneidade é tão natural que acaba por ser invisível assim como o natural. Portanto coube a esta edição verificar o que é realmente naturalmente contemporâneo, principalmente os ativismos e pensamentos ecológicos.

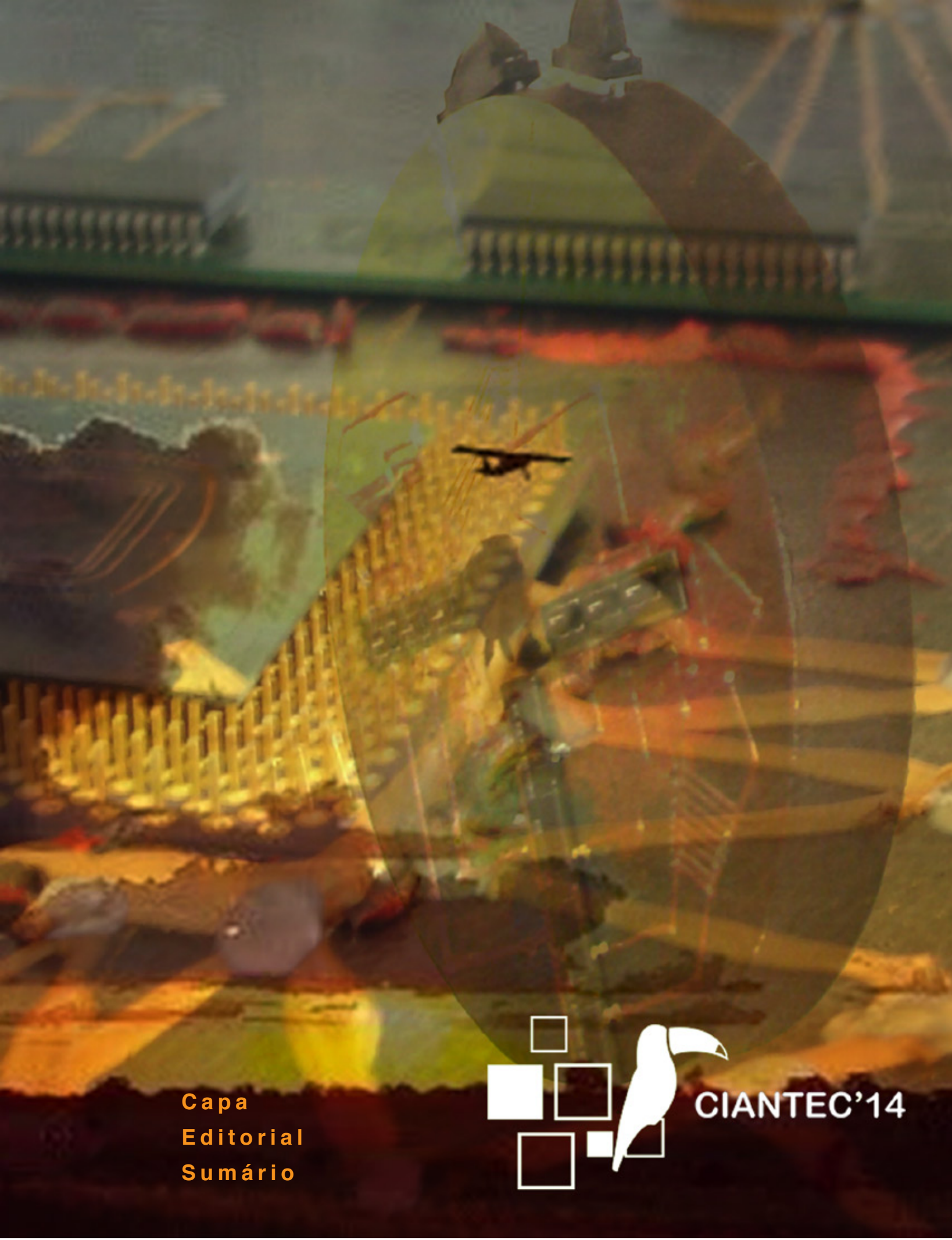
Sem limitações e levando ao âmbito máximo do encontro, a transdisciplinaridade permite abordagens infinitas e muito pertinentes. Desde a fenomenologia da comunicação até os princípios estéticos e filosóficos da contemporaneidade este encontro reúne mentes inteligentes e ávidas por compartilhar seus resultados.

Nas próximas páginas temos o resultado desta grandiosa edição.

Capa  
Editorial  
Sumário







# NOS BASTIDORES DAS MONTAGENS A EMERGÊNCIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA NO MAC USP

ALECSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA

Doutora em Artes Visuais  
Escola de Comunicações e Artes  
Universidade de São Paulo

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*MAC USP Ibirapuera, 2013 | Fotografia: Elaine Maziero*

“A memória guardará o que valer a pena. A memória sabe de mim mais que eu; e ela não perde o que merece ser salvo”. Eduardo Galeano.

Quando o público toma o espaço expositivo não existem mais os indícios da montagem: os painéis já foram erguidos; a tinta secou; as obras estão em seus devidos lugares; a iluminação e a climatização estão adequadamente instaladas; os textos e as

etiquetas foram revisados e aplicados; a movimentação de montadores, de produtores, de curadores e de conservadores ficou na memória daqueles que participaram do processo. Tudo disponível para que o visitante possa ter uma experiência junto às obras de arte.

É incomum a permanência de público durante o desenvolvimento e a montagem de exposições. Isto porque naquele “universo controlado”, cada qual tem sua função, previamente estabelecida; as ações são programadas e envolvem risco às obras e ao público não habituado àquele ambiente, além disso, há um cronograma que rege a vida de todos os profissionais envolvidos naquele tra-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

balho. Atrasos e improvisos existem, mas não são bem vindos, especialmente os provocados por agentes externos à ação. Porém, mesmo frente a todas as adversidades, o mistério que envolve os bastidores dos museus e, aqui, particularmente o museu de arte contemporânea instiga a curiosidade dos que não têm a oportunidade de presenciar essa atividade: quem nunca tentou observar a movimentação que ocorre depois de uma fita de isolamento? Diante de uma placa escrita “exposição em preparo”? Agora, imagine sua reação frente à montagem de um museu inteiro!

Em 2012, o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC USP) recebeu o edifício do Palácio da Agricultura, onde funcionava o Departamento Estadual de Trânsito de São Paulo (DETRAN). Na verdade, as tratativas para a ocupação daquele lugar pela arte já era algo discutido desde 2005 – o intervalo entre esses anos se deu pelas idas e vindas de projetos artísticos, arquitetônicos e políticos que chegaram a um denominador comum somente em 2012. Àquela época, as reformas e adaptações do edifício estavam em estágio final. Era preciso ocupar!

A primeira ideia foi colocar peças tridimensionais no térreo do edifício – origem da curadoria da mostra O Tridimensional no Acervo do MAC USP: Uma Antologia. Era uma leitura, a partir de 18 peças, sobre as transformações estéticas, dos materiais e das grandes questões que cercam o conceito de tridimensional pós-II Guerra Mundial, envolvendo artistas nacionais e internacionais que marcaram a História da Arte. Contudo, as dificuldades não eram

poucas. O prédio tinha os resquícios da recente reforma: muita poeira, restos de construções, sem acesso a rede telefônica ou de internet e ainda com os andares superiores não completamente finalizados. Mesmo assim, a curadoria, a equipe de produção e a de conservação resolveram os problemas. Plantas e experimentações no desenvolvimento da sinalização (particularmente, a partir de uma etiqueta fixada no chão que poderia ser branca ou preta de acordo com o piso de instalação) marcaram a resolução dos conflitos. Do lado de fora, os poucos operários, que restavam da reforma e que realizavam pequenos trabalhos, olhavam curiosos a entrada daquelas caixas de madeira que traziam peças de bronze, ferro retorcido, inox e tecido. A cada abertura das caixas, um “novo mundo” emergia para os operários e, também, para os montadores da mostra. A exposição ficou disponível ao público no dia 28 de janeiro e dava o ritmo do que seria a ocupação ao longo dos anos de 2012 e 2013. Ainda restavam 8 andares e um edifício anexo para que o MAC USP estivesse pleno com seu acervo no Parque Ibirapuera (São Paulo/SP).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIAANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Montagem da Exposição O Tridimensional no Acervo MAC USP: Uma Antologia – térreo do MAC USP Ibirapuera, 2012.*

O térreo não era propriamente um espaço expositivo. No projeto inicial do novo museu, o térreo seria um lugar de distribuição e encontro do público – algo mais livre, sem painéis ou

paredes museográficas. Porém, foi um desafio vencido. As obras tomaram o espaço de forma integrada. A frequência de público se deu de modo tímido, afinal, era a reforma do prédio o que atraía mais. Nos bastidores, pairava a seguinte indagação: como um lugar marcado pela burocracia estatal seria ressignificado no espaço urbano? E, note que não era qualquer local da cidade – era o Parque Ibirapuera, dotado de diversos aparelhos culturais e de

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

lazer para a população!?

Com três sedes, o MAC USP precisava se organizar administrativamente e economicamente para o processo de ocupação do edifício por completo. O que selecionar e mostrar a partir de cerca de 10 mil peças? Qual seria a programação? Como seria a estratégia de transporte e seguro das obras que estavam na Cidade Universitária e deveriam ser deslocadas para a nova sede? Quais esquemas de produção, conservação e de montagem deveriam ser adotados? Além dessas decisões, era premente assegurar sistemas de eletricidade, climatização e internet ao novo edifício. Eram muitas ações que deveriam ser desenvolvidas antes da continuidade da ocupação. Convém lembrar que até aquele momento, a equipe desdobrava-se entre as sedes (MAC USP Ibirapuera – 3º andar do Pavilhão Ciccillo Matarazzo, Parque Ibirapuera – MAC USP Cidade Universitária e MAC USP Anexo – ambos no campus). Todas as sedes com exposições e eventos ininterruptos.

No início de 2013, duas exposições marcaram a definitiva ocupação: MAC 50: Doações Recentes I e II. Eram mostras que deram início às comemorações dos 50 anos de fundação do MAC USP e, ao mesmo tempo, revigoravam o acervo do Museu, uma vez que eram doações de obras importantes de artistas que representavam o cenário atual das artes visuais no Brasil. As peças espalharam-se pelo térreo e mezanino do prédio principal. Eram grandes, pequenas e subversivas, tal como a arte contemporânea sempre se apresenta. Os materiais eram diversificados (madeira,

papel, alumínio, tecido, ferro, bronze – tudo junto). Esquemas de montagens, plantas e adaptações às condições prediais precisavam se alinhar. As propostas partiam da contemplação para a interação com o público. Naquele momento, a estrela ainda era o edifício com traços de Oscar Niemeyer e suas dimensões espetaculares. Térreo e mezanino já estavam disponíveis. O público não tinha acesso aos andares-padrões e ao 8º andar – local de uma vista panorâmica sem igual na cidade de São Paulo. Nos bastidores a equipe do MAC USP vislumbrava que não seria fácil domar aquele gigantesco “cubo branco”.

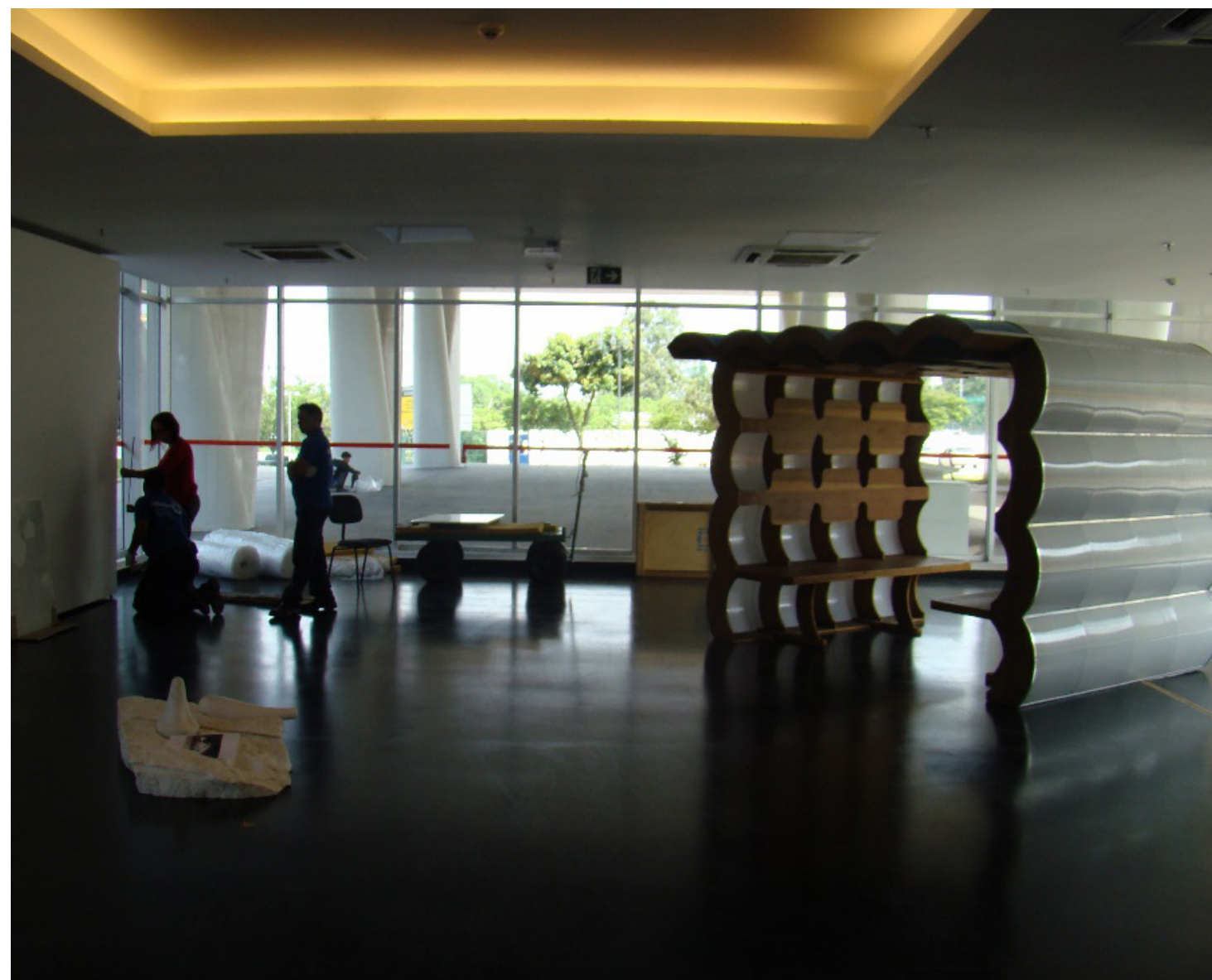
**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC '14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Montagem da Exposição MAC 50 Anos Doações Recentes, térreo e mezanino no MAC USP Ibirapuera, fevereiro, 2013.*

Em seguida, o desafio partia do anexo do MAC USP: um piso inferior com generoso pé direito, contrastando com um me-

zanino igualmente difícil por ser estreito e de teto rebaixado. Não seriam quaisquer propostas que integrariam aqueles dois espaços. O MAC USP selecionou as proposições de Mauro Restiffe e Carlito Carvalhosa. Eram projetos grandes! Foram cerca de 30 meses entre a proposição dos projetos e a realização da montagem de cada mostra. Mauro fotografou a readequação do edifício

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

do antigo DETRAN em Museu. A construção civil foi registrada em 15 fotografias de grandes dimensões, em preto e branco, e que ocuparam o mezanino do anexo. A mostra chamou-se OBRA. Mauro Restiffe. Já Carlito Carvalhosa, entrou no piso inferior do anexo com uma grande equipe de montadores, empilhadeiras, roldanas e enormes toras de madeiras (na verdade, postes de rede elétrica reciclados). Por dois meses, o espaço tornou-se um canteiro de obras – semelhante a construção civil. O conjunto composto por movimentação e materiais erigiu a instalação Sala de Espera. Carlito Carvalhosa. O público percorria os caminhos permitidos – e não tão cômodos – formados pelos postes. Porém, não sabia que por trás do lúdico havia uma extensa rede de profissionais envolvidos em cálculos estruturais, desenhos arquitetônicos, esquemas de segurança, projetos de iluminação e inspiração artística. Hoje, o espaço anexo continua seguindo a fórmula de obras extremamente contemporâneas e com intensa interação entre obra e público. Atualmente, Cenários. Vânia Mignone (mezanino) e Transarquitetônica de Henrique Oliveira (piso inferior) vêm impressionando público e crítica com

Alecsandra Matias de Oliveira

questões estéticas que levantam o que naquele espaço parece ser seu destino: a exibição de obras contemporâneas que necessitam da relação direta espaço-obra-público.



Montagem da Exposição OBRA. Mauro Restiffe, MAC USP Ibirapuera (anexo), março, 2013.

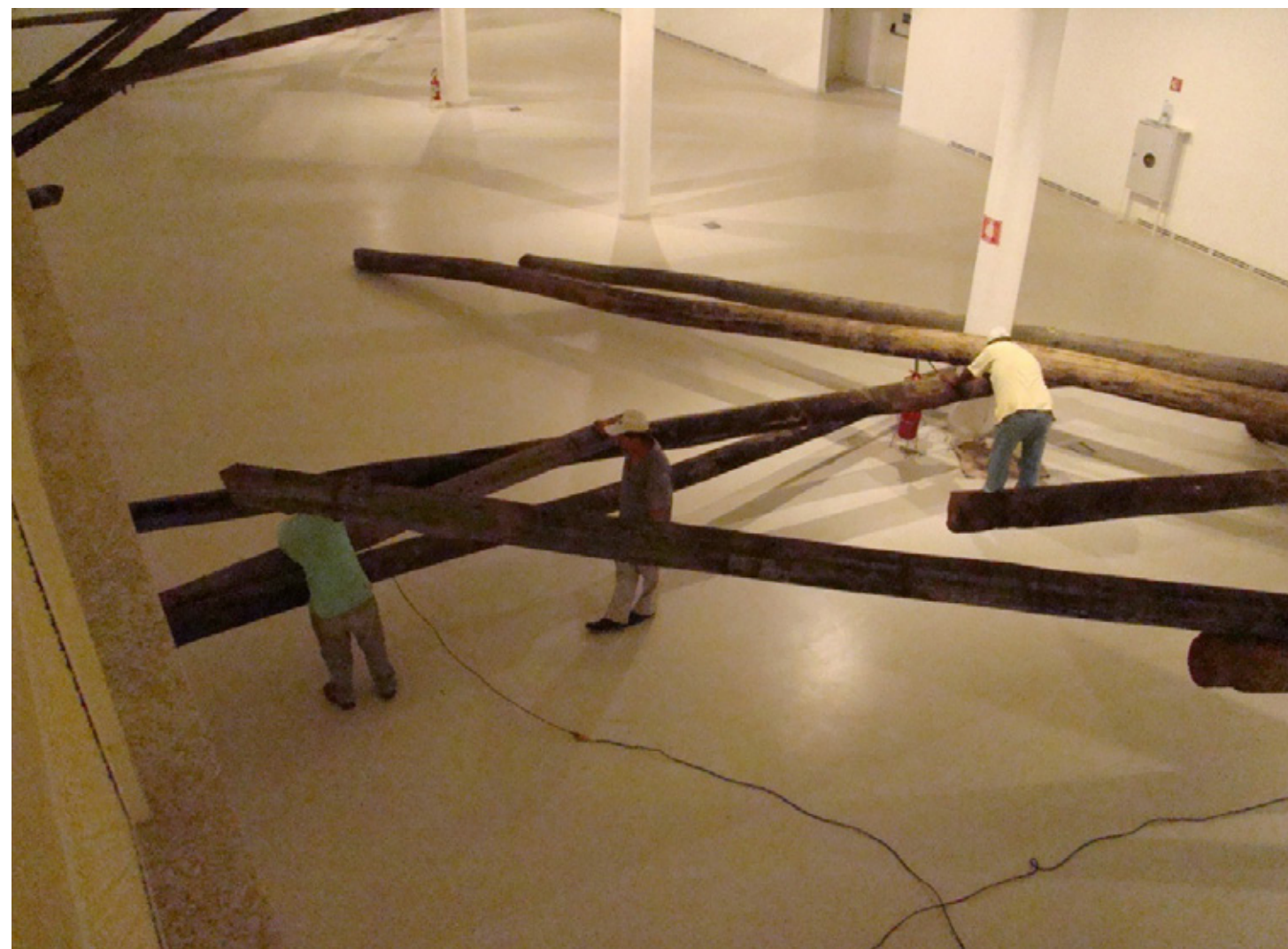
**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Montagem da Exposição Sala de Espera. Carlito Carvalhosa, MAC USP Ibirapuera (anexo), março, 2013*

É necessário dizer que o grande desafio ainda não era o espaço anexo. Era, sim, o primeiro andar-padrão a ser ocupado! Esse andar era dividido em duas Alas A e B, assim como os 6 restantes.

O escolhido foi o sétimo andar. Na Ala A, uma exposição coletiva e na Ala B, uma individual de um artista expressivo do Acervo. Nessas duas montagens, o espaço colocava suas dificuldades. O pé direito era baixo e as paredes não poderiam ser utilizadas de modo museográfico. Além disso, saídas de ar, colunas e aparelhos de segurança se impunham de modo nada discreto. Como fazer com que as obras pudessem ocupar o espaço central com tantas inter-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Alecsandra Matias de Oliveira

venções prediais e, mais ainda como expor o Acervo MAC USP de forma renovada para o novo público que se formava desde 2012?

Em abril de 2013, abriam-se as mostras Di Humanista e o Agora, o Antes: Uma Síntese do Acervo MAC. Di Humanista trazia 67 obras de Emiliano Di Cavalcanti. As temáticas abordadas pelo artista eram tratadas com sensibilidade e tonalidades gradativas – cores nos painéis indicavam cada nucleação. Como muitas obras eram desenhos e aquarelas, com suporte em papel, a iluminação da mostra foi reduzida (uma medida de conservação, mas que proporciona um ar intimista à exposição). A disposição das obras demonstrava único o objetivo: mostrar a preocupação de Di com a paisagem social do país, especialmente os tipos populares, os pescadores, os trabalhadores, os homens e as mulheres. Vale aqui um esclarecimento: as mostras monográficas que foram adotadas sempre na Ala B de cada andar tomavam como respaldo a quantidade de obras que o artista teria no Acervo – no caso específico de Di Cavalcanti, sua representatividade era calcada na presença de 500 desenhos do artista. Esse critério se repetiu para a eleição das mostras José Antonio da Silva em dois tempos; Os Volpis do MAC; Julio Plaza Indústria Poética; León Ferrari: Lembranças de Meu Pai; Hudinilson Junior: Em torno de Narciso e Rafael França: entre Mídias, exceto as duas últimas, todas inauguradas ao longo de 2013.



*Montagem da Exposição Di Humanista, MAC USP Ibirapuera, 7º andar, Ala B, abril, 2013*

Já o Agora, o Antes: uma síntese do Acervo MAC trazia 85 obras pertencentes ao Museu e a missão de proporcionar ao público um demonstrativo do que era ser um museu moderno, contemporâneo e universitário. A curadoria optou por fazer uma revisão crítica dos gêneros tradicionais da arte (alegoria, retrato, paisagem e natureza-morta), evidenciando a convivência em um mesmo espaço de objetos ou registros de ações originados em tempos e lugares distintos. A inauguração desta primeira mostra temática foi



# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

acompanhada pela abertura do 8º. andar ao público – a vista panorâmica completava a magnitude do edifício localizado no Parque Ibirapuera. Ali, hoje, está também a exposição Pintura como Meio: 30 Anos Depois – no espaço, onde originalmente foi projetado para o restaurante. Foi também durante a montagem de o Agora, o Antes que a equipe MAC USP observou as especificidades que o edifício colocava para o abrigo da arte moderna e contemporânea e, principalmente pôde conhecer o processo de produção e conservação que iria orientar as demais montagens.



*Montagem da Exposição o Agora, o Antes: Uma Síntese do Acervo MAC, 7º. andar, Ala A, abril, 2013.*

Nesse ponto, torna-se relevante lançar olhos sobre o processo de produção de mostras de arte. Inicialmente, o trabalho parte do conceito curatorial e da lista de obras que pode sofrer pequenas modificações ao longo da cadeia de produção (esta somente pode ser considerada como definitiva a partir da fixação das obras nos seus lugares). O conceito curatorial e a lista de obras delineiam a base do projeto museográfico (ou desenho expográfico). No momento da elaboração deste projeto, curador e museógrafo estabelecem as relações estéticas e espaciais existentes entre as obras selecionadas; escolhem-se cores, tipo de iluminações, de suportes (molduras, bases, totens, painéis e outros módulos necessários para a exibição das obras) e, compõem-se, ainda, toda a comunicação visual da mostra (etiquetas, títulos, verbetes, plotagens, entre outros artifícios). Aprovado projeto museográfico, a produção encarrega-se de planejar e indicar as necessidades de compra e contratação de serviços e de produtos para a ação efetiva da montagem. Toda essa operação pode durar semanas porque depende de aprovações, orçamentos, processos administrativos e variadas atividades ligadas à preparação e à conservação das peças.

A ação efetiva de montagem de espaço se dá em três momentos: construção e preparação do espaço expositivo (erguem-se os painéis, confeccionam-se bases e molduras, aplica-se a pintura necessária e há uma intensa limpeza do ambiente), montagem das obras (ou seja, fixação das obras em painéis e/ou paredes e ba-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alecsandra Matias de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ses) e, por fim, uma “montagem fina” (destinada aos últimos preparativos ligados às obras mais difíceis e à aplicação de etiquetas, títulos, textos, além de tudo o que corresponder à comunicação visual). Esses três processos que envolvem a “montagem” correm ao longo de uma ou duas semanas dependendo da complexidade da mostra. Todos esses elementos somados às especificidades prediais, ao cuidado com as obras e às surpresas proporcionadas pela montagem das obras contemporâneas – muitas recentes doações que nunca foram exibidas anteriormente no MAC USP, faziam a equipe de montadores, conservadores e produtores “suar a camisa”.

De modo geral, as exposições que envolvem arte contemporânea são complexas porque não seguem “receitas tradicionais”. A concepção e o modo de montagem delas “teimam” em não se dar de “modo tradicional”, quer por seus objetivos, quer por seus materiais ou por suas condições ou, ainda, por uma infinidade de fatores. E os museus penam com esse fenômeno. Nesses casos, a descrição do processo de produção pode ser tomada como exemplo mas

pode não suprir todas as exigências das diversas exposições com obras contemporâneas. Isto porque para cada modo de exibição das peças contemporâneas há uma demanda que pode ser variada – as equipes envolvidas na montagem precisam demonstrar flexibilidade e criatividade para atender todas as demandas.

Foi o que aconteceu com as demais exposições inauguradas a partir de 2013, na nova sede do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo: suportes em acrílicos foram confeccionados para a exibição frente e verso das obras; deslocamentos de obras sensíveis e importantes foram estrategicamente calculados; espelhos, laranjas, terra, tecidos, borrachas, tapumes, equipamentos de áudio e vídeo, slides e os materiais mais divergentes foram adquiridos para a montagem das obras. Tudo isso para que o público pudesse viver uma experiência plena em 17 exposições distribuídas em aproximadamente 25 mil m<sup>2</sup>.



Distribuição das exposições por andares – MAC USP Ibirapuera, 2014.



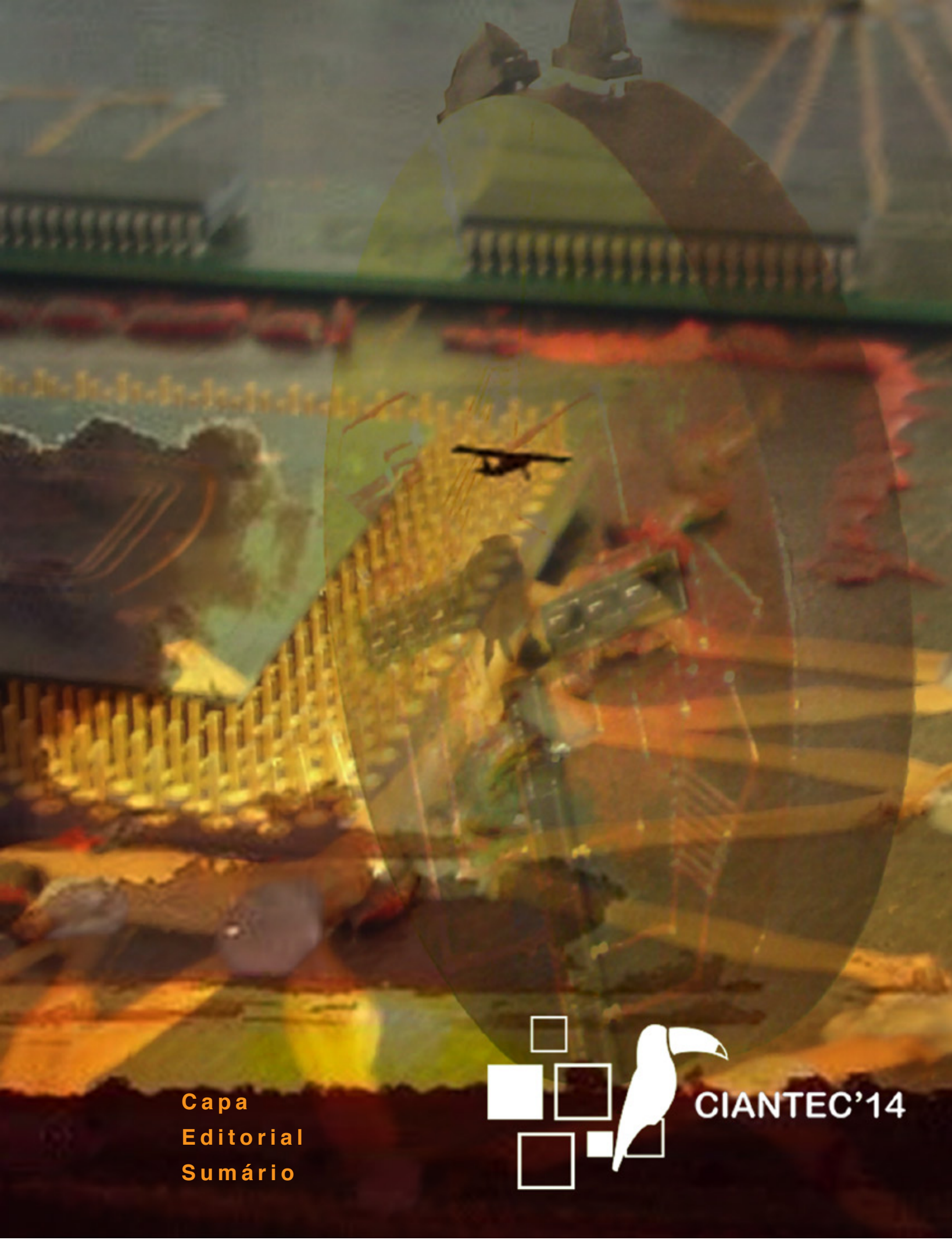
congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Para os que participaram desta aventura da arte contemporânea, quando a tênue luz da manhã invade o espaço expositivo, as obras se fazem presentes e o museu está prestes a abrir suas portas restam: as memórias dos bastidores, o cuidado com a manutenção das mostras e das obras e a satisfação de ter colocado o melhor de um acervo público em um grande e imenso “cubo branco”, que hoje é um espaço de significado cultural na cidade de São Paulo.

Alecsandra Matias de Oliveira

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# “TERRITÓRIO LIVRE”: ARTE CONTEMPORÂNEA

ELZA AJZENBERG

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A arte contemporânea está imersa em questionamentos. Como uma obra muitas vezes realizada para ser transitória pode permanecer no museu? De que modo uma proposta conceitual “desmaterializada”, pode estar inserida em um acervo? Como armazená-la? Além de questões epistemológicas e técnicas, supõe debates de trajetórias históricas. Quando termina a arte moderna? Quando começa a contemporânea? O que será considerado contemporâneo daqui a 50 anos?

A fundação do MoMA, no ano de 1929, influenciou a concepção de museus de arte, sendo indicador de desenvolvimento e modernização. “Arte Moderna” era um conceito “chave”, associado à inovação, à presença desencadeadora da máquina, às vanguardas.

Hoje, instituições, como por exemplo Centre Georges Pompidou, estabelecem etapas para a arte moderna (de Matisse a Pollock) e os anos que se seguem até o presente, como referências para a arte contemporânea. A Tate Modern, além de nomes conhecidos da arte moderna, introduz grande pluralidade em suas mostras. Destaca, ainda, artistas como Claude Monet para explicitar a evolução da abstração, propostas conceituais, obras pós-modernas e mais recentes, além de salas inteiras com curadorias virtuais que convivem com cartazes históricos.

Na pluralidade estética contemporânea, tem-se adjacente os desdobramentos da antiarte. Estão disponíveis não apenas as apropriações, reapropriações e as anotações dos artistas, mas

também seus artefatos e seus próprios gabinetes de trabalho.

As propostas contemporâneas articulam-se cada vez mais com o cotidiano e as questões político-econômicas e tecnológicas. Mudaram-se os parâmetros e a própria concepção de arte. De um lado, obras contemporâneas, muitas vezes, questionam a própria instituição. Por outro lado, são assimiladas pelo mercado, tornando-se alvo do marketing e do próprio sistema econômico-social.

Na estética do território livre, deve-se levar em conta que a arte começa onde o mundo convencional termina. Esta estética designa aquele espaço em que a realidade e a imaginação estão em conflito<sup>1</sup>. Nesse sentido, pode-se acrescentar que, de um lado, está a realidade do mundo concreto e, de outro, uma realidade em que o artista apresenta-se como “guardião de fronteiras”, revelando o mundo através de suas metáforas poéticas. Entretanto, a visão do artista, repleta de símbolos e imagens, pode tornar a realidade do mundo mais plena de sentido, retomando a concepção de Paul Klee, de que “a arte torna visível o invisível”.

No contexto de grandes mostras contemporâneas, como ocorre nas últimas bienais internacionais, a devastação do mundo real e das relações interpessoais que se condensam na arte torna-se tema cada vez mais emergencial. Como as obras de arte são

<sup>1</sup> “Território Livre” é a temática da 26ª Bienal Internacional de São Paulo (2004), proposta pelo curador Alfons Hung. A escolha reforça a idéia de liberdade que a arte é capaz de criar. Frisa que a arte cria um espaço livre fora do domínio da política e da economia. É uma área extraterritorial no qual os artistas têm os seus postos avançados ou utópicos.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

mais que objetos, a condensação artística de fenômenos da realidade torna-se complexa. Os artistas, mesmo inseridos no conflito entre realidades, não duplicam o mundo, mas criam espaços livres em meio às situações do cotidiano ou do mundo: a obra de arte revela outra realidade. A arte existe fora da causalidade e não pode ficar presa no arcabouço férreo de mecanismos de coerção.

As Bienais Internacionais de São Paulo acompanham a evolução de grandes eventos como as Bienais de Veneza. Em uma das últimas edições da Bienal de Veneza, foi retomada a questão da Plateia da Humanidade (2001), tida como ponto privilegiado para ver e ser visto, permitindo o encontro entre o público, os artistas e suas obras. Esse grande evento propôs servir como “plataforma elevada”, oferecendo uma visão sobre a humanidade.

A “Plateia da Humanidade” não foi considerada propriamente como um tema, porém “uma declaração de responsabilidade” para a história, para os eventos do presente<sup>2</sup>. Objetivou criar dimensões ou aberturas, através das quais os artistas olhavam para o mundo e dirigiam-se ao mundo, pesquisando e recontando as múltiplas dimensões da humanidade contemporânea. A temática “Plateia da Humanidade” permitiu conectar problemas sociais, temas ambientais, ritmos da vida cotidiana, novas tecnologias, a

rede mundial de informação, trabalho e esporte, alegria, tragédia e fenômenos da mundialização.

As propostas ambientais, objetos e sucatas do meio urbano, os recursos multi - mídia e motivações lúdicas fervilharam. A reflexão sobre o espaço e tempo (e de como o espaço pode tornar-se tempo) partia de uma herança comum, de forma que artistas comprometidos orientavam suas obras na direção de desejos, comportamentos e modos de ser comuns a todos os seres humanos - um processo que poderia ser brando ou turbulento, sendo visto em termos de uma estética ou como meio de “desvelar a verdade”.

A Bienal de Veneza, em 2001, expressou a experiência concreta de liberdade, propondo para início de leitura uma obra prima de Joseph Beuys, “O Fim do Século XX” (1968). Beuys é o infatigável porta-voz do conceito de liberdade, dando-lhe uma expressão plástica como campo de energia: Capital = Criatividade. Marcava a esperança de que “com o fim do velho e o começo de um novo século”, o calor humano pudesse ser suficiente para gerar vida ou “transformar o inorgânico em vida”.

<sup>2</sup> O crítico, como mediador (entre a obra e o público), deve realizar um esforço concentrado permitindo um entendimento da arte produzida com o seu tempo. Esta é uma das suas responsabilidades. No Seminário Internacional da Associação dos Críticos de Arte (ABCA), inclui-se também a responsabilidade crítica. (Programa inserido em seu folder: São Paulo, MAC USP, 27 a 30 de setembro de 2004).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Ron Mueck, Boy, 1997.*

Esta mensagem foi transmitida por pedaços de terra colocadas no chão, “com seus olhos redondos, fitando os que passam, como tantos peixes pré-históricos esperando serem libertados”. Ao lado de Beuys, vários outros artistas contemporâneos tiveram a oportunidade de oferecer um resumo concentrado de suas contribuições a caminho da Arte: Cy Twombly, cujos generosos gestos procuraram restaurar o mito no mundo moderno; o escultor americano Richard Serra, retomando o conceito de monumental, com a

estrutura “Dentro, fora, direita, esquerda”.

Na trajetória dos pavilhões (Jardins e Arsenale) o visitante foi constantemente surpreendido por obras impactantes e instigantes, como a visão do poster de Anur, “Condição Humana” sobre a Guerra da Bósnia; Xiao Yu manipulando partes anatômicas humanas e animais e, principalmente, sob o olhar sinistro da monumental obra “Boy” do australiano Ron Mueck. Os brasileiros Vik Muniz, com obras de ativação óptica, e Ernesto Neto, com propostas ambientais, foram artistas de destaque nesta Bienal. A mega instalação de Ernesto, “As Mamas”, fez alusões a sacrifícios aos deuses, através de formas transparentes de efeitos táteis e olfativos.





# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Ernesto Neto, Mamas, 1998.*

As Bienais de Veneza têm tido como eixo obras que deixam o visitante inquieto. Motivam a reflexão, a catarse ou mesmo o lúdico, sob pressão de ambigüidades e ironia. Os organizadores da 49ª Bienal consideraram a mostra como o espaço “aberto a tudo” (d’APERTutto). A concepção da Bienal veneziana é de uma Gran Madre (Mater Matuta), ou seja, la mama di tutte Biennali, na qual

tudo é oferecido. Nessa proposta, há uma evocação sobre o “leite” que alimenta e através do qual tudo pode acontecer.

A “Plateia da Humanidade” não colocou limites de geografia ou tema. Mostrou-se aberta a contribuições de outras artes: cinema, poesia, música, teatro e dança. Provocou releituras de uma Bienal dominada pela escuridão do ambiente propício à vídeo-arte, com intervalos de ambientes claros, provocando propósitos voltados para o infinito e visíveis.

Na famosa galeria londrina Saatchi também podem ser re-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

colhidos alguns eixos que se somam às reflexões de “Território Livre”. Talvez um território para muitas conquistas de um mundo vivido ou a ser discutido.

A Galeria Saatchi<sup>3</sup> traz consigo, novamente, uma difícil resposta à pergunta: o que é arte? Adjacente às tentativas de respostas e de questionamentos estão buscas e artefatos que tangenciam a banalidade do incrivelmente admissível e os desdobramentos da antiarte<sup>4</sup>. A Saatchi acolheu desconhecidos que se transformaram em estrelas internacionais, numa nova escola denominada Young British Artists (YBA). Um dos mestres dos YBA, pertencente à Galeria Saatchi, é Damien Hirst, que em sua produção artística demonstra obsessão pela mortalidade de corpos, considerados como espaço de exploração e fragmentação.

A opção da Saatchi Gallery é pelo contemporâneo que provoca assombro, acidez e repulsa. Coloca em discussão questões de curadorias, crítica de arte, mas também de conservação de certas obras. A proposta Love Lost (2000), de Damien Hirst, exige a ação de um mergulhador para sua manutenção.

<sup>3</sup> A primeira galeria Saatchi estava localizada no pavilhão St. John's Woods, em 1985. Atualmente encontra-se no imponente edifício de County Hall, em Londres.

<sup>4</sup> “Às vezes o trabalho envolve novas descobertas e métodos, às vezes é provocativo, mas não precisa ser nem um nem outro. Se a arte faz você entrar no mundo da pessoa que fez isso e convenceu-o da claridade da imaginação dos artistas, está fazendo o suficiente. O que é isso sobre o ciclo vital dos insetos, uma cama velha de alguém, um retrato de uma assassina de crianças feito com a marca digital da mão de uma criança, manequins e outros elementos, que faz a arte britânica tão diferente, tão atraente”. SAATCHI, Charles. Introduction. Saatchi catalogue, 2004.

As experiências contemporâneas, em boa parte, estão fora de museus e galerias. Estão nas ruas, parques e em lugares inesperados. Atingem enormes proporções ou são descartáveis ou inadequadas para uma reserva técnica e sistemas museológicos. Durante a exposição Marcantonio Vilaça – Passaporte Contemporâneo, de 2003, por exemplo, o MAC USP não pode receber a doação de uma obra de Eduardo Climauska por causa de seu caráter totalmente perecível.

As propostas contemporâneas articulam-se cada vez mais como o cotidiano e às questões político-econômicas e tecnológicas. Mudaram-se os parâmetros e a própria concepção de arte. De um lado, a obra contemporânea muitas vezes questiona a própria instituição. Por outro lado, obras contemporâneas são assimiladas pelo mercado e pelo sistema social, ou mesmo pelo marketing.

A idéia de território livre, de certa forma, pode estar associada tanto a propostas similares às sugeridas pelas bienais venezianas, como a outros projetos de arte contemporânea que conquistem novos territórios. Pode-se incluir o que não é uma temática, mas uma dimensão, podendo conter tudo: multidões de faces de homens e de suas manifestações.

Portanto, em uma “visão do território livre” esse ambiente não está limitado a um pavilhão expositivo, pode envolver a “Exposição inteira” de uma cidade ou de vários exercícios de liberdade, nas palavras de Mário Pedrosa.

# AS ESTÉTICAS SENSORIAIS. CORPO E NATUREZA NA ARTE CONTEMPORÂNEA.

MARCOS RIZOLLI

Doutor em Comunicação e Semiótica: Artes (PUC/SP).

Pós-Doutorado em Artes (IA-UNESP).

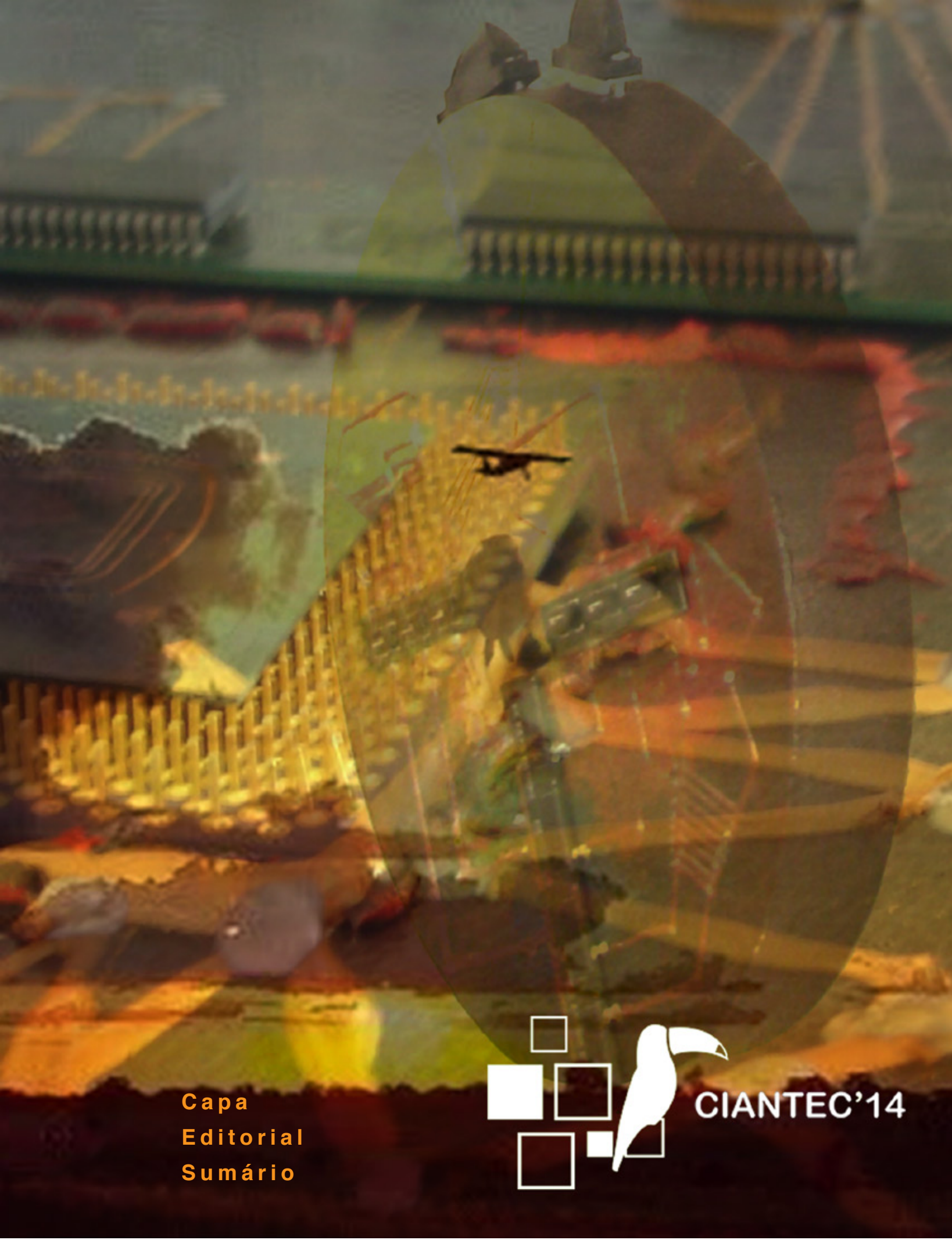
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História  
da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Crítico de Arte e Curador Independente.

Artista Visual.

Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



 **Mackenzie** Universidade Presbiteriana

 **CIANTEC'14**

# AS ESTÉTICAS SENSORIAIS. Corpo e Natureza na Arte Contemporânea.

*Prof. Dr. Marcos Rizolli*  
Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

Página - 29

Elza Ajzenberg

O presente artigo pretende traçar um panorama das tendências artísticas relacionadas ao universo perceptivo, presentes no mundo contemporâneo. Deseja apresentar uma visão categorizadora das movimentações expressivas que, de projetos individuais, determinam convergências, a saber: as estéticas sensoriais. O discurso é historicamente referencial, num procedimento de aglutinação de valores – dos poéticos aos estéticos. Nasce da sintomatologia da vida em tempo presente, perpassando as ações humanas mais sensíveis e viscerais, para alcançar o desejo de atualização dos modos harmoniosos – e, contudo, nem tanto – da visualidade contemporânea.

## INTRODUÇÃO.

Mais do que uma busca de fundamentos estéticos que possam configurar a cultura visual contemporânea, o interesse reflexivo deste texto detém-se na tentativa de caracterização de duas significativas formas de manifestação da plasticidade artística. São elas: As artes do corpo e no ou com o corpo e as Artes da natureza e na ou com a natureza - aqui consideradas e nomeadas Estéticas Sensoriais. As duas expõem, nitidamente, um caráter ideologizante - numa citação aristotélica: ser sensível x ser ideal - enquanto, os aspectos sensoriais pretendem resgatar, talvez, as mais primitivas percepções humanas.

O propósito está na caracterização e distinção entre essas

vertentes atuais do fazer artístico, tentando mostrar suas principais relações com a realidade, com o público espectador e, por fim, dimensionar, através da descrição de tendências representativas, o teor geral das estéticas estudadas, em interdisciplinaridade.

Existe, também, a ambição de implicar à pintura e à escultura suas ídoles históricas e desbravadoras de novas possibilidades expressivas e estéticas - maneiras práticas de exercitar a filosofia. Assim, instala-se, aqui, a possibilidade de extensão aos campos aplicativos da arte, os conhecimentos adquiridos em estudos de Arte e Filosofia, em plataforma estética.

## ESTÉTICAS SENSORIAIS.

Diz-se de um instante de abstração em que o ser latente, no percurso de hominização, descolou-se da natureza - o universo sensível. E, assim, abriu um hiato entre ele e a paisagem. Este ambiente, o da percepção distanciada, acabou sendo ocupado pelas linguagens e, na dobra do tempo e do espaço, passamos a construir nossa própria e ideal realidade. Instaurou-se a consciência. Numa atitude de compreensão dos fenômenos, transformamos o todo em partes: objetos de significação - um universo de segunda geração. Despertando-nos para um segundo momento de abstração: o mundo paralelo da arte.

É no contexto criação (original) - ser - criação (artística) que as Estéticas Sensoriais tentam movimentar-se. O interesse



# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

está na íntima relação matéria-e-forma, numa busca de resgate de sensações qualitativas que recoloquem o homem em contato com o mundo natural.

Em nosso século, contrárias ao acinzentamento das grandes cidades e ao teor de artificialismo que reveste e filtra a existência contemporânea, nos anos 60, surgem duas significativas tendências de arte que, cada qual em sua lógica de manifestação, vão inaugurar as preocupações técnicas e estéticas da sensorialidade. São elas: a Land Art e a Body Art.

A Land Art, interferindo na natureza, fez com que os espaços naturais e também as paisagens alteradas industrialmente se convertessem em material de configuração artística. Em ambientes distantes e despovoados da Terra – desertos, lagos, geleiras, montanhas – artistas escavaram significados, traçaram linhas sobre os territórios, tingiram superfícies, empilharam pedras – reordenando os lugares. Hoje, se mostra como registros efêmeros da presença do homem e da artisticidade em regiões vazias, silenciosas e neo-religiosas – em nome de uma consciência simbolicamente sustentável – a Ecologia.

As ações de Land Art foram, originalmente, interferências de protesto contra a estética do cimento, do metal e do plástico, contra a polida perfeição industrial. No âmbito da produção escultórica, os artistas utilizaram a vastidão dos espaços naturais como verdadeiro argumento, suporte e objeto artístico. Espaços que o sentido privilegiado do olhar não conseguiria controlar.

Influenciada pelos ornamentos corporais dos povos em estágio primitivo, a Body Art, assim como a Land Art, propõe a eliminação de suportes tradicionais de aplicação expressiva. Artistas, então, dispõem do próprio corpo para construir significações. Originam-se, qualitativa e organicamente, novas atitudes, quase sempre interventoras, de pintura corporal.

A exposição do corpo nu faz aparecer um conjunto de manifestações que apontam para um retorno ao primitivo - o naturismo (deslocado dos ambientes de lazer e trazido para os espaços de fruição artística) exige o estreitamento das relações do espectador com a obra de arte. A Body Art requer presença física, solicitando e desencadeando o toque, o gesto e a intervenção do público – ativamente, espectador.

Transitando entre uma memória suave e nostálgica da organicidade humana e as mais agressivas e constrangedoras situações, por vezes, o corpo se mostra ofendido, ferido, amarrado, excrementado, cru e, num paradoxo, poeticamente belo – mesmo que, quase sempre, não se reconheça um ideal de beleza.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



Figura 1. *Spiral Jetty, 1970 - Robert Smithson e sua proposta matricial da Land Art.*

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Elza Ajzenberg



*Figura 2. The Artist is Present, 2010 – Marina Abramovic e a Body Art em tempo expandido.*

Land Art e Body Art, na continuidade de seus fenômenos, em convergência ou união, irão promover a multiplicidade de eventos e tendências que vão recorrer à totalidade sensorial – configurando complexidades sensoriais.

Assim, define-se um conjunto intelectual que tenta rastrear

e/ou dar lastro teórico às inúmeras manifestações perceptivas dos sentidos humanos, solicitados isoladamente ou em experiências combinadas. Além do olhar - no que tange às Artes Visuais - a audição, o olfato, o paladar e, principalmente, o tato serão retirados da condição de dormência e exigidos ao grau máximo de suas potencialidades.

Em síntese, delinea-se um inventário de tendências sensoriais e suas breves definições, justamente para que se perceba a diversidade expressiva. A saber:

A Arte Objetual – em suas combinatórias projetivas; as Instalações – que provocam interação e deslocamento no espaço; as Performances – integrando o público na ação; a Pintura Matérica – oferecendo toda sedução material; a Arte Processual – que exige do espectador o fator de conclusão e finalidade da obra de arte; o Cinetismo – pinturas ou esculturas que desafiam o teor retiniano das Artes Imagéticas; Colagem e Assemblage – na tarefa de re- apresentação de imagens prontas, em superfícies planas ou em estruturas tridimensionalizantes; a Pintura de Ação – e seu exponenciamento textural; o Tachismo – e o gesto pictórico registrado na matéria; o Ajuntamento – e a incômoda reorganização do espaço dado por peças de repetição modular; a Combine Painting – nos atos de pintar, colar, costurar, reter; o Contra-Relevo – na permanente mecânica de focagem e desfocagem; a Tela Recortada – que desmancha a lógica retangular dos suportes pictóricos, indo se relacionar desavisadamente com a parede; a Eat-Art – que encerra





# CIANTEC'14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

sua função a partir do consumo gastronômico da obra de arte; a Empaquetage – que reveste de pele artificial objetos, construções e paisagens; a Soft-sculpture – e o acariciamento dos sentidos; a Frottage – técnica de raspagem que redescobre superfícies e camadas internas; a Piquage – retalhando a lógica e recompondo a percepção... e toda sorte de procedimentos artísticos atentos à apreensão total dos sentidos humanos oferecem o tom da amplitude e abrangência dessa fértil vertente da arte contemporânea.

O abandono de suportes e de técnicas convencionais desacomodaram os demais sentidos, além do olhar. Essa nova tipologia artística exige do espectador disponibilidade, ação, interatividade. Essas proposições sensoriais precisam de que os vários canais sensoriais cooperem entre si dando lugar a um contínuo indiferenciado.

São novas técnicas de imagem que querem alargar a efetiva classificação das artes – abrindo-se possibilidades de variação, no âmbito da estética, da sensorialidade.

Os sentidos seriam os dispositivos de interação com o mundo. Os sentidos renunciam à sua separação e interferem entre si. As experiências estéticas consomem-se vivendo-as. A diferença entre o produtor e o espectador é diluída. A distância entre a natureza (material) e o signo é menor.

As Estéticas Sensoriais investem na total dimensão dos sentidos, propondo o encaminhamento para o simbólico.

Manifesta-se um movimento de restauração de uma distan-

te totalidade dos sentidos. Da supremacia do olhar, ressurgem e surgem outras formas sensoriais: sonoras, táteis, olfativas e gustativas que, aptas para inaugurar novas imagens e outras formas de definição da obra de arte ou do objeto artístico e, ainda, do encontro e experiência com a arte, capitaneiam formas alternativas e excêntricas para apreender a realidade cotidiana. Nas artes, cada vez mais, os sentidos se cruzam e se articulam em possibilidades plurais da ação expressiva. As Artes Visuais, num encaminhamento contemporâneo, vêm oferecendo uma significativa aproximação entre objeto e espectador. A integração de todos os sentidos têm sido desafio e meta de um segmento de artistas que abrem tendências que devem ser analisadas, então, no âmbito das Estéticas Sensoriais.

Da situação da cultura atual, as Estéticas Sensoriais buscam a extração de um campo aberto de trabalho e reflexão.

Não se trata de elaborar um retomo à razão empirista, como Locke e Hume propuseram, mas sim aproveitar a noção de que seja possível determinar o conhecimento humano a partir, também, da experiência sensível. Cognição que se refere à experiência, às sensações e às percepções: outrossim, sensação inata.

Da experiência de selecionar materiais que pudessem ser transformados, nossos ancestrais souberam conferir novos significados: extraídos da natureza e aplicados ao corpo. De sua essencial e admirável relação com os elementos, ao triturar ossos, minerais, cascas e sementes, descobriu os pigmentos; fez o fogo

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC '14

Elza Ajzenberg

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

endurecer o barro modelado; com gravetos e tufo de pelos de animais, criou toscos pincéis. Com os objetos, instrumentos e ferramentas, alterou os recursos da hominização – apropriando-se artística e simbolicamente da paisagem, do corpo, do cotidiano... da vida – da sobrevivência à existência.

Assim, a imaginação criadora, em sua condenação de liberdade, carrega o signo da complexidade: ato intencional, interferente no real que, dado à experiência, remete a conceitos. Noções de artisticidade, extraídas da intervenção de objetos físicos: as Artes Visuais.

O fenômeno da multiplicidade das artes, numa forma de abordagem que privilegia a consistência material, prepara o surgimento, na contemporaneidade, de manifestações artísticas que sugerem a formulação de uma nova posição estética ou, na pluralidade dos acontecimentos: as Estéticas Sensoriais.

## CONCLUSÃO.

Caracterizadas e imagetizadas as formas estéticas pesquisadas, devemos, agora, indicar um ponto de ligação entre elas. Quando, na introdução do trabalho, alertamos para as presenças da pintura e da escultura, como modalidades de nossa atenção teórico-prática, salientamos que o nexos geral que promove o surgimento – e o irreversível desenvolvimento – das Estéticas Sensoriais, será determinado pela tarefa de resistência às possibilidades

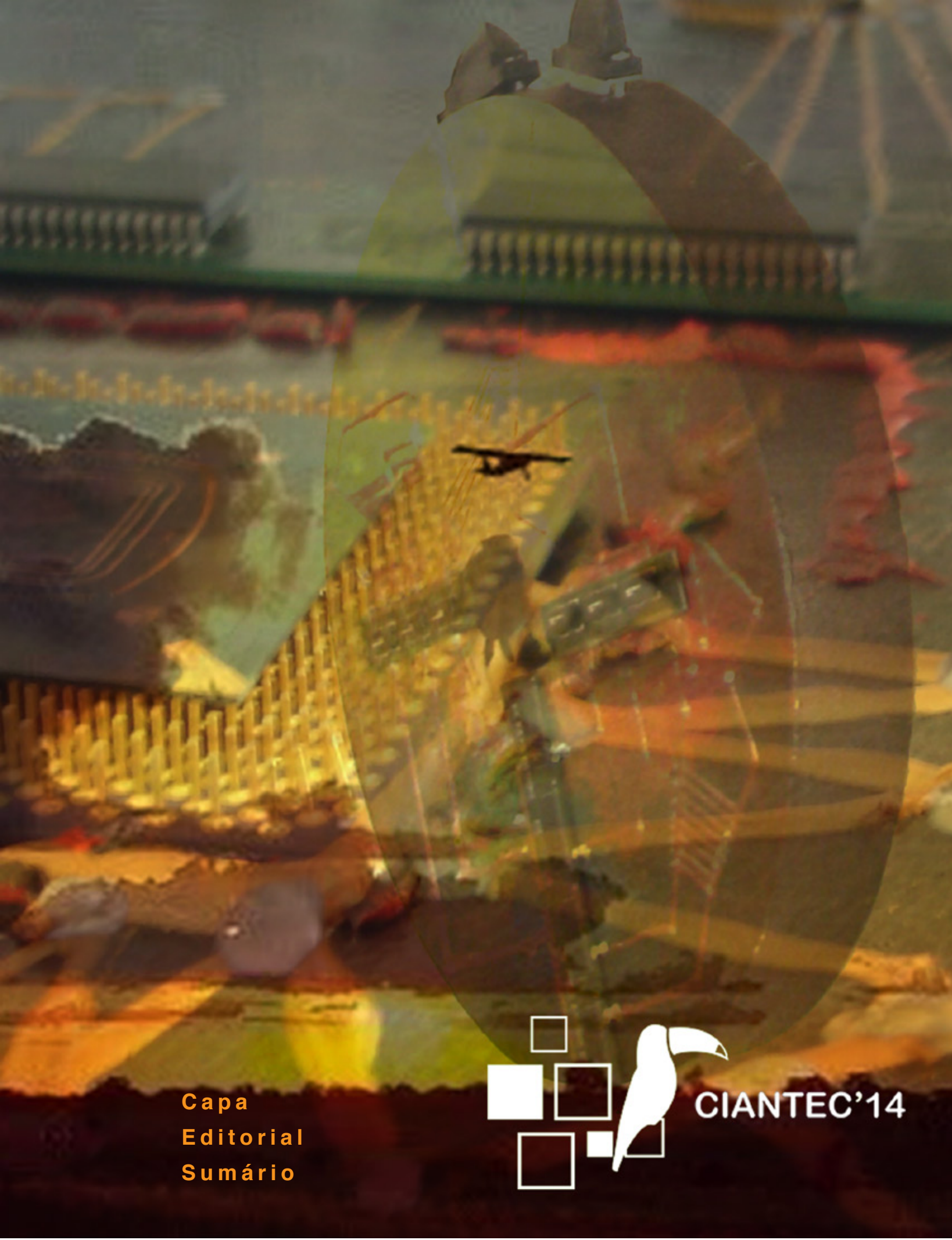
expressivas das mais diversificadas artes de representação, com acento imagético – notadamente figural – e os sistemas de geração e produção de imagens tecnológicas – notadamente maquínicas – presentes no mundo contemporâneo. Esse confronto - antes de ser a mediação de capacidades de construção da obra de arte, abordagem sobre o campo técnico e material, a solicitação do público, a legitimação do mercado, os desafios de ocupação dos espaços artísticos – é, sem dúvida, uma questão filosófica. Modos e posturas diferenciadas acerca do entendimento da existência humana e o fenômeno das artes.

As Estéticas contemporâneas compreendem conceitos e materialidades artísticas que a sociedade industrial e informatizada produz; abrem citações à cultura multidimensional, no ambiente de revalorização do fazer manual, corporal e natural. As Estéticas Sensoriais querem resistir ao quadro dos sistemas imagéticos e matemáticos, propondo o condicionamento da matéria sensível.

## REFERÊNCIAS:

- BARILLI, R. Curso de Estética. Lisboa: Estampa, 1994.
- BOURRIAUD, N. Estética Relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CRISPOLTI, E. Como Estudar a Arte Contemporânea. Lisboa: Estampa, 2004
- PIGNOTTI, L. I Sensi Delle Arti. Bari: Dedalo, 1993.
- SANTAELLA, L. Estética de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994.

Capa  
Editorial  
Sumário



# DO MITO À CONTEMPORANEIDADE A TORRE DE BABEL NA ARTE CONTEMPORÂNEA

MARIA DE LOURDES RIOBOM

Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO - Há mitos que atravessam toda a história da humanidade, e o da Torre de Babel é um deles.

Este mito, de múltiplas facetas, partindo do Livro do Génesis, atravessou os tempos sustentado em reinterpretações diversas sempre numa busca do inacessível ou numa constante procura da unidade. Esta alegoria, universal e intemporal, assenta no episódio bíblico que relata a história da construção de uma enorme torre que se desejava que atingisse o céu, construção essa interrompida por Deus como castigo da desmedida ambição humana. Assim, esta alegoria está intimamente ligada com a história dos homens tendo constituído o suporte de textos, representações e infinitas interpretações ao longo dos tempos, chegando evidentemente à contemporaneidade.

Babel no século XXI?

Em 2012 foi apresentada no Palais des Beaux-Arts em Lille, França, uma exposição que procurava mostrar ao público o modo como diversos artistas contemporâneos revisitaram o mito bíblico através de pinturas, fotografias, bandas desenhadas ou instalações diversas. Assim, uma série de temas relacionados com as diferentes facetas da história bíblica, como a construção da torre, o castigo de Deus, a confusão das línguas e a dispersão dos povos, tratados em consonância com os problemas do mundo contemporâneo foram dados a conhecer, constituindo um suporte para a reflexão sobre o mundo em que vivemos.

Tendo em conta a proposta do Ciantec 2014, pareceu-me

ser o tema da Torre de Babel e a forma como alguns artistas contemporâneos o revisitam, ideal para uma reflexão sobre questões do mundo actual.

Para além disso, e tendo em mente o difícil contacto que professores e alunos têm com obras recentes, sobretudo com aquelas que, por motivos diversos, não são apresentadas ao público, em Portugal, pensei ser interessante seleccionar alguns desses trabalhos utilizando-os como suporte para elaborar uma Acção de Formação de Professores de Ensino Secundário, das mais variadas áreas disciplinares., de forma a que possam, posteriormente utilizá-las, na sua prática lectiva.

Assim, este texto será essencialmente uma proposta de mediação, que, se pretende possa a ser usada por professores que se servirão das imagens e materiais propostos para trabalhar, nas suas escolas com os respectivos alunos, esperando que a todos proporcione interessantes reflexões sobre questões pertinentes do mundo contemporâneo e, o modo como são tratadas por artistas dos mais variados quadrantes.

## INTRODUÇÃO

Ensinar é antes de mais ensinar a pensar, contribuir para formar cidadãos activos, críticos e intervenientes. A arte, nas suas mais diversas manifestações, é sempre uma expressão do modo como o homem se relaciona com o mundo, os outros e consigo

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

próprio, não existe desligada de um contexto histórico, geográfico, económico, mental, e daí a sua indiscutível natureza contemporânea.

Num mundo intensamente consumista e pouco meditativo, se ao professor, seja ele qual for e de que área for, cabe o papel de ajudar a SER, tem, sem qualquer sombra de dúvida, de ter em mente que

Las artes plásticas hacen visibles aspectos del mundo - por ejemplo, sus cualidades expresivas - que otras formas de visión no pueden revelar.<sup>1</sup>

Por esse motivo, procurámos relembrar, de forma resumida,<sup>2</sup> o modo como o mito da Torre de Babel foi sendo visto através dos tempos, seleccionando, em seguida, alguns textos e obras que poderão permitir, um trabalho com professores a decorrer num Centro de Formação, e estimulá-los, através da respectiva análise, a uma leitura de textos e imagens que trabalharão e adaptarão para os seus alunos, procurando dar-lhes a ver a importância da arte que, pela sua natureza contemporânea, uma vez que não existe desligada de uma determinada visão do mundo própria de cada época, nos permite uma reflexão sobre esse mesmo mundo real e contemporâneo, assim como sobre nós próprios e a nossa relação com ele.

<sup>1</sup> Eisner, Elliot, *The Arts and the Creation of Mind*, Yale University Press, 2002; trad. castelhana, *Paidós Arte y Educación*, 2004, p.66

<sup>2</sup> Zumthor, Paul, *Babel ou L'Inachèvement*, Éditions du Seuil, 1997

Palavras chave- Mito, Torre de Babel, Imagens, Contemporaneidade

## 1- O MITO E A HISTÓRIA

Paul Zumthor (1915-1995), medievalista de renome que se debruçou sobre esta questão começa por afirmar “Babel é um texto”, acrescentando que esse texto tal como nos é apresentado pelo Génesis não tem grande homogeneidade.<sup>3</sup> Para este autor, a versão composta que nos é transmitida pelo texto bíblico terá sido estabelecida entre os séculos IX e VII, sendo os textos de base certamente mais antigos.<sup>4</sup>

Segundo a Bíblia – Livro do Génesis (XII/1-9) – depois do Dilúvio, os homens decidiram erguer uma imensa torre, cujo objetivo era alcançar o céu. Zangado com o seu atrevimento e soberba, Deus, tê-los-ia castigado, abatendo hybris, a desmedida, e, conseqüentemente, destruído a torre. Com este castigo, os homens teriam sido espalhados pelo mundo e passado a falar diferentes línguas, em vez de uma só.

<sup>3</sup> “Tout bref qu'il est, le texte que nous présente la Genèse manque d'homogénéité”, *Idem*, p.34

<sup>4</sup> “Ces récits, ramenés à leurs traits les plus simples, témoignent d'une haute antiquité. La version aménagée que nous en a transmise la Genèse fut établie entre le IXe et le VIIe siècle; les “textes de base” sont nécessairement plus anciens : antérieurs peut-être au Xe siècle, on a même songé au XIIe”, *Idem*, p.38



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O mito bíblico designa com o termo Babel a torre, mas também a cidade onde esta teria sido construída, situada na planície de Shinear, ou seja, na região de Sumer, na Mesopotâmia. A alegoria desta torre de tijolo inspirava-se, certamente, no Zigurat de Babilónia, o Etemanki, fundamento do céu e da terra que permitia ao deus Marduk descer junto dos homens e ao rei, subir até à esfera divina. À semelhança de Nabocodonor, que procurou durante o seu reinado engrandecer Babilónia, Nemrod, o soberano do Génesis é considerado o arquitecto da cidade e da torre. Associados na interpretação do mito, o deus e o rei representam o orgulho e vaidade do poder.<sup>5</sup>

Sem querer fazer aqui o historial detalhado das diferentes versões do mito através dos tempos, é necessário referir A Epopeia de Gilgamesh, poema da antiga Mesopotâmia, situada no actual território iraquiano, que constitui uma das mais antigas referências ao Dilúvio e posterior construção da Torre; mais tarde (484-420a.C.) nas suas Histórias, Heródoto (1,181) menciona o Zigurat de Babilónia, numa descrição, posteriormente, recuperada pelo Renascimento e que irá constituir a base das representações da Torre de Babel feitas pelos pintores flamengos. Em 331 a.C, Alexandre, o Grande entra na Babilónia e ordena a reconstrução do Templo de Marduk, quase totalmente arruinado, mas morre em

323 sem ver a obra terminada.

Mesmo depois da sua queda, Babilónia, pervalece na imaginação dos homens como capital mítica da Antiguidade Oriental, e no século I da nossa Era, Plínio, o Antigo, na sua História Natural (VI, 30) diz que o Templo de Marduk subsiste no meio das ruínas da antiga cidade.

No século I d.C., no Novo Testamento (Apocalipse de São João Evangelista), Babilónia é a designação dada à Roma imperial em que os cristãos são perseguidos e o Templo de Jerusalém destruído. É apelidada de “mãe de todas as prostitutas e das abominações da terra” e considerada a antítese dos valores de pobreza e humildade preconizados pelo Cristianismo.

Na Idade Média, embora Jerusalém seja considerada o centro do mundo, os mapas reservam ainda a Babilónia um lugar central no eixo que liga a Cidade Santa à Índia e a própria construção das catedrais (1130 -1280) não deixa de estar ligada ao mito de Babel.

No Renascimento, Lutero irá comparar a Roma dos Papas à corrupção de Babel e é sob o mesmo nome que Petrarca designa Avignon, também ela, a um tempo, cidade papal..É por esta altura que o latim desaparece como língua universal, e para os humanistas, Babel incarna um mito simultaneamente negativo e positivo, uma vez que, a diversidade das línguas será vista como um factor que permite uma multiplicação de perspectivas sobre o mundo, assim como a dispersão dos povos é vista como uma benção.

<sup>5</sup> Ver Dossier de Presse, Communiqué de Presse, p. 2 – Exposition Babel, Palais des Beaux-Arts de Lille, [www.pba-lille.fr/IMG/pdf/DP\\_Babel\\_ok.pdf](http://www.pba-lille.fr/IMG/pdf/DP_Babel_ok.pdf) acedido a 04.08.2014



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Em 1563, Peter Breughel, o Velho pinta duas versões da Torre de Babel que virão a funcionar como uma matriz de futuras representações. Ainda no século XVI, em Portugal, Camões pegou no tema de Babel nas “Redondilhas Sôbolos Rios” que, segundo alguns autores, são o seu “testamento espiritual”.

Mais perto de nós, no século XIX, a criação do esperanto, cujo símbolo é a Torre de Babel, representa uma vontade de regresso à utopia de uma língua única. Também no século XIX, e sob o impulso do imperador Guilherme II, são feitas grandes escavações arqueológicas que levaram à descoberta de Babilónia.

Muitos artistas, como por exemplo, o realizador D.W. Griffith retomam o tema de Babilónia em Intolerância, e em 1927, Fritz Lang realiza Metropolis quase em simultâneo com a construção dos primeiros grandes arranha céus americanos.

Mais tarde, já nos anos 70 do século XX, serão construídas as tristemente famosas Twin -Towers em Nova Iorque assim como a Sears e a Willis Towers em Chicago. Essa mesma década verá Saddam Hussein, no Irak, considerar-se o sucessor de Nabocodonor e tentar reconstruir, para fins turísticos, o sítio de Babilónia.

Também na música, o cantor Bob Marley vai invocar Babilónia, comparando-a ao Ocidente dominador do 3º Mundo.

Com o alvore do 3º milénio, assistimos a nova corrida às alturas e vemos, uma vez mais, construções gigantescas, serem erguidas, quer na Ásia, quer em diversos países árabes, numa nova

demonstração de poder e riqueza.<sup>6</sup>

No entanto, o mito de Babel que, como vimos, perdurou ao longo dos tempos, quase sempre com uma conotação negativa, pode também ser visto de um modo mais positivo no sentido da afirmação feita por Roland Barthes:

“Alors le vieux mythe biblique se retourne, la confusion des langues n’est plus une punition, le sujet accède à la jouissance par la cohabitation des langages, qui travaillent côte à côte. Le texte de plaisir, c’est Babel heureuse” (Roland Barthes à propos du lecteur, dans Le Plaisir du Texte.)<sup>7</sup>

Foi nosso propósito retomar este deambular do mito através dos tempos para poder compreender de um modo mais claro, como o revisitam também alguns grandes artistas contemporâneos. Assim, podemos, por um lado, também nós, olhar de novo para o velho mito e, uma vez que, o propósito deste texto é estruturar uma Acção de Formação de Professores de diferentes níveis etários e disciplinas, (essencialmente, no âmbito daquilo que em Portugal se designa como Ensino Secundário e de disciplinas como História, Português, Filosofia, História da Cultura e das Artes e

6 Idem

7 Idem



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ainda Desenho) mostrar como uma história que, por ser altamente simbólica, atravessou, como referido, a história da humanidade, não deixa de ser contemporânea, e será exactamente desse ponto de vista que, no âmbito deste congresso, queremos olhar para ela.

## 2 - AS REFERÊNCIAS E REPRESENTAÇÕES DO MITO ATRAVÉS DOS TEMPOS

### a) Os Textos

Esta alegoria universal e intemporal, símbolo da desmedida ambição humana e dos limites do conhecimento, constituindo também uma explicação para a diversidade de línguas que sucederam à língua única e matriz de todas as outras, tem constituído, ao longo dos tempos, o suporte de textos e representações pictóricas muito diversificadas, chegando à contemporaneidade.

Valerá pois, a pena sugerir, no âmbito da Acção de Formação que nos propomos vir a realizar, de forma a dar a conhecer aos professores que, eventualmente, a venham a frequentar, textos e obras que sejam enriquecedores e até transformadores, pela reflexão proporcionada, da sua prática lectiva.

Estas leituras, a realizar em grupo, constituirão o primeiro momento desta Acção de Formação. Os textos serão fornecidos pela formadora e o porta voz de cada grupo de professores apresentará aos restantes participantes um resumo da leitura feita pelo

grupo:

- Leitura do Livro do Génesis (XII/1-9).
- A Epopeia de Gilgamesh.(Excerto)
- Heródoto - Histórias (Livro I, 181) A Torre de Babel
- Flávio Josefo, Antiquidades Judaicas ( IV, 11, 103) A Confusão de Babel
- Apocalipse de São João (XVII/1- 6) A Grande Prostituta
- As Redondilhas “Sôbolos Rios” de Luís de Camões.

### b) As Imagens do Século XVI

Nas vésperas da Reforma, Babel torna-se a metáfora de uma situação religiosa conturbada e o tema da “Torre de Babel” passa a ser extremamente popular, sobretudo nos países do Norte da Europa, devido aos violentos conflitos político-religiosos que atravessavam, encarando os protestantes a Igreja Católica Romana como a Prostituta Babilónia referida no Apocalipse de São João.

No século XVI, pintores como Peter Breughel, o Velho (1426-1530/1569) ou alguns dos seus seguidores como Joos de Momper (1564-1635) ou Tobias Verhaecht (1561-1631), transpuseram o tema para o seu tempo, tratando-o nas suas pinturas.

Também o facto de Lutero ter traduzido a Bíblia para alemão, causando assim o desaparecimento do latim como língua universal da Igreja, contribuiu para o ressurgimento do mito.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*A Torre de Babel segundo Peter Breughel*

Bastará ler atentamente o capítulo 6 da obra de Paul Zumthor, intitulado *Dans L'Oeil du Peintre*<sup>8</sup>, para se ter uma noção da quantidade de artistas que, ao longo dos tempos, representaram o tema que aqui nos ocupa, nas suas obras. Por razões óbvias, quer de espaço no âmbito de um artigo desta natureza, quer de tempo

numa real Acção de Formação de Professores, limitámos a nossa escolha à obra aqui apresentada que, de algum modo, constitui a matriz daquelas, nossas contemporâneas, que nos propomos considerar.

### 3- A TORRE DE BABEL NA ARTE CONTEMPORÂNEA

“Para os artistas contemporâneos, o mito conserva todo o seu sentido, não como parábola religiosa, nem como facto histórico, cuja veracidade foi desde há muito transformada pela efabulação do homem, mas como fábula universal que os homens ligam à história colectiva. Babel permanece actual. Realiza-se sob o nosso olhar quando as megalópoles proseguem a sua corrida em direcção às alturas, quando a linguagem web, se torna no novo esperanto, ligando os homens numa comunidade única de internautas. Da aldeia global à rede mundial, da crise internacional às perturbações climáticas, Babel ilustra a evolução incontrolável do mundo presente.”<sup>9</sup>

Não é pois de admirar que, o mito constantemente retomado, sobretudo em momentos críticos da história, seja hoje, uma vez mais “reescrito” não só no sentido literal do termo, mas também através das mais variadas expressões artísticas como a pintura,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

<sup>8</sup> Zumthor, obra referida na nota 2

<sup>9</sup> Cotentin, Régis, in, *Babel*, Palais des Beaux-Arts, Ville de Lille, 2012, Invenit Éditions, p. 33, (trad.livre)



# CIANTEC'14

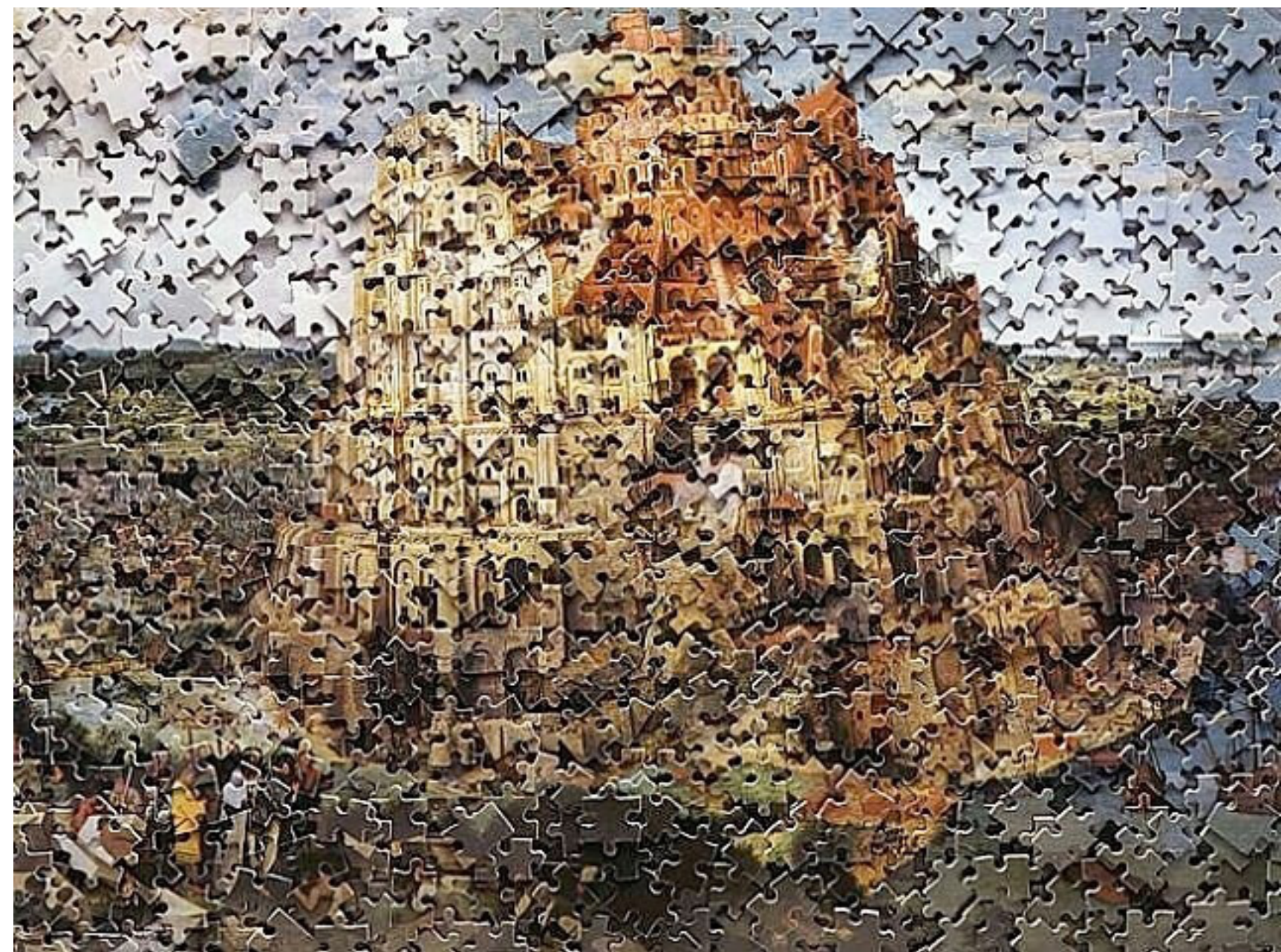
congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Maria de Lourdes Riobom

escultura, arquitectura, cinema e fotografia, uma vez que, a arte é sempre uma forma de relação com o mundo, e este mito de Babel, trazido para os nossos dias, permite ao Homem uma interrogação sobre si próprio e o mundo em que vive.

Não será, de modo nenhum possível, no contexto deste artigo fazer uma selecção exhaustiva dos artistas e das obras que tratam o tema da Torre de Babel, e apresentaremos por isso, apenas a imagem de uma dessas obras e uma lista, não exhaustiva, de outras que considerámos particularmente interessantes e expressivas, tendo, no entanto, em conta que, num contexto real de Acção de Formação de Professores, muitas outras poderão ser escolhidas, apresentadas em power-point e trabalhadas em conjunto.



*Vik Muniz, The Tower of Babel after Peter Breughel (Gordian Puzzles) 2007*

Para além da obra de Vik Muniz, tão próxima da de Breughel, muitas outras, apresentadas ao público na já acima referida exposição do Palais des Beaux Arts de Lille, são dignas do nosso interesse e atenção. Delas faremos uma selecção procurando escolher pinturas,



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

esculturas, fotografias ou outras obras, e, na impossibilidade de as reproduzir aqui, apresentaremos apenas os respectivos títulos, nomes de autores e datas, com um pequeno comentário.

De algum modo, todas estas obras partem do modelo das duas pinturas de Peter Breughel e proporcionam uma leitura e reflexão sobre as diferentes formas que a torre foi assumindo ao longo dos tempos e que vão do zigurat às torres contemporâneas, num vai e vem permanente, numa espécie de eterno retorno que nos dá precisamente a ver a natureza contemporânea da arte através dos tempos, ou seja, o modo como o mito transposto através das diferentes épocas, permanece e, provavelmente, será sempre actual e contemporâneo.

Obras a apresentar:

“Enquanto signo atualizado, Babel carrega idéias de cosmopolitismo, de globalização, que também podem servir para uma abordagem positiva da diversidade cultural contemporânea, remetendo, portanto, à valorização da vida na metrópole.”<sup>10</sup>

Escolhemos mostrar e comentar apenas algumas das muitas obras que, partindo dos já referidos modelos de pintores flamengos do século XVI, reinterpretem mais ou menos literalmente o mito.

<sup>10</sup> Souza Dias, Geraldo, Torre de Babel, Considerações Teórico-Práticas sobre Texto e Imagem, <http://www.anpap.org.br>, acessado a 17.08.2014

Assim, por exemplo, John Isaacs na sua escultura *The Architecture of Aspiration*, 2003, transforma a torre numa termiteira, Wolfe von Lenkiewicz em *Babel*, 2010, introduz numa pintura semelhante à de Breughel a figura de Branca de Neve, transformando a parte cimeira da torre no seu castelo. O artista alemão Anselm Kiefer em duas obras de grandes dimensões intituladas *The Fertile Crescent*, datada de 2009, dá-nos a ver construções em tijolo que levam o espectador a uma sensação de destruição e de vazio ou como diz o filósofo Pierre Bouretz, “A primeira tela dá a impressão de uma destruição violenta. É a visão clássica de uma Babel trágica, condenada pela cólera de Deus.”<sup>11</sup> “A segunda tela faz sobretudo pensar numa decomposição, como se os homens tivessem abandonado a torre. Esta imagem poder-se-ia ler a partir de Kafka”.<sup>12</sup> A artista americana Hillary Berseth em *Programmed Hive 9*, 2009, transforma uma colmeia em torre, o fotógrafo francês Maxime Dufour assim como o suíço Florian Joye dão-nos imagens de ruínas de obras megalómanas, abandonadas em pleno deserto por motivos económicos, tentando mostrar que o homem do século XXI continua a ter a mania das grandezas, assim como Yang Yongliang em *Infinite Landscape*, de 2011, nos dá a ideia da desordem presente no mundo de hoje. Jakob Gautel, numa instalação intitulada *La Tour (Tour de Babel)*, de 2006-2012, em que

<sup>11</sup> Bouretz, Pierre entrevistado por Rousset, Marion, *Babel Nous Joue des Tours*, in *Philosophie Magazine*, nº 60, Junho 2012, p.90, tradução livre

<sup>12</sup> Idem

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

vemos uma torre de enormes proporções construída unicamente com livros sobrepostos, remete-nos para uma visão positiva do mito, dando-nos, por oposição à obra anteriormente referida, uma ideia de ordem e harmonia resultantes da diversidade das línguas e complementaridade das culturas. Gilles Barbier, numa obra magnífica intitulada *Le Monde en Forme d'Histoires Tissées* (La Goutte), 2010, mostra-nos “o mundo em forma de histórias tecidas como uma gota de água constituída por frases misturadas.”<sup>13</sup> O fotógrafo alemão Andreas Gursky em *Mayday V* datado de 2006 apresenta-nos um edifício em que, de algum modo, a actividade humana é comparada à de insectos numa colmeia e em que as nossas vidas e as dos outros, apesar de todo o seu significado, são, no fundo, apenas momentos inscritos num continuum de tempo.<sup>14</sup> O artista canadiano Marco Brambilla, no seu video *Civilization*, 2008, “propõe uma visão cósmica dos Infernos ao Paraíso da Babel do cinema numa concepção totalmente wagneriana de arte video total.”<sup>15</sup>

Como se pode concluir, as abordagens dos diferentes artistas são bastante diversas, permitindo leituras e interpretações extremamente ricas e diversificadas, sobre a forma como cada um deles transpõe o mito para a contemporaneidade.

<sup>13</sup> Cotentin, Régis, in *LaTour des Langages*, in, *Babel – Palais des Beaux-Arts de Lille*, Invenit Édition, 2012, p. 43

<sup>14</sup> Idem, p. 37

<sup>15</sup> Idem, p.65, trad. livre

## 4 – AS PROPOSTAS DE TRABALHO

1 - Como referimos no ponto 1, a Acção de Formação começará por propor aos formandos a leitura em grupo e posterior apresentação de um resumo dos textos lidos, aos outros participantes.

2 - Será apresentado em seguida pela formadora um power-point com elementos básicos de leitura de imagens de modo a mostrar que estas nunca são inocentes e que são sempre construídas por alguém com determinados objectivos, assim como serão distribuídos excertos de textos escolhidos, relativos ao tema, que constituirão objecto de leitura, análise e discussão entre formandos e formadora. O objectivo deste momento do trabalho será ajudar a compreender como são construídas as imagens e com que fins.

3 - Posteriormente serão apresentadas em power-point as imagens das obras de Breughel, e, eventualmente, as de Momper e Verhaecht para dar a conhecer as obras do século XVI referentes ao tema da Torre de Babel. Serão analisadas e comentadas em conjunto.

4 - De seguida, será apresentado pela formadora um power-point com a selecção de imagens de artistas contemporâneos acima referida e que se pretendeu tão diversificada quanto possível. Serão, também essas imagens analisadas e debatidas em conjunto.

5 – Por fim, e com vista à posterior avaliação dos forman-



# CIANTEC'14

Maria de Lourdes Riobom

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

dos, (que em Portugal lhes permite ter créditos de progressão na carreira) será pedido a cada um (ou consoante o número de frequentadores da acção, a pequenos grupos) a elaboração com base numa escolha das imagens apresentadas, um recurso didáctico em função do nível etário e disciplina leccionada, a trabalharem posteriormente com os respectivos alunos, estabelecendo, evidentemente uma ligação entre imagens e conteúdos temáticos.

## REFERÊNCIAS

Cotentin, Régis, Babel, Palais des Beaux-Arts, Ville de Lille, Invenit Éditions, 2012

Zumthor, Paul, Babel ou L'Inachèvement, Éditions du Seuil, 1997

Dossier de Presse, Communiqué de Presse,– Exposition Babel, Palais des Beaux-Arts de Lille, 2012

Bouretz, Pierre entrevistado por Rousset, Marion, Babel Nous Joue des Tours, in Philosophie Magazine, nº 60, Junho 2012

Souza Dias, Geraldo, Torre de Babel, Considerações Teórico-Práticas sobre Texto e Imagem, <http://www.anpap.org.br> acedido a 17.08.2014

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# O CONSUMO COMO INCLUSOR SOCIAL: O EMBATE ENTRE O DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO DE CLASSE C, A ABERTURA EDUCACIONAL E SOCIAL ADQUIRIDA ATRAVÉS DO CONSUMO.

ROBERTA VIEIRA

Publicitária, consultora de *marketing* com ênfase em *Branding*, Eventos e processos Administrativos, *Marketing* Jurídico e Analista de Licitações.

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Roberta Vieira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO<sup>1</sup> - As alterações sociais e as políticas no Brasil, desde o governo Lula, 2002, podem ter implicado diretamente no comportamento de consumo do brasileiro. Este texto apresenta como os impactos sociais e econômicos decorrentes das políticas públicas desenvolvidas nos últimos 12 anos fizeram com que o consumidor de classe C brasileiro tivesse acesso ao desenvolvimento educacional e ao consumo, provocando alterações na economia e nas relações sociais, ou seja, a visão do consumo como inclusor social. A partir deste panorama, quer-se compreender melhor como tem sido a introdução social e as relações de aceitação do consumidor emergente pelas marcas consolidadas pelas classes A e B, busca-se ainda fazer o paralelismo entre as alterações socioculturais do consumidor e a forma como as relações de comunicação são estabelecidas.

PALAVRAS-CHAVE: Consumo. Sociedade. Cultura. Economia. Inclusor Social.

## INTRODUÇÃO

É possível dizer que os impactos sociais e econômicos decorrentes das políticas públicas desenvolvidas nos últimos

12 anos (entre os anos de 2002 e 2014), considerando o estudo em torno do governo Lula – Partido dos Trabalhadores, fizeram com que o consumidor de classe C brasileiro tivesse acesso ao desenvolvimento estudantil, provocando alterações na economia e nas formas de consumo. Assim, objeto de estudo baseia-se na forma como o consumo passou a ser um inclusor social de uma parcela da população, outrora sem poder financeiro para movimentar a economia nacional.

Considerando que a quebra de classes e a reestruturação financeira dos patamares classificatórios influenciaram no comportamento de consumo do brasileiro de classe C, busca-se analisar se o consumo conseguiu ultrapassar as barreiras sociais e inserir o consumidor emergente dentro de um contexto social mais abrangente, além de sugerir a necessidade de um novo olhar publicitário do profissional de marketing, observando os *stakeholders* e as oportunidades mercadológicas que podem vir a ser exploradas com o estudo atualizado do perfil do consumidor emergente brasileiro.

Conforme dados do IBGE e MEC, o PROUNI (Programa Universidade para Todos) com auxílio de diversas políticas públicas nacionais desenvolvidas desde o governo do Partido dos Trabalhadores na presidência da república, dados apresentados pelo estudo O Observador Brasil<sup>1</sup>, proporcionou abertura e facilidades para adentrar ao mercado educacional, com ênfase a partir de 2004 com a criação do Programa Universidade para Todos, bem como diver-

<sup>1</sup> artigo apresentado como parte de trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de especialista em Gestão de Comunicação e Marketing pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo sob orientação da Profa. Dra. Liriam Luri Y. Yanaze.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Roberta Vieira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tos projetos correlacionados ao acesso do ensino superior, como FIES, Ciências sem Fronteiras, entre outros de apoio ao acesso acadêmico, disponíveis no Portal Brasil<sup>2</sup>. Logo, subentende-se que a capacidade de análise crítica dos favorecidos, consumidores de classe C, foi desenvolvida na mesma proporção, configurando um novo perfil consumidor.

Diante de uma classe C crescente, dominante de mais de 50% do capital de giro do país e potencial de votos do país – conforme dados do Banco Central<sup>3</sup>, busca-se enfatizar a importância destes *stakeholders* para o cenário mercadológico nacional. Compreendendo que os consumidores, de forma geral, podem buscar marcas por meio de vínculos de sentidos, pode-se explicar os vínculos de diversas maneiras, bem como relacionar os tipos de vínculos aos exemplos de Eneus Trindade (2010), no contexto de consumo emergente nacional, associando as pesquisas apresentadas pelo Instituto Data Popular<sup>4</sup> em 2013, Publicações da Revista Exame nos anos de 2013 e 2014, dados da Secretaria de Assuntos Estratégicos<sup>5</sup> publicados em fevereiro de 2012 e atualizados ao longo de 2013, além de pesquisas e publicações apresentadas em jornais e meios de comunicação que cruzam dados oficiais acima citados.

Desta forma, tem-se como objetivo avaliar se o consumo ratifica-se como inclusor social, bem como correlacionar as imbricações culturais que surgiram com o passar dos anos. Apresentar ainda o comportamento de compra do consumidor, correlacionando

fatos sociais e imbricações midiáticas; destacando a importância da compreensão cultural do consumidor e suas relações emotivas com uma marca/produto e considerar o consumo como inclusor social para a sociedade emergente brasileira. Deve-se ainda considerar que não há prioridade política, apenas um estudo que relaciona algumas ações de políticas públicas provindas do partido da presidência da república desde 2002.

Para o desenvolvimento do projeto, fez-se necessária sua realização em etapas, ou ainda, diferentes tipos de ações de pesquisa. De maneira linear, adéqua-se ao projeto, considerando como base estudos relacionados ao significado da marca e suas relações culturais com o consumidor, no plano acadêmico, estudam-se Andrea Semprini, e as relações da marca pós-moderna e multiculturalismo; Eneus Trindade, com as relações de vínculos de sentidos; Clotilde Perez, com as expressões da marca, signos da marca e semiótica; os estudos da pesquisadora Jôse Rocha Fogaça (Doutoranda, participante do GESC3 - Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo – USP), em torno dos sentidos de consumo de baixa renda; Sérgio Nardi e seu estudo específico para o consumo de baixa renda; Paulo de Lencastre e gestão da marca; Nestor Canclini, por relacionar o consumo como inclusor social na América Latina. Além, é claro, de toda base econômica nacional, apresentada em *sites* oficiais governamentais, como IBGE, secretaria da fazenda, entre outros.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

## PANORAMA DO MERCADO EMERGENTE NACIONAL – DE 2002 A 2014

As imbricações sociais decorrentes do governo do Partido dos Trabalhadores

Pode-se dizer que o governo petista foi um grande transformador do cenário nacional, devido a diversos programas de inclusão social e melhoria de qualidade de vida da população de classe C, D e E. Dentre diversas políticas públicas desenvolvidas ao longo do governo Lula, ou seja, desde 2002, os programas de cotas, Programa Universidade para Todos (Prouni), financiamentos estudantis pelo Fies, programas como bolsa família, foram e ainda continuam sendo fundamentais para a transformação do perfil de consumo e, em muitos casos, à inserção social.

Ao se analisar os relatórios de Boletim do Banco Central, considerando os dados referentes a área de Moeda e Crédito entre os anos de 2002 e 2009, seguidos dos relatórios de inflação no *site* do BACEN, até 2012, pode-se compreender que o governo Lula destacou-se também pela baixa inflação, podendo ser um dos fatores diretos de acesso ao consumo da população com menor poder aquisitivo. Outrora, o varejo brasileiro e sua forma de lidar com o crédito também pode ter sido um grande influenciador neste contexto de ingresso ao consumo.

Carlos Alberto dos Santos, diretor técnico do SEBRAE<sup>6</sup>, em uma apresentação no IV Fórum Banco Central, sobre Inclusão

Roberta Vieira

Financeira (2012), fez uma análise sobre a forma como o micro-crédito nacional passou a ser considerado microfinanças e, por fim, evoluiu para inclusão financeira. O destaque se dá pois neste artigo trata-se a questão da inclusão social por meio do consumo, e, por conseguinte, pela inclusão financeira também.

O que pode-se analisar é que a base da pirâmide financeira passou a movimentar a economia nacional, a Nova Classe Média representa hoje 54% da população, de acordo com dados do Instituto Data Popular (que utiliza pesquisas do Instituto Nielsen<sup>7</sup> e Serasa Experian<sup>8</sup>). Em uma publicação da revista Exame em fevereiro deste ano, Os grandes números da classe média brasileira, apresenta uma atualização das informações apresentadas pela Secretaria de Assuntos Estratégicos do Governo Federal (SAE) em 2012, que traz um relatório completo do perfil consumidor.

Esta publicação da SAE, 45 Novidades Sobre a Nova Classe Média, apresenta um balanço oficial baseado em dados de 2002 a 2010. Entre os anos de 2002 e 2010, cerca de 9 milhões de brasileiros da classe C tiveram acesso ao ensino superior, em 2002 este número era de 6 milhões.

Ainda de acordo com os dados do Instituto Data Popular, a nova classe média injetou cerca de 1,17 trilhões de reais na economia brasileira em 2013, representando 58% da movimentação de crédito nacional. Ainda pode-se pensar que as questões relacionadas aos projetos sociais do governo contribuíram para a evolução da classe média, tais como reanálise de micro-crédito e

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

Roberta Vieira

PRONAF<sup>9</sup>, Programa FomeZero, Bolsa Família, entre outros.

Entretanto, mesmo com diversos problemas politico-partidários, a reeleição do ex-presidente Lula ocorreu em 2006, dando certa constinuidade à estabilidade e à economia, com a manutenção de seus programas de crédito às classes C e, por conseguinte, aumento do consumo. Em 2007, com a criação do PAC, Programa de Aceleração do Crescimento, deu-se a retomada aos planejamentos de infraestrutura social, urbana, logística e energética do país, contribuindo para o seu desenvolvimento acelerado e sustentável, conforme o *site* oficial do PAC relata em sua página “Sobre o PAC”.

De acordo com as informações nacionais, no *site* do programa, O PAC promoveu o aumento de empregos, com aproximadamente 8,2 milhões de postos de trabalho entre 2006 e 2010, conseguindo ultrapassar a fase econômica mais crítica, em 2008. Em 2010, o governo apresentou o PNE, Plano Nacional de Educação, entre 10 diretrizes e 20 metas, tinha como objetivo principal a erradicação da taxa de analfabetismo, ainda não alcançada, porém trabalhada e a universalização do ensino e acesso às minorias, como indígenas, quilombolas, estudantes com deficiência.

A questão citada enquadra-se no contexto do artigo pois apresenta o panorama de alterações sociais, educacionais e econômicas que envolvem a classe C brasileira. O PNE continua vigente com a proposta de expansão até o ano de 2021,

Segundo o Portal Brasil, o salário mínimo médio brasileiro,

tinha o valor de R\$200,00(duzentos reais) em 01 de abril de 2002, ao fim do mandato de Lula, apresentava o valor de R\$622,00 (seiscentos e vinte e dois reais) e, em 2014, ainda no governo de Dilma Rousseff, apresenta o valor de R\$724,00 ( setecentos e vinte e quatro reais), conforme tabela abaixo:

VIGÊNCIA	FUNDAMENTO LEGAL	VALOR
01/04/2002	Medida Provisória nº 35 publicada no D.O.U. em 28.03.2002	R\$ 200,00
01/04/2003	Lei nº 10.699, de 09.07.2003	R\$ 240,00
01/05/2004	Lei nº 10.888, de 24.06.2004	R\$ 260,00
01/05/2005	Lei nº 11.164, de 18.08.2005	R\$ 300,00
01/04/2006	Lei nº 11.321, de 07.07.2006	R\$ 350,00
01/04/2007	Lei nº 11.498, de 28.06.2007	R\$ 380,00
01/03/2008	Lei nº 11.709, de 19.06 .2008	R\$ 415,00
01/02/2009	Lei nº 11.944, de 28.05.2009	R\$ 465,00
01/01/2010	Lei nº 12.255, de 15.06.2010	R\$ 510,00
01/01/2011	Medida Provisória nº 516, de 30.12.2010	R\$ 540,00
01/03/2011	Lei nº 12.382, de 25.02.2011	R\$ 545,00
01/01/2012	Decreto nº 7.655, de 23.12.2011	R\$ 622,00
01/01/2013	Decreto nº 7.872, de 26.12.2012	R\$ 678,00
01/01/2014	Decreto nº 8.166, de 23.12.2013	R\$ 724,00

Quadro 1 - Índice de alteração do salário mínimo nacional de 2002 a 2014.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 51

Roberta Vieira

A partir destes índices, em somatória aos dados acima citados, pode-se dizer que o governo do partido dos trabalhadores caracterizou-se pela estabilidade econômica, bem como o auxílio à distribuição de renda, proporcionando o progressivo aumento do piso salarial nacional mínimo.

## **A NOVA CLASSE MÉDIA E OS IMPECÍLIOS SOCIAIS**

Delimitar a Nova Classe Média é um exercício árduo e contínuo que vem sendo desenvolvido ao longo dos anos, principalmente dos 12 anos, tanto pelo governo federal como por órgãos e institutos de pesquisa. A busca por informações dessa parcela da população que movimenta aproximadamente 54% da economia brasileira, de acordo com as informações do Observador 2012<sup>10</sup> e pesquisas de Renato Meirelles, especialista e referência em estudos sociais relacionados à classe emergente brasileira, além de diretor do Instituto Data Popular.

Meirelles classifica a nova classe C com informações relacionadas ao tipo de consumo, evidenciando as alterações do perfil do público nestes anos de governo democrático, considerando o período do Partido dos Trabalhadores. A classe C atual, de acordo com o Instituto Data Popular, é composta por jovens a partir de 20 anos de idade, que busca consumo de investimento nos estudos e ensino superior, além do consumo voltado para bens estéticos,

neste sentido, explica-se também o aumento de cirurgias plásticas estéticas.

O Brasil já era um dos pioneiros na questão de cirurgias plásticas, contudo, uma pesquisa realizada em 2012 pela Sociedade Internacional de Cirurgia Plástica Estética (ISAPS), em parceria com a Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBCP), revela um aumento de 43,9% de operações estéticas no Brasil entre 2008 e 2011. A mesma pesquisa indica que este número é proveniente da ascensão da classe C.

Mas a grande questão está em compreender as alterações sociais proporcionadas à classe emergente e como isto influencia diretamente no consumo, transformando em um inclusor social. De acordo com dados da SAE, em sua publicação chamada "As 45 curiosidades sobre a Nova Classe Média", entre 2002 e 2010 os eleitores de nível universitário na classe C saltaram de 6 milhões para 9 milhões. Serão 11 milhões em 2014. Incluindo aqueles com ensino médio, eram 48 milhões no ano passado e serão 52 milhões em 2014.

Já o estudo "O Observador", de 2012, apresenta os dados de referência abaixo:



# CIANTEC'14

Roberta Vieira

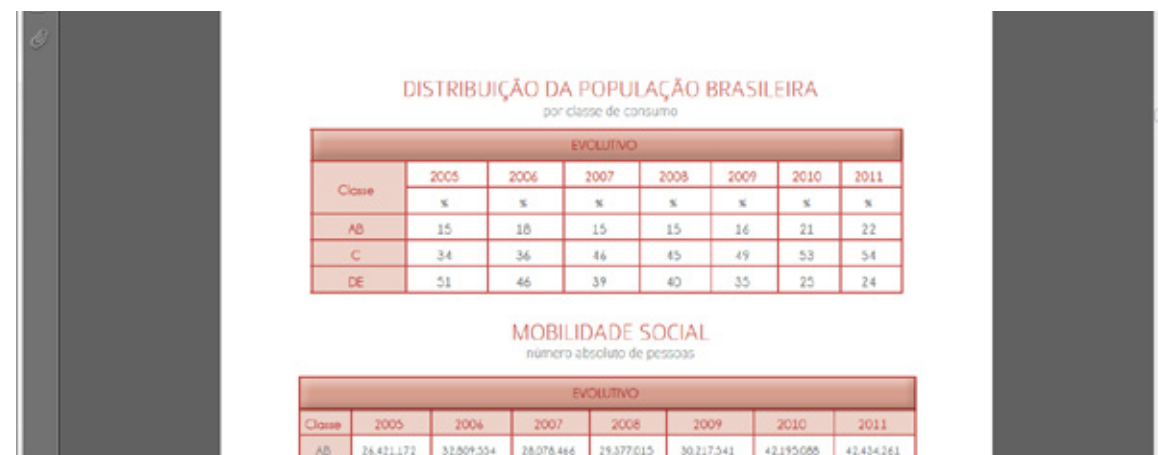
congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



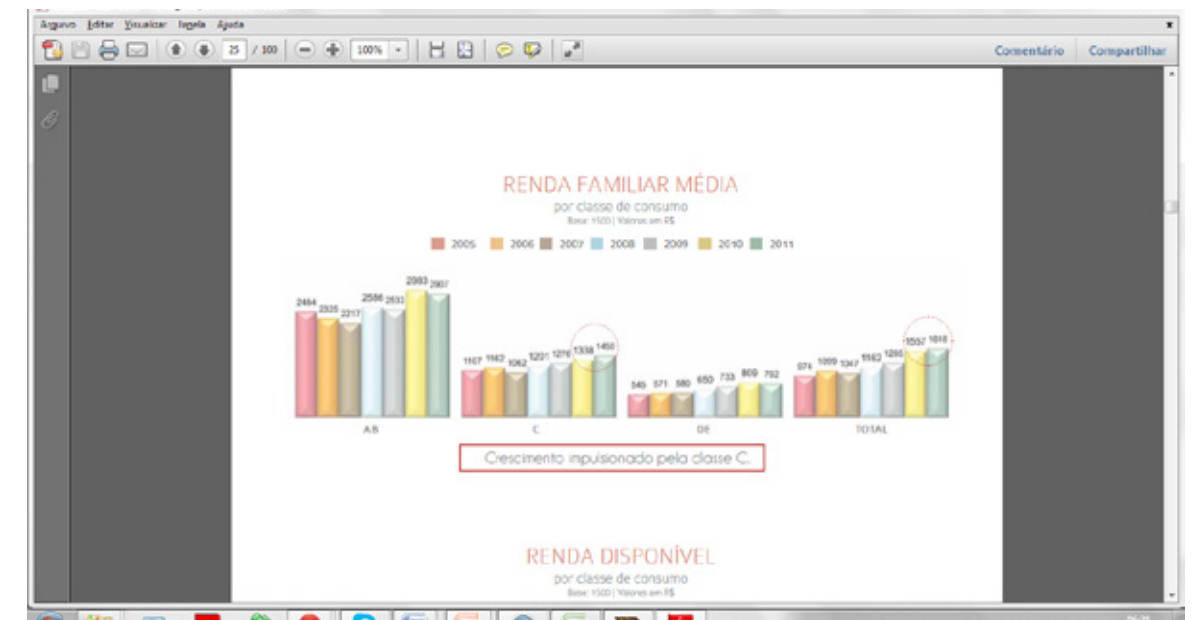
Quadro 2 – Alteração do perfil da classe C entre 2005 e 2011, dados do IBGE, coletados pelo estudo “O Observador 2012”.



Quadro 4 – Alteração das classes sociais, dados do IBGE, coletados pelo estudo “O Observador 2012”.



Quadro 3 – Distribuição em classes, dados do IBGE, coletados pelo estudo “O Observador 2012”.



Quadro 5 – Renda familiar média, dados do IBGE, coletados pelo estudo “O Observador 2012”.



# CIANTEC'14

Roberta Vieira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Claro que as classes sociais tem suas peculiaridades e, muitas vezes, demonstram atitudes extremistas em relação as outras. O preconceito das classes A e B em relação às classes emergentes, já foi relatado diversas vezes na mídia, contudo, no portal de economia Uol e outros portais que retratam a economia das classes C, D e E, tais como jornais e pesquisas particulares.

A Nova Classe Média apresenta diversos comportamentos modernos, como por exemplo, os chamados “rolezinhos”<sup>11</sup>, vistos pelas classes A e B paulistanas com extremo preconceito. Não apenas a sociedade, mas grandes marcas voltadas para as classes A e B, hoje buscadas pela classe C, admitem certo receio em relação aos novos consumidores. Diversas são as publicações em portais de moda e jornais sobre este assunto, sobretudo em fevereiro deste ano, o Portal UOL, com reportagem de Camila Neumann, apresenta claramente a “vergonha” das grifes em relação aos novos clientes.

A grande questão está em, o consumo pode e vem servindo como inclusor social, entretanto barreiras sociais ainda resistem mais que a economia gerada pela nova onda de consumidores. Algumas marcas que trabalham com o público-alvo A e B estudam trabalhar novas linhas de produtos, exclusivos para o público de classe C, visando não perder o público tradicional e suas características de sentido, que vê-se em diversos momentos desfavorecidos e “menos especiais” por terem perdido a exclusividade do consumo de marcas e grifes renomadas.

Entrando na questão estudantil, ao buscar-se o tema “Classe C Brasileira”, ou semelhante (emergente), no google, cerca de 29.000 artigos e/ou referências são encontrados; contudo ainda pode-se dizer que há ausência de uma teoria acadêmica de uma teoria sociocultural contemporânea brasileira, que acerque consumo e o relativize no contexto atual, seja pela efemeridade das alterações ou por falta de pesquisas acadêmicas referenciais.

Néstor García Canclini<sup>12</sup>, antropólogo contemporâneo da América Latina, define consumo como:

(...) o conjunto de processos socioculturais em que se realizaram a apropriação e os usos dos produtos. Esta caracterização ajuda a enxergar os atos pelos quais consumimos como algo mais do que simples exercícios de gostos, caprichos e compras irrefletidas, segundo os julgamentos moralistas, ou atitudes individuais, tal como costumam ser explorados pelas pesquisas de mercado. Na perspectiva desta definição, o consumo é compreendido sobretudo pela sua *racionalidade econômica* (2010, p.60).

Neste sentido, pode-se compreender que o consumo para os emergentes brasileiros são referências socioculturais, ou seja, ultrapassa a necessidade fisiológica de um bem, o consumo de caracteriza como referencial de cultura e pertencimento à sociedade, como se houvesse um aval necessário para este pertencimento, alcançado assim pela compra, porém não, necessariamente, com a racionalidade econômica, mas a pela necessidade de aceitação social.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC '14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

Página - 54

Roberta Vieira

O complexo de inferioridade da classe média já foi retratado por diversos autores nacionais, caracterizado principalmente pelo sentimento de insuficiência ou incapacidade para enfrentar os problemas, dentro do contexto contemporâneo de consumo, o emergente nacional, cercado por anos pela inflação, vê-se socialmente incluso na sociedade ao ter o poder de consumo, sua forma de suprir a carência social (NARDI, 2009).

Assim falando, como trabalhar a questão do *brand equity*<sup>13</sup> das marcas de luxo? Sofreram ou sofrerão realmente algum tipo de impacto negativo ou deveriam aproveitar a oportunidade mercadológica e alcançar novos mercados? A questão do *brand equity* deve ser muito bem analisada para que não se esvazie o significado de uma marca, construído ao longo dos anos. De qualquer forma, o valor da marca é de grande importância, mas não é o objeto deste estudo, apenas citado para que pudesse relativizar a importância do tema dentro do contexto consumo.

Em se tratando de preconceito, dentro das questões de comunicação e sociológicas, Houaiss(2004), o define como – etimologia pré + conceito, qualquer opinião ou sentimento, favorável ou desfavorável, sem exame crítico, a priori, sem maior conhecimento, ponderação ou razão; atitude, sentimento ou parecer insensato, de natureza hostil, assumido em sua consequência da generalização apressada de uma experiência pessoal ou imposta pelo meio, intolerância.

Neste sentido, pode-se pensar que a publicidade pode vir

a contribuir dentro da comunicação, ou seja, desenvolver campanhas adequadas aos novos consumidores, sem que se perca a percepção das marcas pelos consumidores alvo; aproveitando a oportunidade mercadológica sem deixar que se perca o significadoda marca dentro do imaginário de consumo. Assim, deve-se também pensar no risco da desconstrução da marca, para que se evite que o sentimento por uma marca seja perdido dentro de um contexto social preconceituoso.

Claro que as marcas já consolidadas no mercado preocupam-se com o novo consumidor que busca “ostentação” por meio do uso de grifes, entretanto este consumo fora do perfil A/B permite o acesso à socialização ao emergente, não apenas relacionados aos rolezinhos, mas no contexto geral. Falamos agora com um consumidor que ultrapassou o patamar das necessidades fisiológicas e de segurança da pirâmide de Maslow<sup>14</sup>, um consumidor que, por diversos fatores abordados, consome por necessidades sociais, de estima ou autorrealização. Este é o novo consumidor da classe média brasileira.

## O MARKETING E O CONSUMO DE CLASSE MÉDIA

O marketing é peça chave no processo de comunicação, administração e manutenção do público alvo e suas necessidades. O marketing, ao longo dos anos, foi definido de formas diferentes



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

Página - 55

Roberta Vieira

por autores diversos, passando desde o marketing mais administrativo até alcançar o marketing voltado para o valor.

Segundo Nardi e Godoy, 2006:

Marketing é um processo importante para descobrir, atender e superar as expectativas e necessidades dos clientes, fazendo com que eles se predisponham a fazer parte de um processo de troca, ou seja, o marketing utiliza-se de ferramentas para não somente identificar desejos dos clientes, mas também orientar o processo de compra a partir de uma visão baseada na necessidade do consumidor.

Neste contexto, o que se busca neste artigo é observar o processo de consumo e sua influência direta na inserção do consumidor de baixa renda ao convívio social.

Em um artigo de fevereiro de 2014 da Folha de São Paulo, o qual traz uma entrevista com o publicitário Luiz Lara, sócio da agência Lew'Lara/TBWA - *A Classe média procura marca, e não preço* -, em que afirma a alteração do perfil consumidor de classe C, com foco não mais no preço, e sim nas marcas. Lara ainda cita, "A propaganda brasileira educa e forma cidadania. Ensinou crianças a escovar os dentes e donas de casa a usar máquina de lavar. Quanto mais você se informa, maior a sua capacidade de decidir".

Diante deste contexto, pode-se observar a importância da

publicidade e seus impactos diretos sócio-culturais, a necessidade de produção de um discurso coerente com a nova classe média brasileira faz-se necessária e poderia ser peça chave para a construção de sentido para os emergentes, sem desconstrução do valor da marca atual.

Sergio Nardi, pesquisador do mercado de baixa renda brasileiro, afirma em seu livro, *A nova era do consumo de baixa renda* (2009), apresenta o perfil psicológico do cliente de baixa renda. Fazendo relações com estudos freudianos, apresenta o consumidor inconsciente latente – que não consegue manter o nível de consciência durante o processo de compra, negligenciando etapas do processo de compra consciente e muitas vezes agindo por impulso, e o consumidor de nível consciente – capaz de efetuar pesquisas de pré-compra, lojas análise de preços e estabelecer relações de custo X benefícios. Nardi ainda relaciona suas pesquisas em torno da inferioridade autorrotulada pelos clientes, em comparativo com as classes A e B.

## RELAÇÕES DE CONSUMO

A questão dos vínculos para o ser humano é fundamental para o desenvolvimento social, assim é também a relação dos vínculos com marcas e produtos. Eneus Trindade<sup>15</sup>, em artigo publicado em 2010 na revista *Signos do Consumo*, relaciona os vínculos de sentido dentro da publicidade e de quais formas os consumidores



# CIANTEC'14

Roberta Vieira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

buscam por uma marca/produto. A grande questão se dá pelo consumo através das influências midiáticas publicitárias, o caminho do desejo de um produto, até o consumo em si, traz as relações de identificação do consumidor pelas expressões da marca e, por fim, a criação de vínculo de sentido do cliente. Ou seja, o comprar, além de inserir socialmente o consumidor e o classificar – de certa forma – apresenta uma relação cultural e intrínseca. Não apenas o uso do produto, mas o signico-simbólico que vem com o consumo, a representação de comportamento e estilo de vida, o existir por meio do consumo que veio em decorrência do poder de compra.

Andrea Semprini analisa em seu livro, *Multiculturalismo*, 1999, os fatores de peso socioculturais na definição do espaço social. Segundo ele, esta evolução mostra a inadequação das análises estritamente políticas ou socioeconômicas e permite compreender por que os conflitos multiculturais somente se dispõem parcialmente ao longo das linhas de fratura políticas tradicionais (esquerda X direita, liberais X conservadores, democratas X republicanos). Assim, pode-se relacionar as questões de inserção do consumidor de baixa renda em ambientes outrora não frequentados por este público. O consumo permitiu o acesso a um novo mundo, um novo espaço social para a nova classe média.

Claro que a publicidade pode influenciar consumidores na busca por uma marca, e a construção de vínculos de sentido vem da publicidade e marketing. Clotilde Perez<sup>16</sup>, destaca esta questão da seguinte maneira:

A publicidade é uma ferramenta vital para o marketing, independente de sua utilização como veículo de informação ou de persuasão. A construção de sentidos coletivos só é possível, hoje, por meio da publicidade. O homem constrói os signos da comunicação empresarial, mas eles só são disseminados e sustentados pela publicidade, especialmente quando nos referimos à produção signica de massa. (PEREZ, 2004, p. 142).

Deve-se observar a importância que tem se dado à comunicação para a classe C, considerando que estes consumidores ascenderam socialmente, tem uma grande porcentagem já no ensino superior, tornando-se mais exigente e participativo, pode-se pensar na necessidade de vínculos de sentido e de uma comunicação efetivamente incluyente, tendo em vista o histórico “excludente” que o público de classe C já relatou em pesquisas e publicações em jornais e revistas.

Outro grande escritor, Gilles Lipovetsky, em *o Império do Efêmero* (2008), dá destaque também à comunicação de massa relacionando a publicidade como um meio de comunicação de massa, ela é utilizada como publicidade de marcas, de serviço público (a cargo dos partidos políticos, das administrações de Estado, e do próprio governo) e de interesse geral. A publicidade não precisa de crachá, de autorização para ser vista. É uma comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Roberta Vieira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

socialmente legítima, que atinge a consagração artística: ela entra com tranquilidade “no museu, exposições retrospectivas de cartazes, distribuem-se prêmios de qualidade, é vendida em cartões postais. [...] cobiça a arte e o cinema, põe-se a sonhar em abarcar a história.

Ou seja, a publicidade para a comunicação de massa tem poder inclusor e de acesso, que, somada a ideia de acesso ao consumo nos últimos 10 anos pela classe C, ratifica a ideia de consumo como o propulsor da inclusão social atual.

## CONCLUSÃO

Este texto teve como proposta abordar a questão do consumo como inclusor social para a classe C, relacionando as alterações sociais a partir de 2002, as aberturas de acesso ao crédito e como estas foram construídas para que, por fim, o acesso ao consumo fizesse parte do cotidiano do consumidor da nova classe média. Levantaram-se questões em torno do macro e microambiente nacional, as contruições e influências das políticas públicas para a alteração do quadro social brasileiro desde 2002, considerando o consumidor de classe C.

Assim, as relações e oportunidades mercadológicas que estes *stakeholders* apresentam devem ser monitoradas pelos empreendedores cotidianamente, considerando como um objetivo de marketing a conquista da satisfação das necessidades do consu-

midor, bem como a identificação e fidelização destes consumidores pelas marcas, observa-se que suprir as necessidades intrínsecas e de autorrealização e/ou não mais apenas fisiológicas deste cliente é infiltrar-se em seu cotidiano, é apresentar por meio de um produto ou marca a possibilidade de inclusão em um novo espaço social, diminuir o peso dos conflitos socioculturais e considerar, em definitivo, o consumo como um fator sociocultural.

Como propositor de debates e acompanhamento do consumidor, este trabalho não encerra-se aqui, fica aberto para continuidade e novas percepções acadêmico-mercadológicas, considerando as oportunidades ainda não exploradas, seu público mais crítico e exigente que busca identificar-se culturalmente com as marcas, além de auxiliar as empresas a considerar o consumo como inclusor social, com a produção de sentido e vínculo em suas campanhas voltadas para este novo consumidor de classe média brasileira.

O material ainda é suscetível de aprofundamentos, tanto teóricos quanto mercadológicos, entretanto apresenta um bom panorama atual do mercado em contraste com as questões sociais, políticas, econômicas e acadêmicas que acercam o tema. Por fim, reconhece-se os limites deste estudo, porém sua contribuição é válida para o equilíbrio entre o comportamento de consumo dos últimos anos do emergente de classe C brasileiro, a associação a cultura e transformações sociais, a identificação do consumidor por uma marca até o consumo efetivo, bem como as oportunidades

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Roberta Vieira

mercadológicas que estão disponíveis, visando o auxílio nas tomadas de decisões de marketing.

## Notas

Portal Brasil é o canal oficial de comunicação da Presidência da República.

Dados disponíveis no Relatório de Inclusão Financeira do Banco Central do Brasil de 2011.

Instituto Popular realiza pesquisas constantes sobre a classe C brasileira.

A Secretaria de Assuntos estratégicos apresenta um portal único sobre a Classe C brasileira.

Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas. Instituto de Pesquisas reconhecido nacionalmente por contrastar dados do IBGE e pesquisas AD HOC.

Responsável pelo maior banco de dados de crédito de consumidores, empresas e grupos econômicos.

Programa Nacional de Fortalecimento da Agricultura Familiar

“O Observador Brasil 2012”, desenvolvido pela Cetelem BGN em parceria com a IPSOS–Public Affairs.

Rolezinhos são encontros de jovens da periferia em locais frequentados pela classe média alta.

Néstor García Canclini é um antropólogo argentino contemporâneo. O foco de seu trabalho é a pós-modernidade e a

cultura a partir de ponto de vista latino-americano

Valor da marca

Pirâmide hierárquica das necessidades de Maslow, psicólogo americano que desenvolveu a teoria.

Professor Adjunto do PPGCOM e do Curso de Graduação em Publicidade e Propaganda da ECA-USP. Editor Responsável da Revista Signos do Consumo. Vice-

Coordenador do Gesc3 – Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo e Grupo Coletivo de Estudos em Estética.

Professora livre-docente da Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP). Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professora na PUC SP. Vice-líder do GESC3 – Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e consumo.

## REFERÊNCIAS

Classe C é exigente e prefere pagar por qualidade. Amcham. Disponível em: <<http://www.amcham.com.br/business-in-growth/noticias/classe-c-e-exigente-e-prefere-pagar-por-qualidade-8615.html>>. Acesso em: 16 jun. 2014.

Corecon. Crescimento Econômico e Ascensão Social na Era Lula: a inclusão pelo consumo num país desigual. Disponível em: <<http://www>

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

[corecon-rj.org.br/pdf/je\\_abril\\_2011.pdf](http://corecon-rj.org.br/pdf/je_abril_2011.pdf) > . Acesso em: 10 jun. 2014.

GIDDENS, Anthony; TURNER, Jonathan organizadores; tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Teoria social hoje. São Paulo: Editora UNESP, 1999.

IBGE. Série estatísticas, temas e subtemas. Disponível em: <[http://seriesestatisticas.ibge.gov.br/lista\\_tema.aspx?op=0&no=1](http://seriesestatisticas.ibge.gov.br/lista_tema.aspx?op=0&no=1)>. Acesso em: 10 jun. 2014.

LIPOVETSKY, Gilles. O Império do efêmero. São Paulo: Cia das Letras, 1989. O Observador Brasil 2012. Disponível em: <[http://www.cetelem.com.br/portal/Sobre\\_Cetelem/Observador.shtml](http://www.cetelem.com.br/portal/Sobre_Cetelem/Observador.shtml)>. Acesso em: 10 jun. 2014.

NARDI, Sérgio. A nova era do consumo de baixa renda: consumidor, mercados, tendências e crise mundial. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2009.

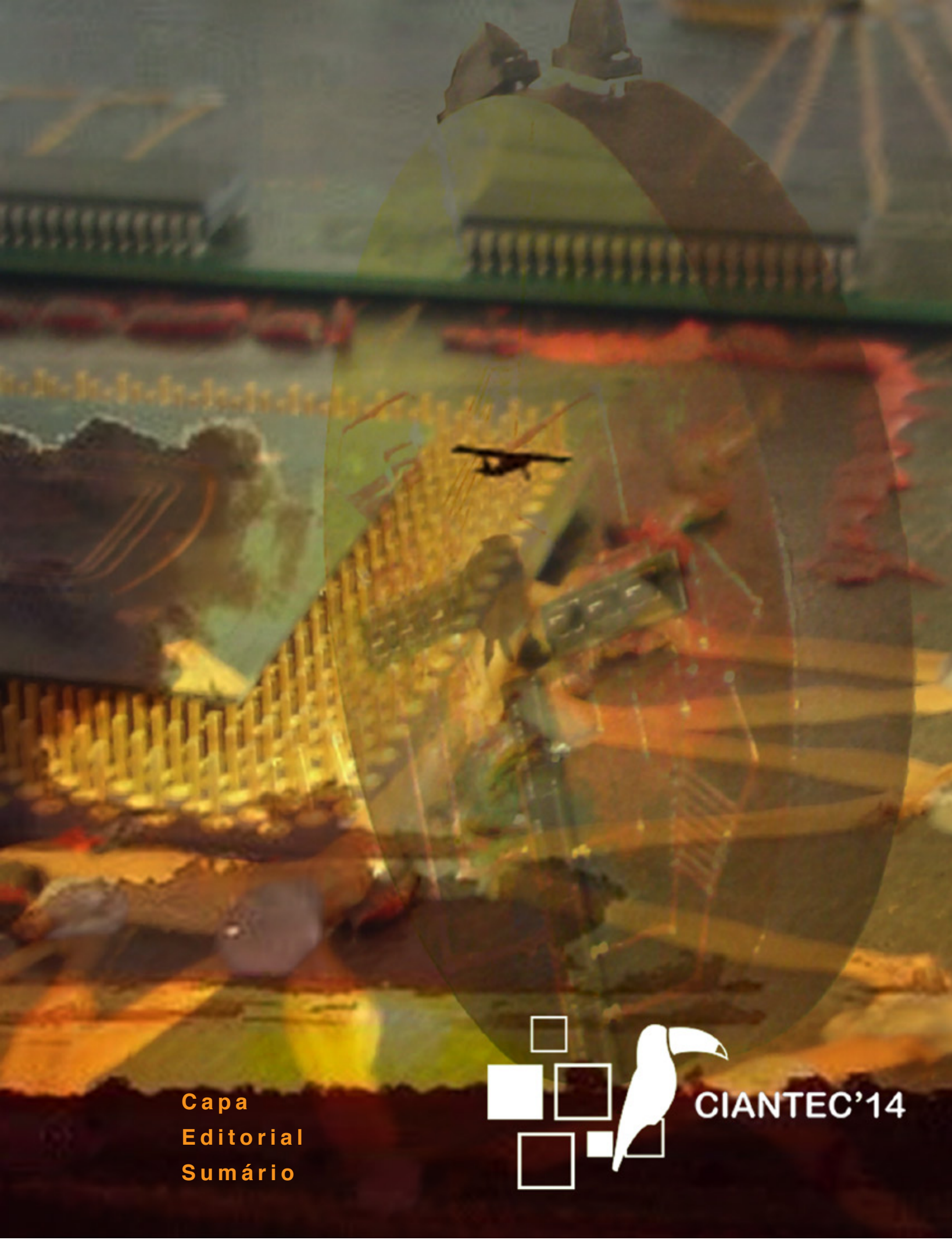
# O CICLO PERFORMÁTICO DA OBRA DE ISMAEL NERY NA DANÇA CONTEMPORÂNEA

AILA REGINA DA SILVA

Mestranda no Programa de Pós Graduação em História e Estética da Arte  
da Universidade de São Paulo;  
Orientação de Arthur Hunold Lara e bailarina atuante.

Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Aila Regina da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - A partir da obra “O eu em ti” da Cia Carne Agoniante este ensaio analisa a relação entre a dança contemporânea e arte visual, representadas aqui pelo artista modernista Ismael Nery cuja vida e obra deram base para o espetáculo de dança.

Com o objetivo de aprofundar a investigação do artista brasileiro começada pelo coreógrafo Sandro Borelli, o ensaio apoia-se na arte performática e nas questões da dança contemporânea para mostrar um ciclo de criação artística, onde os dançarinos representam a obra de Nery (re)significando-a pela dança, transpondo as imagens da tela na coreografia e, pela dança, criando um novo signo visual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Dança contemporânea. Movimento. Artes plásticas.

## INTRODUÇÃO

O filósofo Friedrich Nietzsche (Röcken, 1844 – Weimar, 1900) e o compositor Richard Wagner (Leipzig, 1813 – Veneza, 1883) já rascunhavam ideias de uma dança comprometida com o corpo e o movimento, algo que libertasse o ser humano das amarras da técnica ocidental civilizada que eram esteticamente rígidas. No século XX, na Europa, alguns grupos seguem esse raciocínio, como o de Sergei Diaghilev e o de Jean Börlin. O primeiro reuniu os principais nomes do balé do século XX, Anna Pavlova, Vaslav Nijinsky, Michel Fokine e George Balanchine, inovando na lingua-

gem do balé clássico. Diaghilev acreditava que a dança deveria ser o encontro de todas as artes e, além da coreografia, o cenário e a música vinham de encontro ao seu pensamento de vanguarda, para tanto usou Picasso nos figurinos e o jovem Stravinsky nas composições. O grupo de Börlin, provindo da Opera Real de Estocolmo, usufruía de extravagante criatividade, pensamentos e mensagens condizentes com a sua época, entretanto, também como Diaghilev, mantinha a técnica clássica como base principal para o bailado.

Ambas companhias tiveram resultados negativos da sociedade, onde o público dos espetáculos vaiavam e a crítica era desfavorável.

Quando o teórico de dança Rudolf Laban (Bratislava, 1879 – Weybridge, 1957) propõe seus novos meios e estudos, que integram artes visuais, música, escrita, espaço cênico e corpo a ruptura com a técnica clássica dá lugar a um novo modo de enxergar o movimento e, portanto, um novo caminho se abre, livre do antigo sistema técnico e comprometido em totalidade com a busca pela consciência corporal conectada com o sentimento.

É nesse contexto histórico que o cenário da dança contemporânea começa a se formar. Durante muitos séculos a dança manteve-se como entretenimento e estava subordinada à música, hoje a dança contemporânea pode construir-se sobre a mensagem antes da escolha da técnica ou estética final, como afirma a bailarina americana Isadora Duncan:

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Aila Regina da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

“Para mim, a dança não é só a arte que exprime a alma humana através do movimento, mas o fundamento de uma concepção completa de vida, mais livre, harmoniosa, mais natural. Resumirei isso num aforismo: Dançar é viver.” (DUNCAN, 1927, p.33)

Essa tendência na dança é vista no oriente com o surgimento do Butoh, na América do Norte com a dança moderna, com a visita da dança contemporânea sobre as danças étnicas asiáticas e africanas e com a valorização das danças regionais no Brasil.

A realidade da dança contemporânea caminha junto da arte performática e do teatro, no momento em que todos usam o corpo como base para expressar sua ideia maior. Renato Cohen define o processo performático:

“À medida que o ator entra no ‘espaço-tempo-cênico’ ele passa a ‘significar’ (virar um signo) e com isso ‘representar’ (é o próprio conceito de signo, algo que represente outra coisa) alguma coisa, podendo ser isto algo concreto — o qual tem-se nomeado ‘personagem’— ou mesmo abstrato”. (COHEN, 2002, p. 95)

É nessa reinvenção que a essência da relação arte-corpo flutua, na resignificação da transmutação de dança em teatro (a exemplo de Pina Baush), do teatro em happening (experiências do

Teatro Oficina) e do produto da dança em arte plástica (performances de Trisha Brown fazendo desenhos através da dança).

Este ensaio propõe-se a analisar, com base na obra de dança contemporânea, a aproximação da dança com a arte plástica. Visa mostrar um ciclo criativo, onde a dança torna-se espelho do trabalho de um artista plástico, representada pelo processo criativo da Cia Carne Agonizante na vida e obra de Ismael Nery.

## CIA CARNE AGONIZANTE E ISMAEL NERY

“Eu sou a tangência de duas formas opostas e justapostas.

Eu sou o que não existe entre o que existe.

Eu sou tudo sem ser coisa alguma.

Eu sou o amor entre os esposos,

Eu sou o marido e a mulher,

Eu sou a unidade infinita”

Ismael Nery – trecho de Eu

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Aila Regina da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Formada em 1997 sob o nome de FAR-15 e dirigida por Sandro Borelli, passou em 2004 por uma reestruturação e começou a utilizar o nome Cia Borelli de Dança e, hoje, é Cia Carne Agonizante.

Seu repertório, como o nome já instiga, é questionar obsessivamente a existência humana e seus desenlaces, os entremeios duais da construção humana onde “a certeza é substituída pela recusa de soluções lineares, transformando o gesto e o movimento não em narrativas, mas em signos estruturalmente prisioneiros da ambiguidade” de acordo com a própria Cia.

Trabalhando com base na dança-teatro, sua base filosófico-intelectual passeia pelos universos de Ernesto ‘Che’ Guevara, Augusto dos Anjos e Franz Kafka.

Ismael Nery (Belém, 1900 – Rio de Janeiro, 1934) foi uma personalidade inquieta e multitalento do modernismo brasileiro. Pintor, desenhista, poeta e filósofo, ele mesmo nunca se definiu como artista plástico, sua complexidade artística assemelha-se a um poliedro onde cada face utiliza uma ferramenta (pintura, desenho, poesia, filosofia) e isolar uma única face é impossível, já que uma sustenta a outra.

Formado pela Escola Nacional de Belas Artes (Rio de Janeiro), Ismael viaja à França onde estuda na Académie Julian e, de volta ao Brasil, casa-se com a poetisa Adalgiza Nery e se aplica aos seus estudos do “Essencialismo”, sistema filosófico criado por ele mesmo. De volta a França, Nery entra em contato com An-

dré Breton (1896 – 1966), Heitor Villa-Lobos (1887 – 1959) e Marc Chagall (1887 – 1985) que influenciam diretamente seu trabalho, particularmente Chagall. Em 1930 constata-se que Nery está com tuberculose e ele passa a produzir em menor quantidade, mas suas obras tem maior projeção. Expõe em Nova Iorque, além de Belém, São Paulo e Rio de Janeiro. Seu trabalho é reconhecido postumamente, engajado pelo poeta e amigo Murilo Mendes e pelo crítico Mário Pedrosa.

A peça “O eu e o outro”, realizada a primeira vez em 2000, é baseada na biografia de Nery. Com cenas realizadas por dois bailarinos (homem e mulher), a coreografia desenvolve um diálogo entre corpos onde os movimentos, hora espelham-se, hora apoiam-se, resultando numa relação simbiótica entre os corpos.

## ASPECTOS FEMININO E MASCULINO

Os bailarinos, durante toda a peça, usam um figurino simples, composto por apenas uma calça preta e o tronco nu. De pronto, o espectador precisa aceitar o corpo humano e dessexualizá-lo para compreender a conexão mais profunda dos corpos. A sequência de movimentos não valoriza o aspecto masculino ou feminino e, de uma primeira percepção sugere igualdade de gêneros em seu aspecto social, onde podemos tomar os movimentos coreográficos pelo cotidiano social do ser humano e, embora tenha momentos onde ambos ajam diferentes não há diferenciação

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Aila Regina da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

no peso de cada gesto.

Numa futura versão da peça chamada “O eu em ti”, de 2011, Borelli coloca mais bailarinos em cena e, embora a coreografia se desenrole com um casal por vez em cena, nesta versão, há pares de dois homens ou duas mulheres.

Ora pode-se caminhar para o aspecto de igualdade de gênero, ora pode-se pensar num caráter andrógino das personagens, e num terceiro momento vem à tona a questão da homossexualidade. A resignificação é intrínseca à concepção da peça.

Ismael Nery em seu “Auto-retrato” (óleo sobre tela, 32 x 23 cm, coleção particular, São Paulo) pinta-se como um ser andrógino, de cabelos à melindrosa, olhar sedutor e boca colorida, em tons sóbrios e escuros, trabalhados em nuances que remetem às luzes de cabaré. Longe de remeter a um estereótipo travesti, a androginia aparece em vários quadros, inclusive os que tem sua mulher como modelo.

Em “Duas amigas ou Eva” (1923, óleo sobre tela, 49,5 x 34 cm, coleção Benjamim Fleider, São Paulo), quadro expressionista, a sensualidade e o jogo homoerótico gritam ao primeiro olhar. A mulher de cabelo curto tem seu rosto mais iluminado e segura uma maçã, a de trás, à sua sombra, segura o queixo numa posição interrogativa. Ambas com boca vermelha e olhar de soslaio. Olhando melhor, vemos que a primeira é Adalgisa Nery e que a segunda mulher lembra muito os autorretratos de Ismael.

De acordo com André Cordeiro “reunindo os opostos, o po-

eta, feito originalmente à imagem e semelhança de Deus, reencontra o equilíbrio” (p. 182) Nery busca a androginia primordial, porque para ele, Deus é andrógino, exatamente tal qual Adão, que diz-se hermafrodita. De acordo com Chevalier e Gueebrant:

“Conforme a primeira narrativa da Criação no Gênesis, Adão aparece sob um aspecto bissexual; segundo certos autores, ele é hermafrodita. No Midrasch Bereshit Raba, diz-se que Deus criou Adão ao mesmo tempo macho e fêmea. Sentido idêntico é apresentado na Cabala que, além disso, fala de Deus sob o duplo aspecto de rei e rainha.”

Na cena em que o casal se beija, eles começam com um beijo sensual, apaixonado, e a cena desenrola-se para uma conexão mais profunda, mais visceral, onde ambos não conseguem desvencilhar-se. O fluxo de movimentos passa a ser contínuo e espelhado, como uma transição da paixão para uma mistura de corpos, onde homem e mulher confundem-se no espaço-tempo.

Esses momentos de transição, das mudanças de emoção num mesmo movimento e a representação corporal das cores, tons e nuances dos quadros, conferem a obra de bailado um novo signo visual, mas que, tal qual o casal em cena ou o casal nos quadros de Nery, sugerem a todo momento novos caminhos no imaginário.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

## CONCLUSÃO

As técnicas de arte vêm fundindo-se e as conexões dos movimentos artísticos aumentam e aliam-se cada vez mais. Essa mistura irrefreável entre objeto e signo, cinestesia e sinestesia, (re)construir-se, a constante troca de movimentos e evolução dos mesmos, são reflexões a serem pensadas a cada obra nova. Nesse artigo especificamente, à dança hoje e, por meio da experiência e interação entre coreógrafo, bailarino e envolvidos, a forma está em constante mutação.

Merleau-Ponty em seu livro *O visível e o invisível* traz-nos a concepção de percepção compreendida como ação do corpo:

“Antes da ciência do corpo – que implica a relação com outrem – a experiência de minha carne como ganga de minha percepção ensinou-me que a percepção não nasce em qualquer outro lugar, mas emerge no receso de um corpo.” (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 21)

Então, tal qual o corpo está em constante transformação, nossa percepção de nós mesmos e do que é externo também está. Se voltarmos a essas mesmas obras daqui algum tempo, as diferenças poderão ser aprofundadas, distinguidas e percebidas. Poderíamos seguir adiante, dentro da obra de cada um e certamente haveria mais a acrescentar.

Aila Regina da Silva

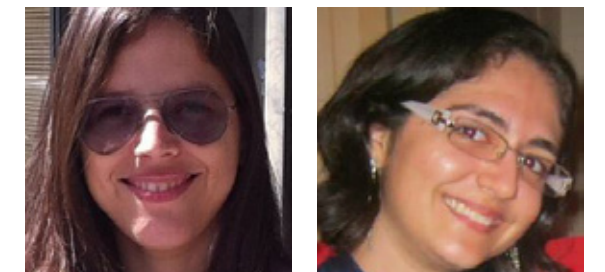
## REFERÊNCIA

- CHEVALIER, Jean e GUEERBRANT, Alain *Dicionário de Símbolos*. 14a edição, Ed. José Olympio, 1999
- COHEN, Renato. *Performance como Linguagem*. Ed. Perspectiva, 2002
- CORDEIRO, André Ismael Nery: *o olho no telescópio*. Dissertação de Mestrado em Estudos Literários, Universidade Federal do Pará, 2003
- GATTINONI, Rosita *Danse et art contemporain*. Paris: Scala, 2011
- MERLEAU-PONTY, Maurice *O olho e o espírito*. São Paulo: Cosac Naify, 2004

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

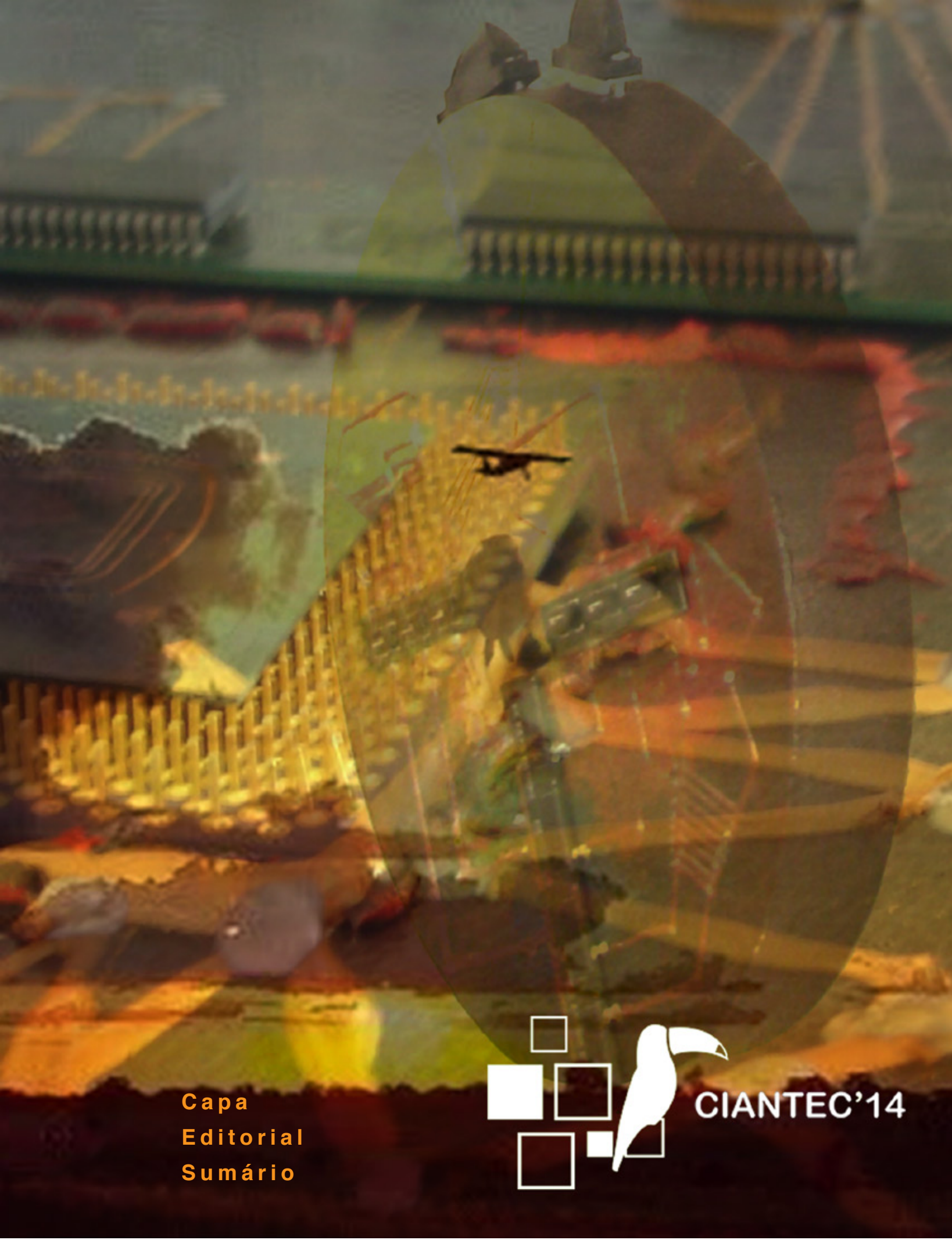
# ZOEIRA “NEVER ENDS”: A VIRALIZAÇÃO DE EVENTOS FAKES NO FACEBOOK COMO UM TIPO DE MEME?

ALESSANDRA MAIA | POLLYANA ESCALANTE



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



Zoeira “never ends”:  
a viralização de eventos *fakes* no  
Facebook como um tipo de meme?

Alessandra Maia  
Pollyana Escalante





# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - O presente artigo busca investigar se os Eventos Fakes podem ou não ser considerados memes, para isso realizamos uma pesquisa qualitativa via Google Docs e compartilhada na rede social Facebook, espaço no qual o fenômeno foi observado. Os dados coletados demonstraram que era necessário, antes da análise, apresentar e discutir as características gerais dos memes e a noção de cultura participativa. Ao fim, constatamos que sim, os eventos criados em maio de 2014 podem ser considerados memes, isso por causa de certos elementos que os constitui, segundo alguns entrevistados, como o humor, a criatividade, a repetição e a viralização.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura participativa; Criatividade; Memes; Eventos fakes; Cognição.

## INTRODUÇÃO

Uma série de eventos fakes (em buscas no Google também é possível encontrar a grafia “eventos fake”) que faziam referência a produtos culturais das décadas de 1980, 1990 e 2000, dentre eles seriados, animações, filmes, memes, músicas etc. apareceu em maio de 2014 na rede social Facebook.

Assim como os memes da Internet, eles surgiram de modo esporádico e tiveram vida curta na rede. A partir dessa observação, emerge a questão que buscamos investigar: até que ponto esses eventos fakes podem ser enquadrados na conceituação de

memes, posto que sofrem mutações, contágios e repetições (DENNETT, 1998; PARIKKA, 2007; TARDE, 1903) ao longo de sua viralização na rede? O presente trabalho entende os memes como uma forma de entretenimento.

Acredita-se que ao produzir/consumir esse tipo de entretenimento certas habilidades cognitivas podem ser requeridas e/ou estimuladas (REGIS, 2008). A relação entre consumo e produção desses eventos fakes no Facebook será investigada a partir da cultura participativa (JENKINS, 2008; BURGESS & GREEN, 2009; SHIRKY, 2011; FREIRE FILHO, 2013; SÁ, 2014), na qual nota-se a forte presença de conceitos como criatividade e sociabilidade.

A fim de investigar mais especificamente esse fenômeno de eventos, aplicar-se-á um questionário qualitativo online para tentar aferir as razões pelas quais as pessoas são motivadas a confirmar presença em algum dos diversos eventos fakes ou criar seu próprio evento ou simplesmente compartilhar em sua timeline. E, claro, a possível relação destes eventos com a ideia de meme.

Para isso, elaboramos nove perguntas em uma pesquisa qualitativa distribuída via Google Docs e compartilhada em nossa conta na rede social Facebook; a escolha do método foi em razão da natureza da pesquisa, pois há o interesse em tentar entender se os Eventos Fakes podem ou não ser considerados memes, tanto sob o viés teórico quanto por meio do entendimento dos usuários dessa ferramenta – como buscávamos as definições dos respondentes sobre o fenômeno, apenas 16 respostas foram necessá-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

rias, por isso no dia seguinte encerramos o formulário.

A seguir faremos uma rápida discussão do entendimento de como autores definem um meme; na seção posterior exploraremos o conceito de cultura participativa para, por fim, na última seção avaliar as repostas recebidas e relacioná-las a alguns termos característicos de diversos memes.

## EVENTO: 'MAS O QUE SERIA UM MEME?'

A nossa intenção aqui é fazer, ainda que brevíssima, uma apresentação de elementos que podem caracterizar um meme, termo cunhado inicialmente pelo zoólogo britânico Richard Dawkins em 1976, na obra *O gene egoísta*. Segundo Dawkins, o meme estava para a memória assim como o gene para a genética. Todavia, mais do que a possível relação com a memória, o meme pode ser associado ao vírus, segundo Jussi Parikka (2007), por causa da mutação que sofre e da rápida dispersão no ambiente digital. Mas outro autor, Daniel Dennett (1998), também compara os memes a pacotes de informação, concepção que se aproximaria da noção de vírus, porque é uma estrutura mais imprevisível que a do gene, assim há a probabilidade de se espalhar mais rapidamente, como um vírus em uma epidemia, por causa de sua capacidade de replicação e adaptação no ambiente cibercultural. Outro par de ingrediente importante é o de performance (Zumthor, 1994) e imitação

(Tarde, 1903), dessa maneira, ao pensar no fenômeno específico da encenação dos memes, no conjunto de afetos/afetações que eles favorecem, devemos considerar que performance e imitação, portanto, são características inseparáveis dessas narrativas produzidas a partir de dispositivos eletrônicos, dentre as quais destacaremos os Eventos Fakes que surgiram no Facebook.

A rápida passagem por tais características nos remete à compreensão do meme como um organismo em desenvolvimento, ainda não há um consenso entre os autores de quais seriam efetivamente os elementos fundamentais para descrever um meme. Ousamos dizer, nem entre os consumidores e produtores desse tipo de entretenimento.

Por que meme seria considerado um produto de entretenimento? Questão essa deveras complicada, mas seguindo a lógica das pesquisas sobre as relações cognitivas entre entretenimento, consumo, produção e compartilhamento, podemos destacar que os memes incitam a imaginação, a colaboração, a criatividade e a sociabilidade de quem os cria e de quem os compartilha, assim como os filmes, jogos eletrônicos, seriados de televisão e livros. Cabe ressaltar que não são todos os produtos de entretenimento que possuem tais características, a saber: as de estimular cognitivamente o consumidor, e que até mesmo os que possuem dependem da postura de quem os consome diante dos desafios propostos; todavia, ainda existem alguns produtos sem pretensão de estimular ou requerer certas habilidades cognitivas, porque há

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

consumidores que já estão “acostumados” a ter uma relação mais ativa e criativa, como as que podemos associar ao aparecimento de certos memes.

Em relação aos produtos, Steven Johnson apresenta que na cultura popular “certos tipos de entretenimento estimulam a complexidade cognitiva; outros a desestimulam” (Johnson, 2005, p. 9). No decorrer de sua obra, o autor explicita que o entretenimento está nos tornando mais inteligentes, contudo essa afirmação parece apressada e exagerada, uma vez que essa condição deve ser relativizada e problematizada, porque nem todos se relacionam da mesma maneira com os produtos, isto é, não temos como prever o que ocorrerá antes de uma pessoa entrar em contato com um filme, livro ou meme. Por exemplo, Henry Jenkins destaca, na seção Pixelvision e Machinima, a seguinte ideia: “derrube as barreiras da participação e forneça novos canais de publicidade e distribuição, e as pessoas irão criar coisas extraordinárias” (Jenkins, 2008, p. 203). A despeito disso, Jenkins afirma que, mesmo que 90% das criações amadoras sejam consideradas lixo (de acordo com a lei de Sturgeon), se o número de participantes da criação da arte aumentar, a quantidade de trabalhos interessantes seria proporcional.

Outro aspecto levantado por Jenkins é o de que uma comunidade de apoio incentiva artistas amadores a crescerem. O autor generaliza ao dizer que todos evoluem com o sucesso de cada um. No caso dos memes, a criatividade de alguns pode incentivar

criação de outros. O mesmo acontece com eventos fakes. A partir do primeiro evento criado, Festa de Despedida da Dilma, outros surgiram e proliferaram, com temas distintos, porém com um código a ser imitado: seja o tom jocoso; apropriação de cunho afetivo, na qual se demonstrava certo domínio de produtos da década de 1980, 1990 ou 2000; alguns se referiam a memes, como o do Nissim Ourfali ou o da Chloe ou o da Avril Lavigne. Percebe-se assim a constituição de um repertório cultural por parte dos criadores de eventos fakes e dos que confirmam sua presença, reforçando, dessa forma, a diversidade de usos e apropriações destes usuários, como veremos nos dados coletados na pesquisa empírica.

## **CULTURA PARTICIPATIVA: EVENTOS FAKES COMO AÇÃO DE FÃS**

Os estudos acerca dos usos e apropriações de recursos tecnológicos são bastante plural. Como exemplo dessa afirmação podemos citar os estudos realizados por integrantes do laboratório CiberCog/Uerj, essas pesquisas buscam problematizar e investigar os possíveis potenciais que o entretenimento pode capacitar e/ou requerer, no sentido de incitar o uso de certas habilidades cognitivas; isso, claro, dependendo da relação que cada pessoa terá com o produto cultural consumido.

Antes de discutirmos a cultura participativa é interessante resgatar o que Lucia Santaella diz sobre a passagem da cultura de

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

massa para a cibercultura, que esta não foi abrupta, pois os novos hábitos estimulados pelos meios interativos foram “gradativamente introduzidos pela cultura da mídias” (Santaella, 2003, p. 82), como TV a cabo e videocassete.

Assim, podemos considerar que esses hábitos estão bastante associados à transformação da nossa relação com os produtos de entretenimento porque, antes, segundo Clay Shirky, o nosso tempo livre era investido em horas diante da televisão – no sentido de que essa atividade seria entendida como passiva, porque ela era o fim.

Entretanto, a ideia exposta por Shirky é questionável, devido às pesquisas que exploram as habilidades cognitivas que algumas pessoas são instigadas a investir e/ou desenvolver para o consumo de alguns programas televisivos, como no caso de seriados como *Lost* (2004-2010) e *Os Simpsons* (1989-) – em título de explicação, convém ressaltar que muitos episódios da série *Os Simpsons* apresentam conteúdos críticos e satíricos que remetem ao cotidiano do norte-americano médio, alguns desses trazem múltiplas referências a outras obras de entretenimento como filmes de horror, ficção científica ou romance; a obras de autores como Shakespeare, Goethe e Austen; a pinturas de Van Gogh, Da Vinci, Picasso e Dalí, a lista não para por aqui, todavia, essas citações já nos indicam que não necessariamente seria possível prever de antemão os usos e apropriações que cada um fará da série. Essa capacidade de perceber as referências intertextuais a obras clás-

sicas ou populares, a personagens, a frases ou a situações etc. também nos permite interpretar que o produto se torna ligeiramente distinto do consumido quando não reconhecemos tais citações.

Como Santaella expõe “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos” (Santaella, 2003, p. 82). A partir dessa mudança, para Shirky, podemos perceber o surgimento de projetos coletivos, como é o caso da Wikipedia. O autor tende a valorizar mais essa forma de uso do tempo livre (uma espécie “excedente cognitivo”), do que a produção criativa de produtos como meme, vídeos de sátira, ou outros materiais ligados ao humor. Enquanto nós não fazemos tal diferenciação, porque acreditamos que cada caso precisa e deve ser avaliado individualmente – como Henry Jenkins explica em seu livro, *Cultura da convergência* (2008), “estamos usando esse poder coletivo principalmente para fins recreativos, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a propósitos mais ‘sérios’” (Jenkins, 2008, p. 28 – grifos nossos).

O trecho transcrito acima nos permite destacar que Jenkins traz exemplos de atividades ligadas aos “fins recreativos”, como o investimento do tempo livre na produção de fan fiction (ou simplesmente fanfic, ficções criadas por fãs, que normalmente exploram o universo ou personagens de obras como *Harry Potter* ou *Star Wars*, dois exemplos que o autor discute no livro) ou outros materiais ligados ao produto de fascinação. Segundo Jenkins, James Paul Gee, “chama essas culturas informais de aprendizado

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

de 'espaços de afinidades' e questiona por que essas pessoas aprendem mais, participam mais ativamente e se envolvem mais profundamente com a cultura popular do que com os conteúdos dos livros didáticos" (Jenkins, 2008, p. 236) – nesse ponto somos remetidos aos denominados "propósitos mais 'sérios'", além de casos citados pelo autor de fãs que melhoraram as notas de redação na escola ou mesmo tornaram-se jovens escritores por causa da produção de fanfic.

Cabe ressaltar ainda que a cultura participativa não é um fenômeno da Internet, mas que foi potencializado pela mesma. A isso podemos somar a denominação de Jenkins sobre "letramento midiático", de acordo com o autor: não devemos "supor que alguém seja letrado para as mídias porque sabe consumir, mas não se expressar" (Jenkins, 2008, p. 229). Essa assertiva pode ser entendida também a partir de um exemplo de Jenkins, no qual "a profundidade e o fôlego do universo de Matrix tornaram impossível a qualquer consumidor 'entendê-lo', mas o surgimento de culturas do conhecimento tornou possível à comunidade como um todo escavar mais profundamente esse texto insondável" (Jenkins, 2008, p. 176 – grifos nossos).

Assim, a maneira pela qual ocorreu essa interação nos auxilia no entendimento do que seria letramento midiático, uma espécie de capacitação cognitiva. Isso porque o acúmulo de informações, a construção de materiais que especulavam e/ou questionavam os significados de dados que construía o universo Matrix, des-

se modo os fãs constituíram "culturas de conhecimento". Ao que Shirky parece corroborar ao dizer que "compartilhar, na verdade, é o que torna divertido fazer – ninguém criaria um lolcat só para si mesmo" (Shirky, 2011, p. 23).

Na cultura participativa, especialmente no que diz respeito aos memes, a criatividade parece ser uma característica fundamental, mas como Shirky defende, se os materiais não fossem compartilhados muito provavelmente poderiam não existir. Nos remetendo à questão da igual importância da sociabilidade. Entretanto, o autor ainda explicita que "usar o excedente cognitivo não é apenas acumular preferências individuais. A cultura de diversos grupos de usuários tem grande importância para o que eles esperam uns dos outros e para o modo como trabalham juntos" (Shirky, 2011, p. 31 – grifos nossos).

Esse "trabalhar juntos" e "esperar uns dos outros" são posturas normalmente percebidas em comunidades de fãs. Mas o que definiria esse ser fã? João Freire Filho, em pesquisa realizada em 2013 em uma classe de graduandos da Escola de Comunicação da UFRJ, recolheu dados interessantes acerca dessa questão, uma das alunas, Evelyn de 18 anos, construiu um texto no qual tentava expressar o que era ser fã.

A estudante começava cada período dizendo: "fã é aquele", porém um dos pontos que nos chamou a atenção e parece corroborar com o fenômeno dos Eventos Fakes é o: "fã é aquele que zoa do ídolo sem dó nem piedade, mas não permite, EM HIPÓTESE

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ALGUMA, que o outro caçoe do mesmo” (Freire Filho, 2013, p. 7). Assim, os eventos fakes parecem se encaixar nessa definição do que é ser fã.

Pelo título de alguns eventos podemos notar que a “zueira” dos fãs “não tem limites”: Mesa redonda para debater se a lenda dessa paixão faz sorrir ou faz chorar; Bodas de prata de Carlos Daniel e Paulina Bracho; Início da Jornada Pokémon; Encontro dos Power Rangers Vermelhos; Protesto pelo o atraso da carta de Hogwarts; Grande caminhada para levar os Hobbits para Isengard; entre muitos outros. Seja em tom de homenagem ou de crítica social, esses eventos parecem mobilizar uma memória afetiva, tanto a de quem promove quanto a de quem confirma presença.

## ENFIM, EVENTOS FAKES PODEM SER CONSIDERADOS MEME?

Ao observar as características comuns na maioria dos memes, percebe-se que o evento fake pode ser considerado como uma modalidade de meme. Parafraseando Erick Felinto, houve o predomínio da produção e transmissão de afetos, voláteis, catárticos, perturbadores, contagiosos (Cf. Felinto, 2013, p.12). Ou seja, porque tal como o meme, esses eventos sofreram mutações, tinham um teor cômico, viralizaram e “sumiram” rapidamente.

Adiantamos que alguns de nossos entrevistados consideraram que os eventos fakes eram memes. Contudo, antes de anali-

sarmos essas opiniões é necessário expor o perfil do público respondente. Das dezesseis respostas, 63% foram de pessoas do sexo feminino e a maioria com idade acima dos 30 anos. Dentre os respondentes, 38% costumam utilizar o botão de Eventos; 12% não e 50% informou que “às vezes”. Em relação à escolaridade, a predominante foi “mestrado”, totalizando 69%.

Ao serem questionados se houve interesse por algum evento fake, a maioria respondeu que sim. Alguns foram mais detalhistas em suas repostas, como no caso da quarta entrevistada: “sim. Os que mais me interessaram foram os eventos com títulos e descrições irreverentes, com paródias ou citações de elementos da cultura pop nacional e internacional”. Muitos também disseram quais eventos consideraram mais divertidos ou engraçados: “Marcha dos pesquisadores que nunca publicaram em Revista A1” (4ª entrevistada) e “Workshop pra aprender a segurar essa barra que é gostar de vc; excursão pro 1º avião com destino a felicidade’ (sic)” (a 16ª entrevistada).

Reconhecemos nas respostas acima certas características comuns aos eventos fakes, sentimento também compartilhado por outros entrevistados e que coincidem com o enunciado nas seções precedentes deste artigo. Assim, irreverência, paródia ou citações a produtos da cultura pop parecem fazer parte da constituição desses eventos. Dessa forma, constatamos que a confirmação em um evento, que aparecerá em sua linha do tempo (tradução literal para timeline), está condicionada a certos pressupostos que o usuário

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

precisa se identificar, até mesmo quando o evento é fictício.

Os comentários acima parecem confirmar que a identificação é imprescindível para a viralização de certos conteúdos nas redes sociais. Ainda nessa mesma linha, o conteúdo de certos memes, bem como dos eventos fakes, é importante para sua viralização, característica dessa dinâmica de compartilhamento. Eventos fakes ganharam certa popularidade no Facebook. Isso porque se espalharam de modo rápido, assim como um vírus no corpo humano ou em computadores.

Normalmente era compreendido como algo ruim, mas o vírus ganha status de algo que provoca um ruído no sistema, ruído esse que pode colaborar para a emergência de um desvio positivo para o desenvolvimento do sistema, percebemos isso pelo menos no caso dos memes. Assim, a lógica cultural na qual o vírus se insere, em síntese, de acordo com Jussi Parikka, é a de “contágio e repetição” (Parikka, 2007, p. 288).

A ideia de contágio pode ser associada ao meme no momento em que passa a ser reproduzido. Ao “contaminar” o usuário, o meme se espalha pela rede, sofrendo mutações e até podendo provocar, desse modo, uma epidemia. Semelhante ao que aconteceu com os Eventos Fakes. Quando começaram a ser propagados no Facebook, conforme relata o 12º entrevistado: “(...) passados os primeiros achei tudo muito chato e repetitivo”, porque foram repetidos exaustivamente. O respondente ainda explicou que a princípio acreditou que os eventos eram verdadeiros, porém, logo, em se-

guida, chegou à conclusão de que eram falsos. Enquanto a maioria dos nossos entrevistados se divertiram com os temas dos eventos, esse considerou “chato e repetitivo”. Essa afirmação reforça uma das características do meme, a repetição.

Essa noção de repetição também aparece em Gabriel Tarde, quando discute As leis da imitação (1903) – tradução literal de The Laws of Imitation. O autor ao refletir sobre o modo como os indivíduos imitam determinados repertórios uns dos outros – como emoções, costumes, maneirismos, modas e também os desvios tão caros à criminologia moderna –, podemos aproximá-lo de nossa investigação sobre meme, porque Tarde parte do princípio de que aprendemos por meio da imitação e ressalta que somos levados à imitar certos comportamentos em virtude das relações sociais e dos afetos que nos cercam. O sexto entrevistado relatou, por exemplo, que os eventos “remetiam aos anos 90, uma época que tenho saudades”, trecho que corrobora com o fato de que o afeto é um pressuposto importante para a identificação com determinados memes, eventos fakes (nesse caso específico). Sendo assim, segundo Tarde, as imitações de modelos passados tendem a reaparecer em outros momentos, assumindo uma nova roupagem (cf. TARDE, 1903). Entretanto, infelizmente nenhum dos nossos entrevistados criou um evento, por isso não podemos examinar melhor a questão de imitação e de florescimento da criatividade na produção dos eventos.

Imitação, como proposto por Tarde, também nos remete à

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

performance. Assim, a partir das mídias modernas, além da voz/gestos/corpo de quem comunica; da acústica do espaço concreto, no qual a comunicação ocorre; do corpo e do aparelho sensório de quem recebe a mensagem, entre outras materialidades envolvidas em toda ação comunicativa, o conceito de performance passou a abarcar ainda as múltiplas repetições e interrupções próprias das mídias eletrônicas contemporâneas. A performance, esse “momento da recepção, um ponto privilegiado no tempo no qual um texto é realmente experimentado” (Zumthor, 1994, p. 218), passa a integrar um esquema muito mais complexo que a simples presença física é capaz de fornecer.

Como descreve Paul Zumthor, performance é um conceito antropológico que se refere às condições de apresentação e presença. Como tal, ela constitui um ato comunicativo diante da presença tangível de participantes que nele se incluem, num dado ponto, no tempo experimentado como presente (Zumthor, 1994, p. 218). Assim, ao pensar no fenômeno específico da encenação dos memes, no conjunto de afetos/afetações que eles favorecem, devemos considerar que, “(...) por meio do seu modo de funcionamento, a midiatização preserva um tipo de presença extratemporal da mensagem” (Zumthor, 1994, p. 218). Assim, a mensagem pode enfatizar ou esconder “alguns dos aspectos físicos da performance, sobretudo aqueles que dizem respeito à ‘perceptibilidade’ da performance. Porém, isso permite que um elemento importante permaneça: o uso de vários estímulos e experiências sensoriais na

transmissão da mensagem” (Zumthor, 1994, p. 218).

No processo de construção e consumo de memes há exemplos que podemos associar a esse “enfatizar”: como o fenômeno do The Harlem Shake ou a ação de fãs ao assistir o filme Rocky Horror Picture Show (1975, até hoje em cartaz em um cinema inglês), por causa das coreografias que são seguidas pelas pessoas que se engajam para realizar a atividade – uma vez que podemos identificar com certa facilidade que há uma performance sendo “repetida” e/ou “imitada” no processo de viralização e compartilhamento desses produtos nas redes sociais; ou ao “esconder”, no sentido de que a lógica performática que originou a ação não pode ser definida com tanta precisão ou não pode ser considerada efetivamente como “imitação” como no caso do Baby George te despreza ou mesmo dos Eventos Fakes.

Os eventos fakes nos chamaram a atenção também para a questão da restrição envolvida no consumo de alguns memes, assim, podemos diferenciar os memes em dois tipos: globais e locais; os quais, por sua vez, guardariam características culturais mais específicas de uma sociedade e/ou de produto de nicho e seriam, conseqüentemente, de alcance bem menos abrangente (cf. SHIFMAN, 2011) em relação aos globais que carregam um código “comum”, mais fácil de ser acessado. Dessa maneira, o fato de um meme ter se tornado popular não significa que ele tenha sido visto por todos. Isto é, os memes que conseguem se propagar na rede mundialmente são considerados globais, tais como Harlem Shake,

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Grumpy Cat e #calabocagalvao. Porém, existem os denominados locais, que viralizaram apenas no Brasil, por exemplo, como Nissim Ourfali e Eventos Fakes. Ou ainda locais que circulam em um nicho mais específicos, como o Slender Man (para um público interessado pelo gênero de terror) e Suricate Seboso (direcionado principalmente para o público interessado em piadas típicas do Nordeste brasileiro).

Dando prosseguimento à análise, alguns entrevistados descreveram a razão de participarem de tais eventos como: “além da zoeira, que não tem limites, decidi participar por me fazer sentir parte de algo engraçado relacionado ao meme do qual eu gosto” (entrevistada nº 1) ou “apenas para demonstrar que gostei da criatividade de quem bolou o determinado evento” (entrevistada nº 3). Notamos aqui referências a meme e a criatividade – tanto que os adjetivos “divertido”, “engraçado” e “criativo” foram citados por outros participantes da pesquisa. Permitindo depreender que para os entrevistados um produto pode ser considerado um meme se possuir tais características. Todavia, em contrapartida, outras pessoas usaram também termos como “crítica” ou “movimento” contrariando a lógica de adjetivação proposta a pouco. Remetendo à dificuldade de determinar as características que seriam inerentes a esse produto.

Isso pôde ser observado quando questionamos os entrevistados se um evento fake pode ser considerado um meme? A maioria disse “sim” e tentou explicar o por quê. A 4ª entrevistada nos

forneceu uma resposta interessante para justificar a razão de um evento fake ser considerado um meme, segundo a respondente: eles “(...) são produtos legítimos da cultura da Internet: produções criativas, bem-humoradas, que fazem citação à cultura pop, produzidas de forma rápida, e espalhadas pelas redes sociais”, mas a quinta entrevistada foi mais enfática: “Claro! Segue os mesmos princípios de autopropagação, difusão, circulação com valor cultural”. As definições utilizadas para construir a resposta demonstram certa proximidade das entrevistadas com os memes. Ainda que usem palavras diferentes, elas buscam expressar os mesmos mecanismos que “precisam” estar presentes para que um produto possa ser considerado meme. De maneira segura, o 8º entrevistado afirma que: “(...) Meme originalmente é uma ideia que se repete. No caso, as ideias não se repetiam, mas o formato sim”. Dessa forma, argumenta que, por causa do formato, os eventos podem ser considerados um meme, enquanto outro respondente considerou que o fenômeno “(...) foi pontual e se espalhou rapidamente entre os variados tipos e esferas de usuários” (2º entrevistado) e por isso seria um meme.

Dentre as respostas recebidas, apenas uma foi “talvez”, justificada da seguinte forma: “sobretudo pela carga humorística geralmente atribuída a eles” (3ª entrevistada); as respostas negativas totalizaram apenas quatro, a explicação mais curiosa foi a que dizia “não”, porque “os memes têm um lado real, seja na imagem ou no contexto. Esses eventos fake são falsos da criação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ao 'acontecimento'" (12º entrevistado), o respondente parece desconsiderar a relação afetiva que pode ter incentivado a criação de eventos como Copa do mundo Fifa de Quadribol e Festa de posse da Khaleesi no Trono de Ferro, bem como ocorre com os memes produzidos por fãs. Entretanto, ainda complementa trazendo a noção de afetos quando diz que tal fenômeno "não une pessoas, não estimula o compartilhamento de ideias como os grupos e não gera discussões. Foi uma onda. Passou e logo virá outra" (12º entrevistado). O rapaz apresenta uma generalização da parte pelo todo, porque a falta de "interação" entre os participantes realmente pode ocorrer em grande parte desses eventos, contudo existem exemplos que contradizem a opinião do respondente: Protesto pelo atraso da carta de Hogwarts, Mesa redonda para debater se a lenda dessa paixão faz sorrir ou faz chorar, Caravana para participar da plateia do Silvio Santos, são alguns dos exemplos.

O evento mesa redonda traz um trecho da música A Lenda, interpretada pela dupla de irmãos Sandy e Júnior. O rapaz que criou o evento procurou interagir de forma criativa, montando e postando a imagem de um "certificado de participação", brincando com a ideia de que em eventos acadêmicos existe a procura de certificados para completar a carga horária complementar para se formar. A imagem gerou quase 3 mil likes (de 29 de maio até o dia 28 de agosto de 2014) e mais de 400 comentários. Já o Protesto pelo atraso postou uma foto do personagem Lord Voldemort segurando um cartaz escrito "#vaitercartasim", enquanto a legenda da

imagem tinha a seguinte frase: "VAI SER AVADA KEDAVRA, POR-RADA E BOMBARDA! Vamos fechar King's Cross até o Ministério da Magia tomar providências", que faz alusão tanto aos protestos de maio de 2014 quanto à música de Valeska Popuzuda, Beijinho no ombro. Por fim, no evento Caravana a moderadora postou um link de um vídeo com a música de abertura do Programa Silvio Santos. De acordo com a legenda, a ideia era ensaiar e não fazer "feio" no dia. Ao ler os comentários das pessoas que compareceram ao evento, esses eram, em sua maioria, risadas e bate-papo entre amigos, no qual um marcava o nome do outro. Toda essa brincadeira, desde a criação dos eventos até a participação das pessoas, é o que se denomina de zoeira (ou zuera) never ends (ou em português, a zoeira não tem limite).

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES: ZOEIRA "NEVER ENDS"

A lógica de produção e consumo parece ser explicada muitas vezes pelas palavras: "espalhar", "difundir", "repetir", "viralizar" e "humor". A presente investigação nos fez constatar a necessidade de aprofundarmos a pesquisa sobre memes a partir de noções como criatividade, humor e sociabilidade, posto que são elementos que demonstraram ser bastante recorrentes nestas produções. Outro dado relevante é o da nostalgia, esse sentimento parece relacionado diretamente à identificação dos usuários com esse pro-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC '14

Alessandra Maia | Pollyana Escalante

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

duto de entretenimento, sem contar que era o mote principal dos eventos. O que nos permite associar a criação e compartilhamento desses memes com uma certa carga de afetividade, talvez até por ativar acontecimentos ligados à memória afetiva de cada um.

As definições do que seria um meme e de como o fenômeno do evento fake se encaixaria nelas são interessantes para avançarmos em pesquisa mais específica sobre afetos e o consumo de memes. Porque foi possível verificar que muitas vezes as razões enunciadas para explicar o que os levou a confirmar presença estava ligada à lógica dos afetos e emoções provocadas pela lembrança de músicas, personagens e universos relacionados a eles, personalidades da música popular brasileira, entre outros.

Finalmente, tanto pela dinâmica de consumo e compartilhamento dos eventos quanto pelas informações coletadas com a pesquisa qualitativa, constatou-se que, sim, podemos denominar os eventos fakes como um tipo de meme, seja por causa de suas características virais, efêmeras e humorísticas ou pela lógica performática por trás de sua construção.

## REFERÊNCIAS

- DENNET, Daniel C. Memes: Myths, Misunderstandings and Misgivings. Documento eletrônico. 1998. Disponível em: <<http://ase.tufts.edu/cogstud/papers/mememyth.fin.htm>> Acessado em: março/2013.
- JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

- PARIKKA, Jussi. Contagion and Repetition: On the Viral Logic of Network Culture. In: Ephemera: theory & politics in organization, vol. 7, p. 287-308. 2007.
- SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- TARDE, Gabriel. The Laws of Imitation. Nova York: Holt and Company, 1903.

Capa  
Editorial  
Sumário

# CRIAÇÃO DE MUNDOS POSSÍVEIS: ENCONTROS ENTRE ARTE E NATUREZA

ANA TEREZA PRADO LOPES

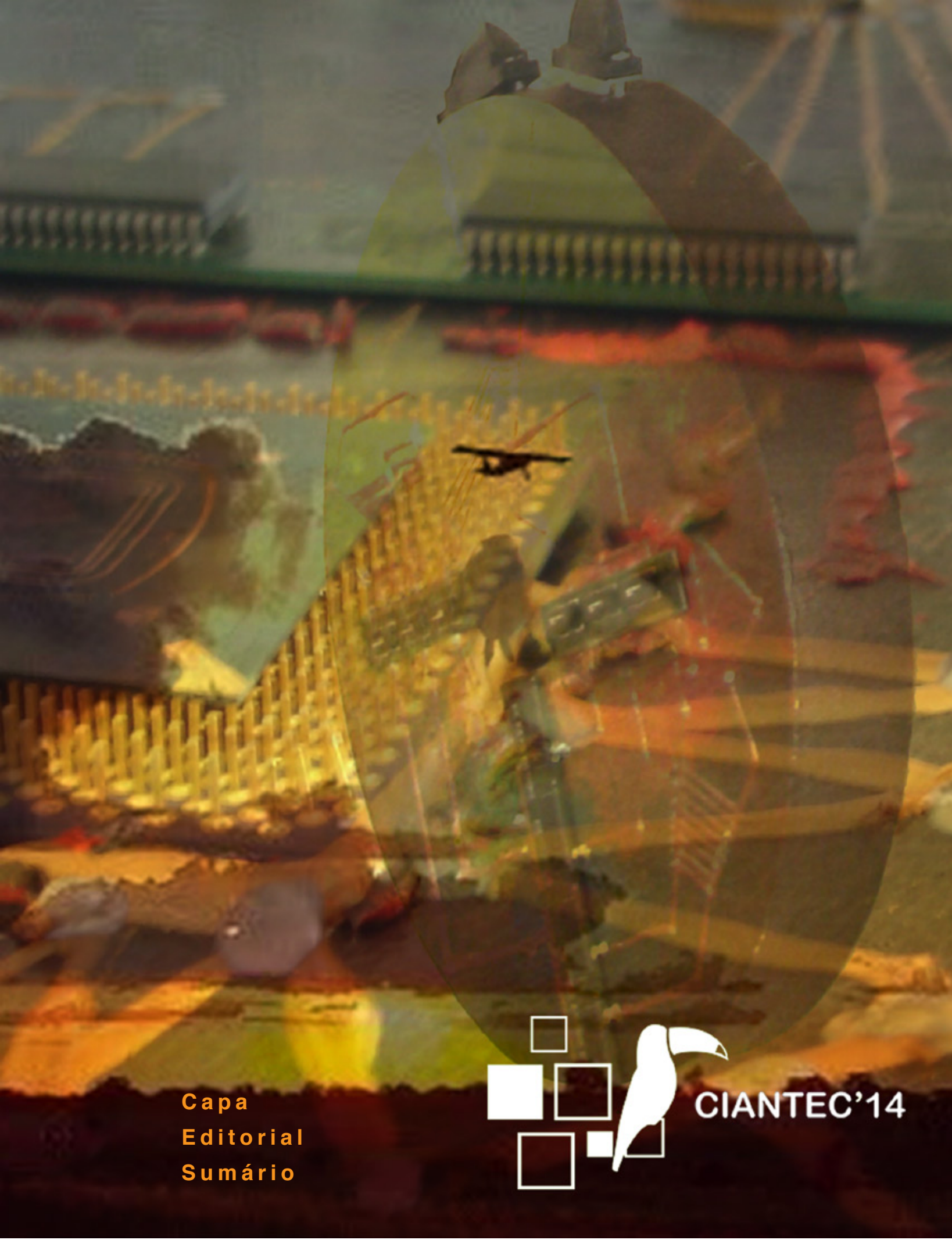
[anaterzapl@ig.com.br](mailto:anaterzapl@ig.com.br)



Capa  
Editorial  
Sumário







Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Ana Tereza Prado Lopes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

## INTRODUÇÃO

Compreendendo a criação contemporânea como construção de mundos possíveis que produz novas relações de tempo e espaço, sensações e percepções, este escrito se propõe discutir as relações entre arte e mundo, arte e vida e assim refletir sobre os devires na/da arte. São inúmeros os exemplos de artistas e criadores, filósofos, entre outros, que estabelecem conversas íntimas com a natureza. Neste artigo, proponho explorar as relações entre arte, vida, natureza e mundo, pensando seus diálogos, buscando explorar suas trocas. A produção de espacialidades e temporalidades e a ideia de devir são focos de interesse neste artigo. Através dos trabalhos de Robert Smithson e Tacita Dean e de breves passagens na poesia de João Cabral de Mello Neto e Manoel de Barros, busco investigar os procedimentos e estratégias dos artistas escolhidos ao se relacionar com a natureza e assim pensar a arte como produção de mundos possíveis levantando questões, por exemplo, como são produzidas espacialidades e temporalidades? Como se dá o diálogo entre arte e natureza? Quais formas ele toma nas poéticas dos artistas escolhidos?

## ROBERT SMITHSON E O SPIRAL JETTY

Fascinado pela cor vermelha do Grande Lago Salgado, Robert Smithson sai de Nova York a caminho do distante estado de Utah. No texto *The Spiral Jetty*, que leva o mesmo nome do trabalho site specific, Smithson descreve em detalhes a paisagem que encontra na sua viagem ao grande lago. Cores, luzes e materiais participam não só da apreensão do lugar, mas também na construção do trabalho de Land Art e na escritura do texto, breve, nas diferentes formas que o projeto toma. Atravessando linguagens, os elementos naturais encontrados tornam-se personagens conceituais de sua poética na qual o artista justapõe referências, pessoas, lugares, tempos, campos do conhecimento e formas de arte com o intuito de cruzar fronteiras, extrapolando limites.

Na sua busca pelo local da construção do trabalho site specific, Smithson deixou-se levar por aquilo que o próprio lugar lhe apresentava, não sabendo previamente o que iria fazer. Explorou o lago e seu entorno como um arqueólogo que investiga minuciosamente as ruínas, exercitando um olhar, ao mesmo tempo, contemplador e crítico. Mas é a própria natureza, segundo ele, que determina a forma de espiral do trabalho de Land Art e que dá nome ao trabalho nas suas diferentes expressões. No texto, o artista comenta que o *Spiral Jetty* surge de um “espaço giratório” impregnado da imobilidade encontrada no lago, como se o trabalho já estivesse lá, como se fosse um “ciclone imóvel”, escreve. A

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Ana Tereza Prado Lopes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

forma da espiral concentra tempo e espaço, criando contaminações e devires, uma indeterminação se faz presente neste cenário e Smithson apropria-se das dinâmicas do lugar escolhido para a sua intervenção e reflete sobre a sua dialética do site e non site : questões sobre o que está no site, no ambiente natural, o lago, e o que está no ambiente artístico, a galeria. Ondas, ressonâncias e pulsações presentes naquela paisagem natural estão presentes em seu trabalho; através de diferentes formas e linguagens, o mundo material torna-se pensamento para Smithson; acasos e ambiguidades são bem vindos à prática artística deste artista que lida com a entropia no mundo, com o tempo vivo no seu fluxo.

Ao falar que nosso sangue tem a mesma composição química que os primeiros mares, Smithson escreve sobre arte, vida e mundo, indicando que as coisas já não se encontram mais separadas, mas sim, próximas, e nesse encontro criam temporalidades e espacialidades. Uma indeterminação move os fluxos de sua prática artística, um devir lago, um devir rocha, deflagra outros devires e cria sensação. As rochas e o sal, o lago e a margem, o sólido e o líquido, Smithson trabalha com as marcas do tempo e da natureza, com as suas forças, como o Tintoretto de Deleuze e Guattari: “tornar sensíveis as forças insensíveis que povoam o mundo, e que nos afetam, nos fazem devir... pintar as forças como Tintoretto” (DELEUZE e GUATTARI,1997,p. 234).

O vermelho das águas do lago citado por Smithson no início de seu artigo, volta ao final do mesmo, sob a forma de planejam-

to de seu filme, agora como filtro de cor. A linguagem cinematográfica se mistura ao mundo natural, o sol, a espiral, o rolo de película tornam-se uma coisa só, e o universo cinemático do artista, como ele mesmo nomeia, presentifica, torna visível a relação fabular entre arte-vida-natureza-mundo de Smithson. Há alguns anos o Spiral Jetty (re) emergiu nas águas salgadas do Grande Lago, como um organismo vivo, que se transforma com o tempo, que está num contínuo devir, assim como a própria obra deste artista.

## TACITA DEAN , O SPIRAL JETTY E OUTROS DIÁLOGOS

Como Smithson, Tacita Dean dialoga com dinâmicas encontradas na natureza, lida com questões do tempo e também faz uso da película ao sair em busca de personagens e lugares que a provoquem a caminhar pelo território da fabulação. Prática artística e vida se confundem na poética de Dean, marcada por acasos e encontros fortuitos. Em *Trying to Find the Spiral Jetty*, 1997, obra sonora, produzida numa tentativa frustrada de encontrar o trabalho de Smithson, Dean apresenta sons gravados na sua visita ao Grande Lago. Na instalação *Rozel Point, Great Salt Lake, Utah*, 1999, apresenta imagens registradas naquela ocasião. Num outro trabalho, o filme *JG*, 2013, Dean, mais uma vez, segue os passos de Smithson em busca do Spiral Jetty, e vai a Rozel Point, onde o trabalho de site specific foi instalado. Estaria ele submerso ou

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC '14

Ana Tereza Prado Lopes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ainda seria visível? O resultado da jornada de Dean é um filme, intitulado em homenagem ao escritor de ficção científica JG Ballard, autor admirado por Smithson e Dean. A artista filma o grande lago americano, a espiral, imprimindo na película, um tempo suspenso, um espaço impregnado do olhar de Smithson e agora visitado por ela. No filme de Dean, vemos cristais do tempo, vemos o pulsar de um mundo, seus ritmos, seus fluxos, uma coisa que se transforma em outra e em outra; é um processo orgânico. Máscaras, zooms e travellings apresentam o lago onde o Spiral Jetty foi instalado e Dean produz novas camadas de tempo, presente, passado e futuro se justapõem nesse espaço que está em constante transformação.

O registro do tempo como desenrolar de um evento natural investigado de forma artística está presente em outros trabalhos como Diamond Ring (2002). Neste filme, Dean busca capturar o fenômeno de o eclipse total do sol na cidade de Madagascar. No auge do eclipse, registrando-o, quando está dando um zoom, nos fazendo aproximar do fenômeno, sua câmera cai e Dean se apropria do acontecimento. No momento que a artista finaliza o zoom, a lua passa para a fase seguinte e superexpõe o filme criando um frame de luz, embranquecendo a imagem. Na montagem, Dean aproveita a situação e mantém a superexposição criando um filme de curtíssima duração estendendo o momento de o eclipse solar na película, fazendo uma analogia temporal. O filme dura alguns segundos. O que vemos é o eclipse, o zoom repentino, o branco de luz que toma a celuloide e que cria um desconforto aos olhos.

Em meio a acidentes e coincidências, através do exercício de observação do mundo, Dean inventa diálogos, segue fluxos, apropriando-se de acontecimentos, escolhendo personagens, deslocando-os para o campo da arte. O eclipse solar é um dos personagens escolhidos pela artista, e que também se torna tema de investigação em outros trabalhos, como The Green Ray e Banewl. Em The Green Ray (2001), plano único de 2'35", Dean filma em 16mm o pôr do sol em Madagascar, conhecido por seu raio verde, daí o título do trabalho. Em voz off, a artista nos conta sobre este fenômeno e fala de sua surpresa ao ver o raio verde ao revelar o filme, que aparece nos últimos segundos, e que é invisível no vídeo digital. Diz a artista:

“Procurar ver o raio verde se tornara um exercício sobre o próprio ato de observar, sobre fé e crença no que se vê. Este filme é um documento. Ele se tornou um filme sobre o próprio material de que é feito e sobre a manufatura do próprio filme”. (ESCOREL, 2011)

Em Banewl (1999), primeiro filme da artista feito sobre o eclipse solar, Dean buscava registrar o eclipse na sua duração completa de 2'44", um filme “real-time”, como ela nomeia. O filme tem 63' e nas imagens, a paisagem rural da Cornualha. Dean comenta que ao observar o que se passava naquele momento do eclipse, achou muito mais interessante filmar a paisagem e seus

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Ana Tereza Prado Lopes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

personagens, as vacas no seu deslocamento e imobilidade no pasto, a luz e as suas mudanças refletidas em diferentes matérias, elementos pertencentes 'aquele lugar naquele momento específico. As temporalidades e espacialidades experimentadas na paisagem natural são, de alguma forma, deslocadas para o filme de Dean, que explora elementos e características presentes no momento do registro das imagens durante um entardecer na região da Cornualha.

Para Deleuze e Guattari o artista cria com sensações. Segundo eles, o objetivo da arte é arrancar um bloco de sensações; a obra de arte existe em si, ela é um ser de sensação. Ela é fabulação. Explorando a questão da obra de arte como um puro ser de sensações, os autores falam de um composto de blocos de perceptos e afectos - perceptos são paisagens não humanas da natureza e os afectos são devires não humano. Segundo eles, o artista é aquele que busca o que não foi ainda sentido e / ou pensado criando sensações e afectos que liberam a vida.

Dean consegue imprimir a película de verde, trazido pelos raios de sol de Madagascar, abrindo brechas em nossa percepção, provocando em nós, espectadores, uma sensação nova, criando possibilidade para a nossa criação fabular sobre o acontecimento. De alguma forma, através do filme de Dean nos aproximamos daquele acontecimento, de seu tempo estendido, de suas mudanças de luz, e também do silêncio dos animais e da grama que tomam conta da imagem dos pastos da Cornualha. Ao perguntarem

“Como tornar um momento do mundo durável ou fazê-lo existir por si ? “Como fazer o mundo existir por si?”, Deleuze e Guattari citam Virginia Woolf : “Saturar cada átomo”. “Eliminar tudo o que é resto, morte e superfluidade” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.222), fala a autora inglesa.

Tanto em Smithson quanto em Dean, percebemos uma aproximação entre arte e vida; nas poéticas destes artistas, a criação de mundo passa por uma cosmogonia, uma investigação pessoal muito particular, que cria espacialidades e temporalidades, paisagens íntimas impressas em diferentes suportes, visíveis ao espectador. Com o uso de alguma matéria, Smithson e Dean criam desarticulações, trazendo ao espectador um frescor, uma presença antes não reconhecida, convidando-o a praticar exercícios fabulares. Os deslocamentos provocados pelos dois artistas abrem espaços para a construção de mundos possíveis através da arte, abrem brechas na percepção do espectador, criam novos afectos, novas sensações. Qual seria um caminho para nos aproximarmos do terreno da sensação? Seguem as palavras de Deleuze e Guattari, trazendo um exercício de possibilidades: “Encontrar nas palavras, sons, cores , a sensação... Entrar nas nos sons, cores, nas palavras ... (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.228) “...seres de sensação que conservam em si a hora de um dia, o grau do calor de um momento...” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.219).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

## OUTROS DIÁLOGOS, OUTROS DEVIRES...

Em outras artes, como na literatura, muitos escritores criam espaços e tempos íntimos a partir da relação com a natureza. O diálogo entre arte e vida e natureza e mundo encontra palavras na poesia de autores como João Cabral de Mello Neto e Manoel de Barros. O mundo natural contamina o mundo artístico e cada escritor, a sua maneira, expande nossos universos e nos sentimos mais livres para exercitar outros seres, outros devires. Aprender com o mundo, ser-mundo como na poesia de João Cabral, Educação pela pedra:

*Uma educação pela pedra: por lições;  
para aprender da pedra, frequentá-la;  
captar sua voz inenfática, impessoal  
(pela de dicção ela começa as aulas).*

O poeta nos fala o que ensina a pedra. É preciso se aproximar dela, frequentá-la. Ser-pedra. Aproximações no tornar-se, não somente se aproximar com o corpo, com os olhos ou com as mãos, mas aproximar-se com a alma. Reinventamos-nos com ela.

Gaston Bachelard em muitos de seus livros investiga a relação entre arte e natureza pesquisando o trabalho de poetas. Logo no início de seu livro “A água e os sonhos. Ensaio sobre a imagina-

Ana Tereza Prado Lopes

ção da matéria” explicita o tema de sua pesquisa: o papel de forças imaginantes, ou ainda, da “imaginação da matéria” ou “imaginação material”. Neste livro, o autor investiga a matéria pensante, a água, que vê e que sonha, que pensa e que olha o tempo. Na busca de uma poética da água, Bachelard faz emergir questões sobre o construir mundo na/através da arte, apontando importantes participantes, como o desejo, o sonho, a imagem e o ser. O devaneio precisa achar a sua matéria para que encontre a sua poética específica, nos diz Bachelard. Assim como a água de Bachelard que sente, percebe, muda de estado, torna-se vapor, que se movimenta pelos rios e mares, que atinge pontos mais altos e mais baixos, num ir e vir de marés, que encontra-se com pedras, muros e areias, abraçar o mundo. Como ondas, buscar o ritmo. A arte se apropria do mundo, da vida, da natureza: movimentos, fluxos, tempo, tempo, tempo. Pulsar da vida. Matéria de que somos feitos.

Para finalizar, uma expressão da busca de Manoel de Barros, que num exercício poético, tenta dar uma forma ao vento, em O vento, um dos poemas do seu livro Ensaio Fotográficos. Barros aproxima poesia, natureza, imaginação e fotografia, criando diálogos entre visualidade e poesia, explorando o personagem vento. O que podemos ver e o que nos escapa. Barros desenha nas suas palavras desejos e imagens impregnadas de sua relação com a natureza, segue um trecho :

Queria transformar o vento.

Dar ao vento uma forma concreta e apta a foto.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Ana Tereza Prado Lopes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Eu precisava pelo menos de enxergar uma parte física do vento: uma costela, o olho...  
Mas a forma do vento me fugia que nem as formas de uma voz.

Na busca de um olhar mais contemplativo, ao mesmo tempo crítico, esses artistas buscam aproximar arte e vida através da invenção de temporalidades e espacialidades, de paisagens íntimas e afetivas, da criação de sensação e de mundos possíveis. É na produção de sensações e da criação de devires através do trabalho de arte que se encontra uma possibilidade de construção de mundos. Encontrados nas frestas do mundo e deslocados para o campo da arte, os afectos e perceptos rompem o cotidiano, abrem brechas para novas possibilidades. Com eles, o artista cria sensação, como no vermelho da água do Grande Lago que ressoa em Smithson, o raio verde do sol que atravessa Dean, a pedra de Mello Netto, o vento de Barros. Mais do que encontrar respostas, este escrito se propõe a formular perguntas, questões que fazem parte do debate da criação contemporânea e de sua relação com a natureza e assim aproveitar essas linhas para pensarmos como as coisas nos afetam. Criar um breve intervalo. Somos atravessados pelo mundo e nele nos transformamos.

## REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. A água e os sonhos. Ensaio sobre a imaginação da matéria. São Paulo, Martins Fontes, 1998.
- BARROS, Manoel de. Ensaio fotográfico. Rio de Janeiro. Record, 2000.
- DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. O que é a filosofia. São Paulo: Editora 34, 1997.
- ESCOREL, Eduardo. Phil Hart e Tacita Dean – Vaga-lumes, bioluminescência e raio verde in [revistapiaui.estadao.com.br/.../phil-hart-e-tacita-dean-vaga-lumes-biolum](http://revistapiaui.estadao.com.br/.../phil-hart-e-tacita-dean-vaga-lumes-biolum), 2011.
- MELLO NETO, João Cabral. A educação pela pedra. Rio de Janeiro. Alfaguara, 2008.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# A IMAGEM SOB O VIÉS DA COMPLEXIDADE: UMA PROPOSTA SISTÊMICA E PROCESSUAL PARA A FOTOGRAFIA

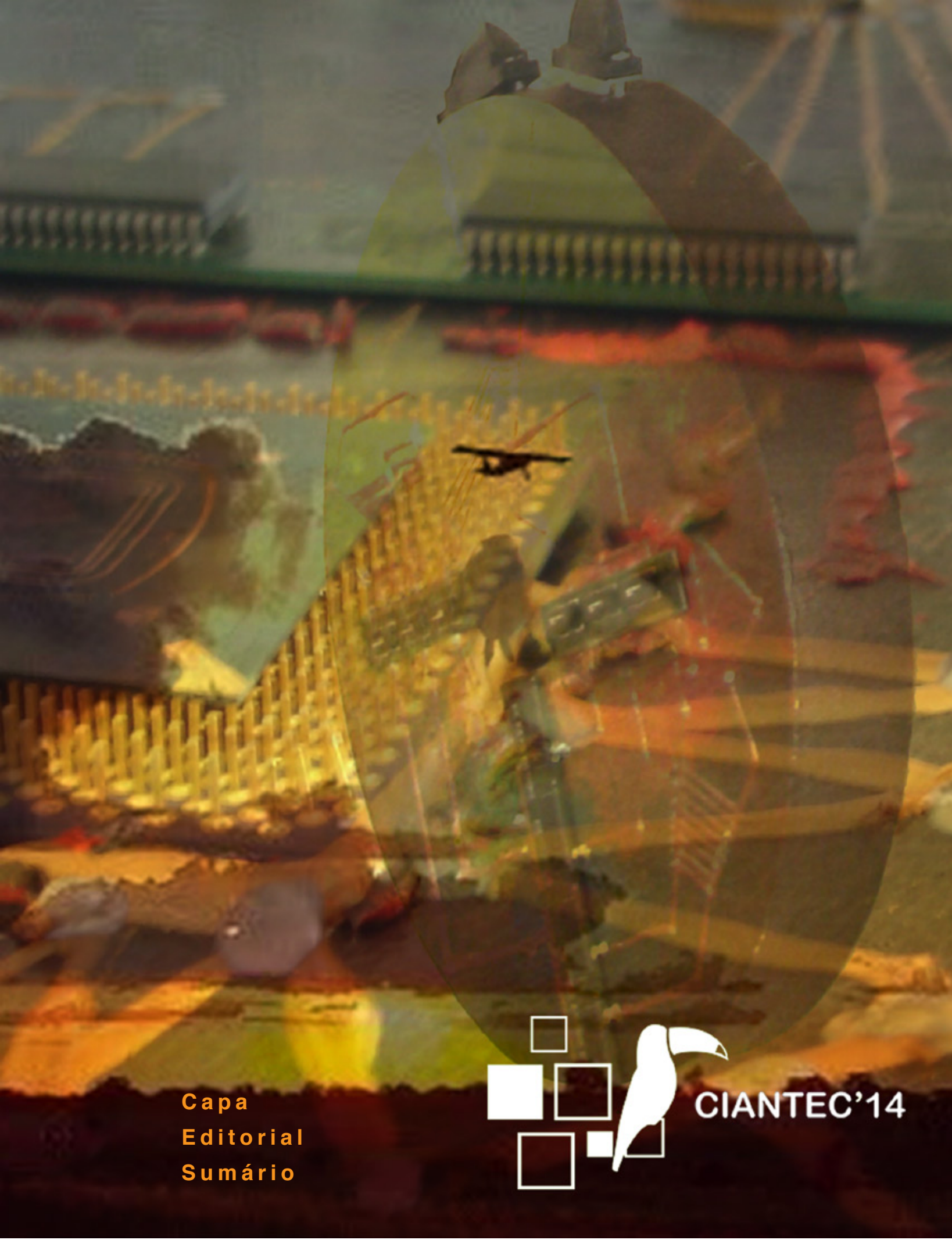
CAMILA MANGUEIRA SOARES



Capa  
Editorial  
Sumário







Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - Diante da diversidade e ubiquidade na produção e difusão de fenômenos imagéticos observados no contexto tecnológico atual, parte-se da percepção de uma criação fotográfica que pede cada vez mais reflexões sobre os sintomas que envolvem sua complexidade. Buscando compreender, de modo mais próximo, os aspectos comunicacionais que a compõem, o presente artigo propõe o diálogo teórico entre o viés processual e sistêmico – ambos de base semiótica peirceana –, como uma via de compreensão da fotografia para além da ideia de objeto de contemplação. O estabelecimento de relações entre os estudos processuais, mais precisamente estabelecidos por Cecília Salles – a noção de rede da criação – e os sistêmicos, discutidos por Jorge Vieira e Mario Bunge – conceitos como de organização e conectividade – permitem agregar ao pensamento fotográfico a ideia de sistema complexo. Desse modo, considerando seus diferentes processos e modos constitutivos. Para uma maior apreciação disto, serão analisados, no decorrer da reflexão, alguns casos fotográficos, como a produção do coletivo Cia de Foto e do fotógrafo Kenji Ota. A pesquisa recai, portanto, sob o aspecto comunicacional da constituição imagética, de forma que procura contribuir com caminhos investigativos outros da imagem para comunicadores, fotógrafos, artistas, críticos e pesquisadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** comunicação, fotografia, complexidade, crítica de processo, teorias sistêmicas, semiótica peirceana.

## 1. A COMPLEXIDADE FOTOGRÁFICA

Considerando o cenário atual de crescente produção e disseminação de imagens nas mídias, este artigo parte da observação de dois sintomas de complexidade recorrentes no campo fotográfico. O primeiro discorre sobre a percepção de um fazer fotográfico mais diverso e experimental que reflete uma multiplicidade de campos e técnicas (mesclam o digital e o analógico) e cuja tendência está na incorporação de diferentes referências e materialidades. Fato este que problematiza o estabelecimento de definições e análises de produtos e imagens isoladas dentre a riqueza comunicacional e interativa que cerca as camadas do processo criativo.

O segundo, refere-se ao interesse recorrente na publicação de materiais que promovem a reflexão acerca de aspectos do processo de criação fotográfico por parte de artistas, profissionais, curadores, agências e também interessados em fotografia. Isto pode ser observado, por exemplo, em sites de fotógrafos que expõem seus processos artísticos; em exposições de obras juntamente com seus percursos criativos; nas aberturas à visita de ateliês, sob a forma de workshops e/ou cursos ministrados por artistas e profissionais sobre seus métodos; publicações de livros e catálogos que trazem materiais e reflexões sobre o fazer, etc. Índices portanto de uma preocupação com questões imagéticas atuais geralmente não dissociadas do contexto de criação fotográfica.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Esses sintomas apontam inicialmente para a necessidade de um olhar relacional que volta-se para o ambiente de ações e relações pertinentes a complexidade do campo fotográfico. Diante disso, propomos como forma de aproximação desses fenômenos imagéticos, o diálogo com a teoria sistêmica e a processual como possível caminho para ampliação dos entendimentos sobre a fotografia e, conseqüentemente, no que confere seus formatos comunicativos.

## 2. UM CAMINHO POSSÍVEL PARA O AMBIENTE COMPLEXO NA FOTOGRAFIA

Os estudos sobre criação fotográfica geralmente focados apenas no aspecto técnico e maquínico do campo refletem uma lógica de simplificação atrelada ao seu entendimento enquanto processo. Compreensão assimilada como hábito num contexto de reprodutibilidade, aliada à vida prática dos novos tempos frente a industrialização dos gestos. Simplicidade, dentre outras coisas, em nome de uma acessibilidade, o que fez com que momentos complexos e especializados do fazer fotográfico fossem de certa forma sublimados diante de um hábito de imediaticidade de resultados e o instantâneo em detrimento de outras características e camadas do fazer fotográfico.

Sob essa ótica, que tende à simplificação, o fazer fotográfico parece compreendido como uma espécie de relógio que, por

sua vez, opera num fluxo ordenado de passos retilíneos e etapas pré-determinadas para gerar visibilidade. Esse pensamento de maneira geral tem suas raízes numa visão de mundo cartesiana na qual “postula-se que todos os corpos materiais são máquinas que operam por princípios mecânicos. O mundo material não passaria de um grande relógio, devendo ser estudado como tal” (VIEIRA & SANTAELLA, 2008, p. 48). Porém, a situação que nos deparamos no mundo real é mais delicada. Os altos índices de produção e a variedade de possibilidades desse fazer dissipam-se velozmente sobre a sociedade sob diferentes formas e criações que indiciam a necessidade de reflexões que levem em consideração aspectos ligados a sua complexidade.

Nos interessa aqui pontuar que o estudo sobre o fotográfico apenas sob a forma de produto final, isolado, implica num entendimento de momentos de seu processo como desconectados. Essa lógica reverbera numa concepção imperativa a respeito da fotografia muitas vezes única e decisiva (CARTIER-BRESSON, 2004), tendo como consequência, de acordo com Machado (2001, p. 133), que grande parte do processo de visualidade do fotográfico seja “eclipsado pela hipertrofia do ‘momento decisivo’”. O que remete a um instante de captura como possível lugar de origem da imagem, e não muito distante, o seu encerramento enquanto criação visual. Com isso, deixando inexplorado todo um contexto comunicacional que compõe a trama do pensamento fotográfico.

Ressaltamos que isso não implica na desconsideração da

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

importância da conexão física com o objeto na captura, mas o convite a se pensar as relações entre o momento ou momentos de tomada com as demais conexões físicas também definidoras desse percurso, e, portanto, indicadoras de relação com o tempo e responsáveis pela estética e logo sentido da imagem fotográfica. Leva-se em consideração, portanto, “processos que ocorrem simultaneamente em diferentes escalas ou níveis são importantes e que o comportamento de sistemas como um todo, depende de suas partes de modo não trivial (não linearmente)” (VIEIRA & SANTAELLA, 2008, p. 49). Dessa maneira, pensamos que uma perspectiva processual e sistêmica parece mais pertinente para envolver as dinâmicas potenciais inerentes a fotografia.

Tanto o viés processual (SALLES, 2006) como o sistêmico (VIEIRA, 2007) tomam de empréstimo pressupostos teóricos e conceituais da semiótica posta pelo filósofo Charles S. Peirce. Vejamos a seguir com um pouco mais de acuidade as relações entre essas teorias e o campo fotografia.

Sob o ponto de vista processual, a fotografia pode ser embasada pelos estudos de crítica de processo de Cecília Salles (2006; 2012), mas precisamente pelo conceito de rede (2006). Aqui a criação é concebida como um sistema em construção, composto por momentos marcados por simultaneidades e interatividades de ações, as quais não seguem linearidade e não possuem hierarquia. Permitindo considerar assim a fotografia como um ambiente de criação, reflexo de um pensamento que se sustenta pela capa-

cidade de estabelecer relações.

Outro aspecto relacionado ao conceito de rede em construção, e que cabe para as discussões sobre as articulações do fotográfico, se refere a ideia de tendência. Noção, compreendida por Salles (2012), como as possíveis linhas norteadoras dos processos. Não sendo totalmente demarcada, a tendência “não apresenta já em si a solução concreta para o problema, mas indica rumo. O processo é a explicação dessa tendência” (SALLES, 2012, p. 37). De maneira que o estudo sobre processos variados e recorrências ligadas ao fazer fotográfico, pode permitir inferir linhas norteadoras de criação mais gerais ligadas aos modos de organização e logo de sua constituição.

Deve-se considerar que a rede criativa é fundamentalmente inferencial, as tendências que engendram o movimento dessa rede em direção a realização de um projeto advém de relações e adaptações. Por meio desse viés podemos compreender as imagens fotográficas como resultados dessa multiplicidade de conexões, de diálogos, de associações entre mundos subjetivos e objetivos. Trama imagética ligada possivelmente, portanto, a um sistema maior.

No que confere especificamente aos estudos sistêmicos, temos como base as teorias dos sistemas de perspectiva ontológica, desenvolvidas por Jorge Vieira (2007; 2008). O viés ontológico permite uma maior clareza de “conceitos fundamentais como espaço, tempo, matéria, substância, processo, etc., e, mais do que

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tudo, a possibilidade de comparação entre objetos de ciências específicas (ontologias regionais) nas tentativas inter-transdisciplinares” (VIEIRA, 2008, p. 25). Esta noção possibilita uma melhor observação das relações entre campos como o da imagem, da arte, da comunicação e da semiótica, isto é, entre áreas ligadas ao fotográfico. O uso da teoria sistêmica, de acordo com o estudioso Jorge Vieira (2007, p. 27) apresenta-se como uma ferramenta que além de descrever bem qualquer entidade irá permitir o vislumbre, a percepção de possíveis traços ou processos associados aos sistemas, características estas que ficariam mais ocultas sem o enfoque sistêmico”.

Para melhor compreensão do fotográfico enquanto sistema complexo, há conceitos de apoio como o de organização de Mario Bunge (1979) e George K. Denbigh (1981), compreendidos por Vieira (2008). Nessa linha, organização diria respeito a uma espécie de “hierarquia em crescente complexidade” (VIEIRA, 2008, p. 42), que reflete “subsistemas conectados por relações efetivas (no sentido de Denbigh) com graus variados de importância tanto no subsistemas quanto nas conexões, gerando uma totalidade dotada de propriedades irreduzíveis aos subsistemas ou elementos” (VIEIRA, 2008, p. 43).

Dentro dessa perspectiva sistêmica, outro conceito a ser explorado é o de conectividade. Ideia que, em diálogo com o viés processual, permite considerar a construção do sistema fotográfico por sua capacidade de estabelecer relações ou conexões como

possível forma de permanência. De acordo com Vieira (2008) e Bunge (1979), conectividade é entendida como relações eficientes, tal que um elemento possa agir sobre outro com a possibilidade de mudança de história dos envolvidos, lembrando que “a conectividade pode ter um caráter seletivo, ou seja, sistemas complexos podem agregar certos elementos e negar ou excluir outros” (VIEIRA, 2008, p. 37).

Sob o viés processual e sistêmico, concepções como início e fim demarcados de um processo criativo fotográfico podem ser relativizadas. Desse modo, no contexto da criação adentramos numa temporalidade ligada à ações e ambientes que não são regidos necessariamente por uma lógica de linearidade, muito menos de hierarquia.

Diante do desafio de adentrar nessas questões e da diversidade de trabalhos e materiais fotográficos contemporâneos, trazemos como recorte inicial alguns pontos ligados aos processos de criação do fotógrafo paulistano Kenji Ota e do coletivo Cia de Foto.

## 3. CASOS

Um fato curioso é que tanto os trabalhos do fotógrafo Kenji Ota como o coletivo Cia de Foto promovem a discussão a acerca das linhas norteadoras de seus processos de experimentação e logo seus percursos criativos. Interesse que chega a assumir o formato de cursos, encontros, workshops a fim de expor seus

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

processos criativos e materiais.

O coletivo brasileiro de fotografia Cia de Foto surgiu em meados de 2003, composto pelos fotógrafos e jornalistas João Kehl, Rafael Jacinto, Pio Figueiroa e Carol Lopes. O entendimento da fotografia enquanto um campo potencial de interação já inicia-se na própria construção das imagens pelo grupo. Na qual a ideia de autoria perpassa a todos os integrantes. Postura que desencadeou numa produção fotográfica reconhecível cujo conceito estético não desvinculava-se do ambiente de exploração da edição e experimentação.

Nos trabalhos, como por exemplo em *Uma Fotografia que não se fixa* (2009) e *Guerra* (2008), apresentam um pensamento fotográfico para além do conceito do clique, do congelamento do instante, da individualidade e do produto pronto, estas visões cristalizadas do fotográfico criadas no século XIX.

Destacamos que as discussões processuais inerentes aos aspectos criativos não eram contempladas apenas na exposição dos trabalhos do Cia de Foto, mas possuíam espaço para diálogo público por meio do site ([www.ciadefoto.com.br](http://www.ciadefoto.com.br)), blog ([www.ciadefoto.com.br/blog](http://www.ciadefoto.com.br/blog)) e redes sociais (como Facebook). Nestas o coletivo publicava com certa recorrência materiais de processo bem como promovia o debate acerca de projetos.

O coletivo ainda ministrou o curso chamado *Trata-se de Fotografia: a experiência do tratamento de imagens no processo de criação* (2013), cujas aulas objetivavam refletir sobre formas e diá-

logos com a materialidade fotográfica, demonstrando e explorando etapas de captação, edição e organização do fluxo de trabalho do coletivo.

Cia de Foto parece desejar trazer à tona algo maior que circunda suas produções em diferentes mídias. Isto é, um possível sistema fotográfico que rege, a partir da interação entre materialidades e linguagens diversas (vídeo, texto, som). Fotografia compreendida por eles como algo concebido para além do seu suporte convencional.

Vejam os casos dos trabalhos do brasileiro Kenji Ota, conhecido como o fotógrafo que faz fotografia sem câmera. Ota dialoga organicamente com a imagem de maneira que lida diretamente com a experimentação de suportes diversos, combinações de químicos e materialidades para gerar suas fotos. Em vários trabalhos não é possível determinar o que seja o clique, o que sugere uma produção imagética não linear, pois essa noção tradicional se esvai. O antes e depois do processo se relativizam, deixando que os demais instantes do percurso criativo ganhem semelhante relevância na realização da imagem.

Em Ota as questões e materiais processuais são geralmente trazidos à público por meio de cursos e debates promovidos pelo próprio artista. Nestes estimula a experimentação e apresenta seu processo por meio de obras e materiais diversos (pincéis, suportes como papeis, matrizes fotográficas, etc).

Ao apresentar seu percurso criativo, Ota destaca as pos-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

sibilidades e variáveis criativas que reverberam na compreensão de um ambiente fotográfico composto por diversas camadas temporais. Estas compreendidas pelo artista por meio de sua prática, como o desejo de um tempo estendido, que desafia a própria noção de estabilidade visível da imagem aparentemente fixada sobre o suporte.

Na obra de Ota, a matéria reflete uma dimensão temporal da imagem que por meio das intervenções contínuas do artista e da ação dos próprios processos químicos desencadeados e que perduram agindo sob a matéria, compõe um ciclo de transformação em que há a efemeridade visual em fotografias, sendo a imagem como uma espécie de “material vivo”, latente. É possível observar que a ideia de matriz fotográfica (seja, por exemplo, o negativo analógico ou digital) se refere a apenas um dos ciclos de transformações possíveis para gerar fotografias. Interessante destacar que, em pleno âmbito fotográfico cuja predominância crítica rende-se a um viés do estático, o processo de Ota permite a abertura para reflexão de um produção fotográfica em que a obra e o seu processo não estão dissociados.

Nos trabalhos do artista entregues ao público há a evocação de um olhar crítico que transpasse a rigidez da superfície ligada à noção determinista do clique para se chegar ao movimento entre camadas de tempo que compõem as obras. Há processos visuais comunicativos presentes e potenciais, como adianta Ota em seus discursos, com a possibilidade de continuidade de interação exis-

tente entre os diálogos da própria matéria e/ou pela intervenção do artista. Fato que sugere uma produção imagética que permite sair de um ótica predominantemente linear do fotográfico.

A quebra da linearidade enquanto entendimento predominante em trabalhos fotográficos como de Ota e do Cia, sob a perspectiva processual e sistêmica, apontam para uma percepção da fotografia enquanto um campo dinâmico, comunicacional.

## 4. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O pensamento sobre fotografia ligado apenas ao aspecto estático, cuja lógica permeia a sucessão linear, reflete, de acordo com o teórico da imagem Josep Català, um “pensamento dicotômico, basicamente reducionista” enquanto que uma abordagem complexa “descobre a cada momento novas implicações do real” (CATALÀ, 2005, p. 89). Dessa forma, considerar o processual na fotografia significa levar em conta um tempo dinâmico, de processo (UYEMOV, 1975), percebido por meio das relações entre as mudanças de estados do sistema que se apresentam ao longo do tempo. Para a fotografia, um ambiente onde os elementos podem continuamente ser articulados e reordenados de acordo com o critério de produção de sentido de cada fotógrafo e mídia. Assumido o seu papel de indicador de conectividades, e logo detonador de informações sobre o processo comunicativo.

Como consequência da publicação desses materiais rever-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Camila Manguiera Soares

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

bera na discussão de procedimentos relacionais desses fragmentos, tanto sob o ponto de vista daquele que produz, como também do público. Os casos mencionados neste artigo discorrem sobre a multiplicidade das interações, ressaltando que o próprio fotógrafo e seus materiais não dizem respeito a uma esfera privada, mas a agentes comunicativos. Dessa forma, trabalhos como o de Ota e Cia de Foto indiciam um contexto complexo em que fotográfico perpassa a ideia de sistema pré-determinado e isolado, mas mostra-se como um espaço em que o estabelecimentos de estratégias e critérios fazem-se fundamentais à natureza de sua condução.

A partir disso, a valorização do aspecto processual implica num recorrente interesse acerca da plasticidade dos movimentos do pensamento fotográfico. Esse olhar para o movimento reverbera na apreciação do potencial dialógico na fotografia, cujo tempo surge como possibilidade de permanência do sistema não apenas pela ideia de geração de produtos estáticos (que fazem parte) mas pela capacidade de transformação ao longo deste.

O presente artigo trata-se de um estudo inicial que recorre a intersecção conceitual e prática possível entre as teorias sistêmicas e processuais como caminho para a percepção de aspectos da complexidade na fotografia, possibilitando assim novas reflexões sobre a trama comunicativa do fotográfico. Analisar o processual na fotografia revela um ambiente de movimento, considerando-a num contexto complexo. Estudo que pode desencadear numa teoria dedicada aos estudos da imagem fotográfica a partir

das articulações do pensamento em criação.

Geralmente pensada mediante a predominância do resultado que produz, o objeto estático, a fotografia pede um olhar não fixo. Rumo à incorporação de um olhar crítico de mobilidade, no desafio de considerar gradativamente as relações entre diferentes momentos e variantes pertinentes ao pensamento fotográfico.

## REFERÊNCIAS

- BUNGE, M. Treatise on basic philosophy. Vol. 4: A World of Systems. Dordrecht: D. Reidel Publ. Co., 1979.
- SALLES, Cecília. Gesto inacabado: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2012.
- \_\_\_\_\_, Cecília. Redes de criação: construção da obra de arte. Vinhedo: Ed. Horizonte, 2006.
- VIEIRA, J. A. & SANTAELLA, L. Metaciência: uma proposta semiótica e sistêmica. São Paulo: Editora Mérito, 2008.
- \_\_\_\_\_, J. A. Arte e ciência: formas de conhecimento. Vol 3 – Ontologia. Fortaleza: Editora e Expressão, 2007.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# DAR-SE COMO COISA QUE OUVE: AFETOS DE SONORIDADE NA OBRA ESCUTO HISTÓRIAS DE AMOR, DE ANA TEIXEIRA

DANIELE PIRES DE CASTRO



Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

De que formas dispomos para nos dar? Seria dar-se a simplicidade de um gesto de afeto, como dar um beijo, um abraço, um afago, dar a mão ou o ombro? Seria dar-se o abrir mão de um pouco de si, como dar o sangue, uma parte do próprio corpo, do tempo, da energia? Seria dar-se somente o gesto radical de entregar toda a vida? Em nossa cultura, moldada pela moral cristã, o gesto maior de doação é aquele desinteressado, sendo sua figura mais radical Cristo que entregou sua própria vida em nome de seu amor à humanidade. Nesse sentido, a doação é considerada ainda mais admirável quando se trata de uma total abnegação de si mesmo ou de algo que se possui, sem que jamais seja possível restituir: entregar a própria vida, doar o corpo que uma vez destituído de uma parte de si não se poderá reconstituir, abrir mão do tempo e da energia que uma vez despendidos não serão recompostos.

Contra essa ideia cristã de uma doação de mão única — alguém que dá e alguém que recebe —, o filósofo Mario Perniola recupera o verbo do grego antigo *déchomai*, que parece veicular uma duplicidade de significados: possui ao mesmo tempo a acepção de dar e de tomar. O verbo quer dizer aceitar, receber, acolher, mas também tomar na acepção de atrair e possuir (PERNIOLA, 2005, p. 129). Ao utilizar este termo não se distingue os polos opostos de doador, como a figura ativa desta dupla, e receptor, como a figura passiva, ambas são também tomadoras, guiadas por uma vontade de pegar algo do outro no domínio de um desejo de atrair e ser atraído em uma condição de mútua disponibilidade. Entendo que

Perniola propõe, assim, uma nova ética da doação, fundamentada em uma dimensão de reciprocidade que se afasta do pressuposto que afirma o dar como uma pré-condição do receber, que opera fora de uma lógica da recompensa. A proposta de Perniola estimula o que seria uma coincidência de disponibilidade.

Ao operar por meio da recusa da distinção entre os polos opostos de doador e receptor/tomador, o filósofo rompe com outras concepções duais próprias ao modo de pensar ocidental, entre elas, a oposição entre sujeito e objeto. É a partir desta recusa que ele erigirá a noção, fundamental para sua obra, de “coisa que sente”, como uma maneira de superar a relação de uso que tradicionalmente se estabelece entre entes que se colocam um diante do outro — mesmo que por vezes de maneira alternada — como manipulador e manipulado, condutor e conduzido, conhecedor e desvendado, construtor e construto, entre tantas outras, seguindo o modelo típico ao cotidiano da sociedade contemporânea, no qual se procura sempre distinguir os polos ativos e passivos de uma ação. Assim, em um mundo habitado por relações de uso que caucionam e são caucionadas pelas figuras do sujeito e do objeto, Mario Perniola propõe a noção alternativa de coisa, que substitui a instrumentalidade característica da relação daquela dupla de opostos por uma relação baseada na dimensão sensível dos corpos. Concomitantemente, apresenta outra proposta de ação avessa à utilidade: no lugar daquela que visa a atingir um objetivo específico, o filósofo propõe o agir sem metas, a relação entre coisas que

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

se abre ao totalmente imprevisível, ao aqui e agora da sensação. Assim, também corresponde ao ato de dar-se como coisa que sente, uma nova configuração temporal que privilegia o presente no lugar de um tempo que corre sobre uma linha progressiva.

Assumindo uma perspectiva baseada nesses escritos de Mario Perniola, define-se então outra noção do gesto de doação: não a ideia de um mero dar-se, que mesmo a princípio desinteressado, aguarda uma futura recompensa, conforme a moral cristã, mas de um dar-tomar-receber recíproco que se dá na mutualidade da experiência sensível entre coisas que sentem no momento presente. Trata-se de um esforço em identificar maneiras pelas quais o gesto de dar-se pode ser fruto da disponibilidade à diferença<sup>1</sup>, inaugurando outra ética da relação.

Neste ensaio, pretendo detectar o gesto de dar-se, em um ato simples e cotidiano, afinal, sendo um afeto que emerge de um encontro de mútua disponibilidade e contágio, não é preciso recorrer a grandes acontecimentos, basta que os corpos estejam imbuídos de um mesmo caráter. Trata-se do ato de contar e ouvir histórias, tomando como objeto a intervenção realizada pela artista Ana Teixeira em várias cidades do mundo intitulada Escuto histórias de amor. Pensando a partir da desarticulação de relações instrumen-

<sup>1</sup> Vale aqui salientar um tal elogio à diferença em nada se assemelha a uma evocação da tolerância. Esta mantém os diferentes em condição de não contágio, apenas de um suportar-se, de um conviver. Nesse sentido é que a filosofia da diferença funda outra ética do encontro pautada, claro, não em processos de identificação e não identificação, mas de atravessamentos.

tais, conforme a proposta de Perniola, a intervenção de Ana não é uma obra que está ali para ser vista, sentida, utilizada ou avaliada pelo visitante, mas para qual ele deve permitir-se ser acolhido, restituindo o encontro com a artista/obra em sua dimensão sensível na qual, não se trata de sentir e pensar, mas viver a arte.

Entre os anos de 2005 e 2012, Ana Teixeira sentou-se em uma cadeira em parques, praças e vias públicas de diferente cidades do mundo com uma cadeira vazia ao seu lado. Enquanto tecia uma mesma peça de tricô vermelho, uma placa que dizia “Escuto histórias de amor” convidava os passantes a sentarem-se ao seu lado e falar. Nenhum registro do teor das narrativas foi feito, a escassa documentação existente dessas intervenções são filmagens que captavam de longe a imagem daqueles que paravam e se sentavam para contar histórias a Ana, mas o som que acompanha é o das ruas, ruídos e barulhos do trânsito de carros e pessoas que povoam a cidade. À artista não interessava criar uma coleção de belas histórias, tomar ensinamentos, compreender a verdade sobre o amor ou mesmo mapear a experiência de tal sentimento pelo mundo, interessava-lhe apenas o gesto de escutar.

Por mais que pareça inquestionável, dentro nos nossos atuais padrões de comportamento, que uma ação é sempre iniciada em vias de atingir uma meta, esta não é a única forma. Aqui, vale elucidar as concepções de Giorgio Agamben sobre a ação: haveria três tipos, o agir, o fazer e o gesto. Enquanto o fazer é um meio destinado a um fim, o agir é o fim em si mesmo, ou seja, uma



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

finalidade sem meios. Já o gesto é um terceiro gênero de ação que rompe com “a falsa alternativa entre fins e meios” (AGAMBEN, 2008, p. 13): é a exibição de uma medialidade pura, o tornar visível um meio como tal (AGAMBEN, 2008, p. 13). Estamos constantemente variando entre o fazer e agir sem abertura para o novo que emerge do gesto, sem destituir a ação de sua usual relação com a finalidade. O que Ana expõe em seu trabalho é a pura medialidade do gesto. Ao não subordiná-lo a uma finalidade específica, quer dizer, ao não fazer de sua escuta um meio de coleta de material ou uma atividade de pesquisa, a artista nega essa lógica instrumental.

Para que servem as palavras que ouço? Que destino posso dar a tais belas narrativas? Se pautasse suas intervenções por tais parâmetros instrumentalizadores, Ana acabaria tendo que hierarquizar as histórias que lhe foram contadas, teria que criar padrões de avaliação e classificação, teria que interpretá-las e identificar nelas os trechos mais valiosos. No entanto, no evento proposto pela artista, não cabe o sujeito Ana que distingue, julga e escolhe, cabe apenas o dar-se como coisa que escuta. Em diversas entrevistas sobre o trabalho, a artista afirma que se intenção não era registrar as histórias, também não era necessariamente entendê-las. Ela conta que não compreendia francês ou alemão, no entanto, realizou a ação na França e na Alemanha, pois a escuta e não a narrativa era o mais importante. A via de contágio proposta portanto não é da linguagem, que sempre nos convoca à interpretação, mas a da voz, do som, do corpo: seria a carne e não intelecto a

camada de permeabilidade desse encontro.

Escuto histórias de amor elabora de maneira sutil e poética uma crítica à concepção específica da ação que é elaborada no interior da nossa atual cultura da gestão de si e que por vezes também aparece na arte dita interativa. A partir de uma noção de sujeito como dono de sua própria história, a ideia de ação aparece normalmente como o movimento que visa a atingir um objetivo. Essa lógica instrumentalizadora permeia nosso cotidiano quase sem deixar tréguas. O espírito empresarial da gestão impregnado em vários campos da vida nos coloca em uma posição na qual, quase todo o tempo, somos confrontados a tomar decisões e atitudes dentro de um rol de possíveis que permitam a consecução de objetivos específicos no interior de um planejamento (de vida) que devemos ter em mente.

A arte, também parte dessa conjuntura específica, parece muitas vezes ser movida por tais pressupostos. O imperativo da atividade aparece no formato participativo que não apenas permite, mas, por vezes, exige do espectador uma atitude ativa diante da obra sem a qual ela não existiria. Essa atividade não se dá apenas no simples caminho da construção do sentido, mas na exigência de uma real mobilidade do espectador, porém normalmente em um ambiente bastante controlado que afasta dos espaços de arte a emergência do realmente imprevisível. Conforme ressalta Paula Sibilia, dissemina-se nos nossos dias a noção de que uma postura “passiva” que se manifesta na mera contemplação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

de obras fixa e estáveis é antiquada, entendiante ou estéril, não atentando para o potencial criativo existente mesmo na contemplação. Assim, se estimula e celebra sua extinção em favor de uma postura mais “contemporânea” na qual o espectador interage com as obras (SIBILIA, 2011, p. 639). Tais tendências na arte, analisa a autora, mostram-se compatíveis com um modelo de subjetividade que está se impondo, aceleradamente, como o tipo hegemônico, ao solicitar e estimular um conjunto de valores e atitudes bem atuais, tais como o empreendedorismo, a velocidade, a proatividade, a hiperconexão, a cultura participativa, etc (SIBILIA, 2011, p. 646).

Somente em falar da oposição entre ativo e passivo somos remetidos quase que instantaneamente aos campos sexual ou de gênero. Tal polaridade manifesta uma tradicional concepção de diferença entre as energias associadas aos gêneros masculino (Y) e feminino (X), mas também trazem à mente a identificação de dois entes distintos que assumem papéis específicos em uma relação tensionada sexualmente representada por papéis antagônicos conforme os pares penetrante/penetrado, condutor/conduzido ou ativo/receptivo. Para rachar a tradicional dicotomia atividade e passividade é preciso se emancipar de uma concepção instrumental da ação entendida como naturalmente direcionada a um fim. Tal concepção manifesta a noção de um sujeito sempre em busca da satisfação de seus desejos e objetivos particulares através de ações que são uma mera produção de prazeres e recompensas. Ao contrário, conforme citado anteriormente, Mario Perniola pro-

põe uma experiência deslocada, descentrada, livre da intenção de atingir um objetivo (PERNIOLA, 2005, p.22), o que permitiria a abertura de outra temporalidade: não um tempo progressivo que corre a uma apoteose final, mas um tempo em suspensão de pura disponibilidade dos corpos ao sentir.

Nesse sentido, compreende-se aqui que a proposta de Ana Teixeira ao escutar as histórias sem fazer delas objetos de interpretação ou arquivo pode ser vista como uma forma de recuperar o gesto no interior da ação, de trazer à tona a pura medialidade dos corpos em detrimento do objetivo. Há, nessa obra, uma mudança de postura em relação à ação, uma maneira de resistir às pressões de uma cultura que nos impele à produção de um si mesmo autônomo, que instrumentaliza ações e relações em prol de pequenos ou grandes projetos e gozos. O que a artista propõe, em contrapartida, é fazer bastar a transição, o fluxo, o processo, o meio, no lugar do finalizar, conseguir, terminar, concluir.

O gesto de Ana Teixeira é uma aventura, tanto para a ela quanto para o outro. Não que lhe tenham acontecidos fatos dignos de uma cena de filme de ação ou de uma notícia no jornal televisivo, os imprevistos são sutis aos olhos de uma cultura do espetáculo. É um olhar, um toque, uma brisa, uma voz, ou até a ausência. Ana conta que em Veneza – curiosamente, a cidade dos amantes – ninguém se sentou para contar uma história. Foi a aventura da espera, mas que ainda assim constrói tecituras: a narrativa de amor de Ana é o emaranhado das histórias que escutou dos ou-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tros, mas também dos momentos em que aguardava sentindo a cidade, suspensa no tempo sem estar passiva. Ouvir e esperar são gestos que advém da pausa, que não mobilizam um fazer, mas um sentir, na contramão de um tempo cotidiano que quer nos lançar o tempo todo à frente. Nesse sentido, o gesto proposto pela artista engendra uma nova experiência temporal.

Ao sentar-se ao lado de Ana Teixeira para contar uma história, o passante realiza uma quebra em seu trânsito, fazendo da rua não mais um corredor de passagem, mas um espaço próprio à emergência do evento. Assim, arrisca-se na recusa da experiência do tempo progressivo da vida citadina em prol de outra experiência temporal que se constrói na relação entre o contador da história e a ouvinte. O convite a sentar-se sugere o tempo da oportunidade, basta atender ao chamado. Da oportunidade aceita, surge o encontro. Do encontro, o evento.

O gesto de tecer, inspirado, segundo a própria artista, na figura de Penélope a espera do regresso de Ulisses, explora a dimensão de um tempo contraído, que não se esgota. A esposa fiel aguarda o retorno de seu marido em um tempo que retem o passado, a presença de Ulisses a seu lado, e antecipa o futuro, o seu retorno a casa. Para que a espera seja possível, é preciso que o tempo não passe. Para os pretendentes de Penélope o tempo continua a progredir, por isso ela cria sua artimanha e toda noite precisa desfazer sua tecitura e retornar ao ponto inicial, criando um ciclo aparentemente interminável de transformação, de construção e des-

construção, sob uma aparência de imobilidade. O tempo não passa, não progride, mas muda continuamente, tornando-se duração.

Ana Teixeira aguarda como Penélope, mas não precisa desfazer seu cachecol. Sua coreografia da tecitura não tem um lugar onde chegar, pode ser infinita. E assim é: a cada espera, em cada lugar, a feitura do mesmo cachecol vermelho é recomeçada, um costurar que entrelaça histórias ouvidas e espaços ocupados. O tempo da oralidade desperta assim uma dimensão de presença do acontecimento, porém transporta também para o tempo da espera e do recomeço. A cada volta um novo evento que não é, nem continuação do anterior, nem o predecessor de um próximo, é repetição e diferença. É o tempo infinito, em ciclos que a cada volta adicionam uma nova trama ao tecido de narrativas, sem cortes ou finalizações, apenas acumulação.

Ana Teixeira define sua obra como uma ação, mas a experiência proporcionada por ela difere da daquela mais típicas de algumas performances, dos happenings e dos atuais flash mobs. Nestes, há uma experiência precária do instante vivido, a evidência da inevitável passagem do tempo. São capturas, instantâneos, enquanto o tempo da espera e da escuta é aquele da persistência. Trata-se, na obra de Ana, de uma ação que é menos a promoção de um acontecimento no tempo que progride e mais uma ocupação do espaço, uma maneira de penetrar a cidade convidando o outro a desfrutar desta mesma disponibilidade. Cada evento é uma comunhão indiscernível entre duração e lugar: o espaço não é um

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

plano de fundo para o encontro, é seu constituinte. Nesse sentido, há um deslocamento da história contada (da compreensão da narrativa de um sujeito) para o evento da contação da história (o estar no espaço como espera e encontro).

Segundo Mario Perniola, o favorecimento da dimensão da espacialidade em desfavor da temporalidade opera um afastamento do horizonte conceitual caracterizado pelo chamamento à interioridade, à consciência, ao sujeito, em direção à disponibilidade ao exterior e ao neutro (PERNIOLA, 2005, p. 81). O filósofo faz menção a dimensão sonora da música, que colocada em primeiro plano, afasta tanto a concepção sentimental, que a vê como expressão de uma interioridade emocional, e da vitalista, que a vê como a manifestação espontânea da existência natural. O som, percebido em sua neutralidade e indiferente inorganicidade, afirma, é a essência da música (PERNIOLA, 2005, p. 78). Ele cria um campo de atração permanente entre os corpos, funcionando como um ímã. Ao privilegiar a escuta e não a narrativa, Ana Teixeira parece pretender resgatar tal dimensão espacial da fala como som em detrimento da dimensão temporal da fala como linguagem. Porém, se a música possui diversos elementos que concorrem com a linguagem mesmo quando não ela não é apenas instrumental, a fala, como significante, está fortemente atada ao seu significado. Assim, a própria Ana admite ser difícil desmotivar os contadores a serem entendidos. Nos países onde não falava a língua, como na França ou Alemanha, as pessoas contavam suas histórias em

inglês para serem compreendidas. Ainda assim, Ana Teixeira não cessa de ressaltar que o que lhe interessa não são as histórias, cuja valorização induziria ao centramento na experiência passada individual, mas provocar fissuras no cotidiano. Esse desinteresse da artista pelo sujeito é também percebido por aqueles que se sentam junto à Ana, como compreende, uma mulher, explicando porque confiou a Ana uma história de amor: “Ela não tava estava interessada na minha vida”, disse uma das contadoras em uma reportagem do Jornal da Cultura.

Assim, é possível compreender a ação aqui estudada como uma experiência contemporânea do espaço tal qual definida por Mario Perniola: aquela que se configura sobre um modelo dinâmico que lança o sujeito para fora de si. Tal modelo, transforma esse sujeito em coisa que sente, que pode se agregar ao contexto em que se move ou se afastar dele (PERNIOLA, 2005, p. 95). Ao ouvir histórias de amor sem julgá-las, coletá-las, ou mesmo tentar compreendê-las, Ana se lança para fora de si, em uma experiência espacial que convoca o outro a fissurar o espaço da cidade e penetrá-lo junto com ela. A ação rompe também com a tradicional concepção que opõe o espaço privado como lugar da experiência íntima do sujeito ao espaço público como lugar da sociabilidade. A aventura do amor, normalmente confinada à interioridade da casa e da vivência subjetiva, é convidada a sair do espaço da intimidade para se tornar a via de acesso a um estranho e de uma nova experiência na cidade. O que não quer dizer que se trate apenas de

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

um choque de opostos. Por não estar interessada “na vida” do contador da história, como afirmou uma das participantes entrevistas, a obra incentiva aqueles que sentam ao lado de Ana a ter outra experiência de individualidade, na qual não estão ali na condição de sujeitos expondo sua intimidade em um espaço “inadequado”, mas na condição de coisa que sente em um encontro com outra coisa que sente, em um evento de doação de mútua disponibilidade.

Segundo Mario Perniola, o mundo das coisas – corpos, sons e pensamentos – é dotado de uma generosa e hospitaleira espacialidade que infinitamente nos acolhe com sua disponibilidade imediata (PERNIOLA, 2005, p. 82). Ampliando essa noção de disponibilidade recíproca da coisa que sente, é possível incorporar as dimensões do afeto e do contágio, trazendo a contribuição de outros autores que também procuram pensar o encontro e a relação fora de um ponto de vista instrumentalizante. A filosofia perspectivista de Nietzsche ajuda a situar a questão em torno dos conceitos de sujeito, objeto e coisa.

O perspectivismo nega “toda instância transcendente ou subjacente ao mundo” (ROCHA, 2003, p. 17), que é considerado “uma diversidade caótica em constante fluxo, um processo destituído de finalidade, uma multiplicidade de forças sem qualquer unidade, um puro devir que jamais atingirá um estado de ser” (ROCHA, 2003, p. 17), ou seja, algo que não é inteligível. O perspectivismo se afasta do relativismo porque nega a possibilidade de um ponto de vista externo: o homem só poderia ser o sujeito e o

mundo só poderia ser o objeto de seu olhar, se houvesse distinção entre os dois, “mas o homem não é exterior ao mundo” (ROCHA, 2003, p.33). Não há, portanto, objetividade ou a “coisa em si”, bem como não há um sujeito metafísico. Desta maneira, Nietzsche nega também a unidade do eu, que não é mais que “a ficção de um ser imune ao movimento do devir, a ilusão de uma substância que permanece inalterada por trás da flutuação dos afetos e da variação de perspectivas” (ROCHA, 2003, p. 21).

Assim, de acordo com Silvia Rocha, Nietzsche lança as bases do “relacionismo”, que é a constatação de que, na ausência de um ponto de vista que seja transcendente, tudo o que há são as relações (ROCHA, 2003, p.162). As coisas são, portanto, constituídas a partir da sua relação com outras coisas, não existindo a priori. O resultado é que sujeito e objeto não são tomados como coisas independentes, mas um é produzido pelo outro. O sujeito atravessado pelo perspectivismo não é aquele capaz de mudar de posição, mas aquele que, longe de ser constituído por uma essência, é capaz de “tornar-se outro”.

O perspectivismo implica o abandono do conceito de sujeito e da ideia de substância. Não há um eu que ocupa, sucessivamente, diferentes perspectivas (e que portanto, permaneceria imutável por trás dessa mudança ou idêntico por trás das relações) [...] O outro não reside portanto no exterior do sujeito, como

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

uma instância que o afeta de fora, mas é indissociável daquilo que o homem, a cada momento, se torna. Somos sempre um outro, não apenas porque nos transformamos no tempo, mas porque aquilo que nos constitui é indissociável das circunstâncias que encontramos. (ROCHA, 2003, p. 167)

O relacionismo nietzschiano parece inspirar diversos autores contemporâneos, que pensam, em diferentes gradações, um sujeito e conseqüentemente um objeto que não são mais unidades pré-constituídas mas entes em contínua transformação. Como uma forma de fugir da dicotomia, outros termos são introduzidos, como faz Mario Perniola ao referir-se à “coisa”. Seja qual for o caminho tomado, as pesquisas apontam em uma mesma direção: a possibilidade de pensar a dimensão de contágio da relação entre as “coisas” que as tornam entes em contínua transformação. Tendo apresentado a perspectiva filosófica da qual emerge esta fala, me valerei da ajuda de autores que parecem partir desses mesmos pressupostos para pensar a arte, como caminho para compreender a dimensão da porosidade do corpo como coisa na obra de Ana Teixeira.

Em primeiro lugar, para pensar uma possível vulnerabilidade do corpo e seu estatuto de coisa é preciso abandonar a noção de unidade orgânica como partes que se conectam em um todo funcional e que faz dele uma estrutura acabada e imune a atraves-

samentos. Para tal, ajuda a análise do trabalho de Francis Bacon, operada por Gilles Deleuze, que propõe uma diferenciação entre rosto e cabeça, que aqui ousa traçar uma equivalência entre narração e ouvido para pensar o trabalho de Ana.

O rosto institui princípio de reconhecimento. Permanecendo dentro da lógica do figurativo, são imagens criadas a partir de uma perspectiva representacional, portanto sujeitas a processos de identificação e organização. Já a cabeça é, segundo o filósofo, vianda, carne separada de sua estrutura orgânica. Assim, enquanto o rosto é uma “organização espacial estruturada que recobre a cabeça”, a cabeça é uma parte do corpo (DELEUZE, 2007, p. 28). Paralelamente a uma distinção entre rosto e cabeça, Deleuze opõe figurativo e figural. O primeiro é a representação, “a relação entre uma imagem e o objeto que ela deve ilustrar, mas implica também a relação de uma imagem com outras imagens em um conjunto composto que dá a cada um o seu objeto” (DELEUZE, 2007, p. 12). Nesse sentido, afirma o filósofo, a narrativa é o correlato da ilustração. Para romper com a representação seria necessário também romper com a narração e impedir a ilustração (DELEUZE, 2007, p. 12). O rosto, poderíamos afirmar, seria a ilustração de um sujeito, sua representação, que, em conjunto e em relação com outras imagens é capaz de contar uma história sobre aquela imagem que é seu protagonista. A cabeça é o que resta após esse rosto ser escovado, levando com ele qualquer ilustração ou narrativa.

O ouvido, no trabalho de Ana, pretende também deixar de

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ser um órgão particular dentro de um todo funcional, ou seja, menos a porta de entrada de estímulos que depois serão entendidos, interpretados, analisados, identificados ou reconhecidos por uma mente autoconsciente, e mais puro orifício, passagem de afetos de um corpo que sente. O ouvido quer ser o buraco em uma cabeça e não o órgão sensorial de um rosto. É verdade que Ana Teixeira não rompe com a narrativa, mas concentra seu trabalho no gesto de contar e escutar mais do que na própria história contada. Na instalação, apresentada em galerias, que seguiu a ação de rua, o que restou não foram os rostos e suas histórias, mas os corpos e seus encontros. Se buscar o figural é, segundo Deleuze, interromper a narração para ater-se ao fato (DELEUZE, 2007, p. 12), nada mais adequado que deixar muda toda a narrativa para evidenciar o gesto de contar e o de ouvir. Trata-se aqui de ser atravessado pelo que viu e ouviu em uma condição de fragilidade que mantém o corpo/carne/vianda permeável.

Ser coisa requer o abandono da condição de sujeito que analisa, interpreta, avalia e usa. No lugar de uma relação com o outro que faz deste objeto, permite a instauração de uma imprevisível experiência de encontro pois não atada às amarras da instrumentalização. Dar-se como coisa é portanto um gesto que é pura medialidade e não uma ação que prevê um resultado ou uma recompensa, nesse sentido abole a lógica do dar e receber como atividades conectadas por uma relação de causa e efeito em favor de uma indiferenciação entre as duas posturas. Dechómai é a con-

junção do dar, receber, tomar, que não distingue a parte passiva e a ativa do pólo, que racha a dicotomia tradicional da ação.

Ao escutar histórias de amor, Ana Teixeira se dá como coisa que ouve. Narrativas que partem de lugar nenhum e vão para nenhum lugar, que permanecem anônimas, dispersas no espaço da cidade, ininteligíveis sob o barulho da rua. Ana é coisa assim como aqueles que se sentam juntos a ela em uma condição de disponibilidade que se torna mútua. Ao contar histórias de amor, o visitante se dá como coisa que fala para um estranho. Nesta relação, identidade e biografia não são relevantes, importantes são o encontro, o evento e sua duração que causam uma fissura na progressão do tempo. Sentar-se para contar uma história a um estranho por motivo nenhum no meio de um dia qualquer é suspender o andamento da vida cotidiana, é desviar-se da eficácia e da produtividade que apontam sempre para frente e para mais.

Ana afirma sua intenção com as ações é causar uma fissura no cotidiano das pessoas, no entanto, ela provoca também uma ruptura na relação do indivíduo com sua própria narrativa. Se por um lado, a história de amor apela ao sujeito, à biografia, ao sentimento e ao desejo de construção da experiência amorosa como uma narrativa<sup>2</sup>, por outro lado, a conjuntura proposta por Ana (o fato de ela ser uma estranha, de estar no espaço da rua, de não

<sup>2</sup> Supondo-se que provavelmente a maioria dos participantes tenham contados histórias relativas a suas próprias experiências amorosas, apesar de Ana não ter divulgado nenhuma estatística sobre isso.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Daniele Pires de Castro

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

haver registro e publicização das histórias) desloca a centralidade da ação do sujeito para o evento. É um procedimento que vai na contramão das práticas mais comuns aos nossos dias, relacionadas ao uso das mídias sociais, que incentivam um tipo de construção identitária que faz excessivo uso da imagem fotográfica (que é rosto e não cabeça) e da narrativa de si (através da disposição dessas imagens e textos em linhas temporais progressivas). É a construção de um eu que se conta, e mais do que isso, que torna pública sua própria narrativa.

Relacionar a discussão das identidades fabricadas midiaticamente ao “Escuto histórias de amor” poderia ser tema para outro ensaio, o que pretendia indicar rapidamente aqui é que esta obra, apesar de também recorrer à narrativa pessoal, desconfigura todo um aparato que faria desse recurso um dispositivo de construção subjetiva típico da contemporaneidade. A narração como evento opõe-se a narrativa construída por imagens e textos planejados: a este só cabe pensar o sujeito a partir de uma noção de identidade, enquanto aquele nos convoca a um abandono de tais categorias e a opção por outras – coisa em vez de sujeito, carne e vianda em vez de corpo, atravessamentos e contágios em vez de identidade e imagem.

O corpo de quem ouve e o corpo de quem conta passam portanto por transformações: em primeiro lugar, afastam-se de sua condição de imagem de identificação individual, ou seja, apaga-se o rosto para ficar a cabeça; em segundo lugar, abandonam sua

condição de estrutura orgânica com unidades funcionais conectadas e assumem seu estatuto de carne, no qual o ouvido e boca não são órgãos mas canais de atravessamento. Destituídos, assim, de intenção em relação à narrativa, seja de registro, de publicidade, de avaliação ou de uso, o corpo que se dá como coisa que ouve e que fala, torna-se por fim poroso e vulnerável.

## BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, Giorgio. Notas sobre o gesto. Revista Artefilosofia. Ouro Preto, n. 4, p. 9-14, jan. 2008.
- DELEUZE, Gilles. Francis Bacon: lógica da sensação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.
- PERNIOLA, Mario. O sex appeal do inorgânico. São Paulo: Studio Nobel, 2005.
- ROCHA, Silvia. Os abismos da suspeita: Nietzsche e o perspectivismo. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003
- SIBILIA, Paula. A técnica contra o acaso: os corpos inter-hiperativos da contemporaneidade. Revista Famecos. Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 638-656, set./dez. 2011
- <http://www.anateixeira.com/historias.htm>

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

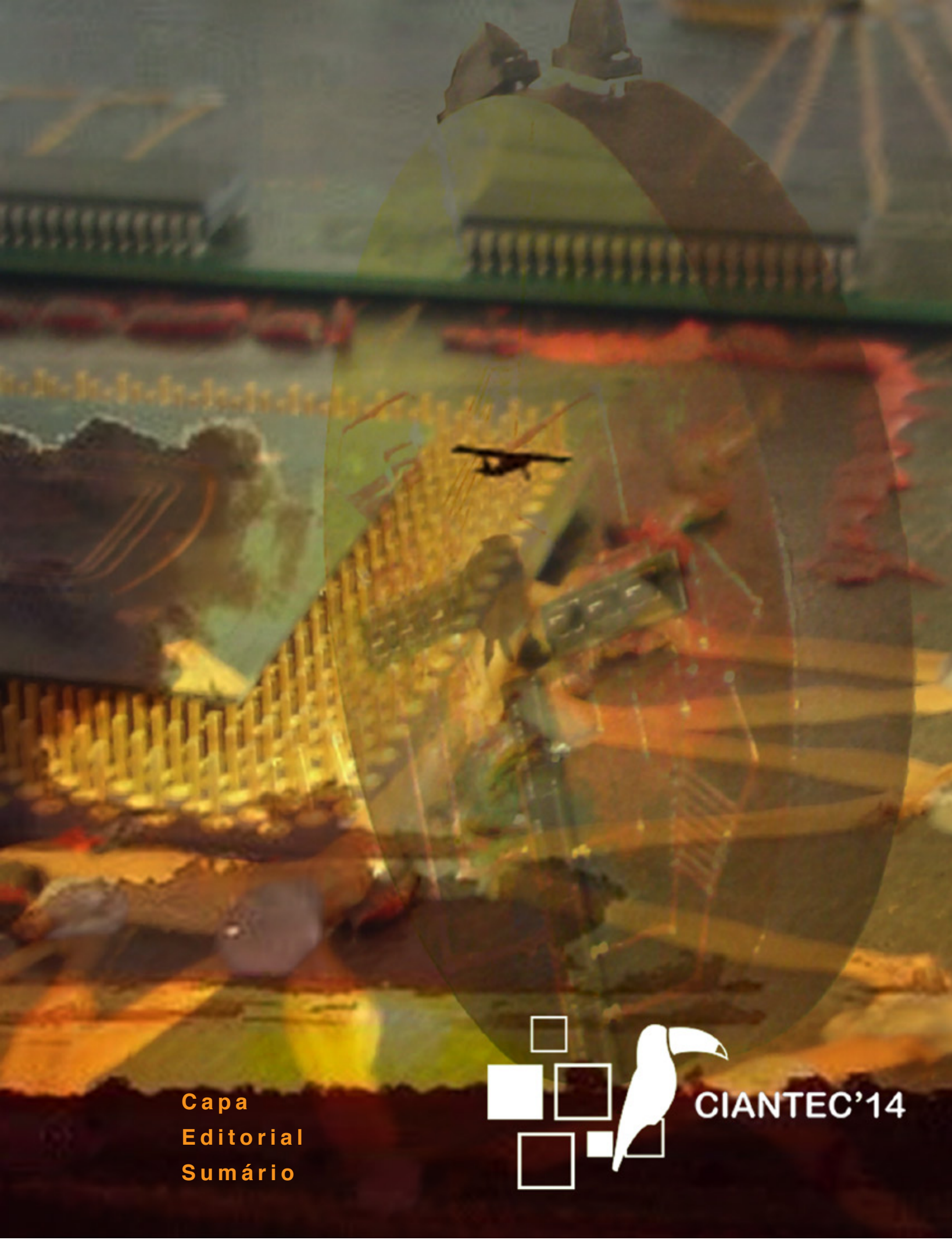
# A ARTE DE TRANSIÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: DIFERENTES FORMAS DE SE COMUNICAR PELA ARTE DIGITAL

DORISDEI VALENTE RODRIGUES



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO - Na era digital as estéticas tecnológicas estão por toda parte, como nas publicidades, na moda, designs de hiper-mídia, vinhetas de TV, cinema, imagens em movimento, portais, sites, blogs. Nesse sentido, o grupo de pesquisa Transiarte vem desenvolvendo desde 2007 experiências com alunos da educação de jovens e adultos com ênfase em práxis pedagógicas que promovam espaços para criação e a construção coletiva a partir de dispositivos e suportes tecnológicos. A metodologia utilizada é a pesquisa-ação, predominantemente existencial (BARBIER, 2007), que como prática caracteriza-se por uma ação colaborativa sustentada pela reflexão crítica e as transformações que a realidade demanda. A práxis da transiarte pauta-se no trabalho coletivo e nas produções estéticas tecnológicas significativas que dialogam com as experiências de vida dos educandos no coletivo, materializadas em diferentes formatos digitais; como vídeos, animação, poesias entre outros. Essa pesquisa integra a rede de pesquisa do programa Observatório da Educação – Edital 049/2012/CAPES/INEP com a Universidade Federal de Goiás e a Universidade Federal do Espírito Santo, denominado: Desafios da Educação de Jovens Adultos integrada à Educação Profissional: identidades dos sujeitos, currículo integrado, mundo do trabalho e ambientes/mídias virtuais. Temos como eixo fundante a aprendizagem coletiva da arte para pensar a estrutura da escola na era digital. Identificamos a escola como espaço que reconheça e integre a cultura tecnológica e as produções de arte digital como lugar de descoberta, experi-

mentação, autonomia e possibilidades inter e transdisciplinar de encontro das diferentes áreas de conhecimentos e das novas linguagens midiáticas.

PALAVRAS CHAVE: Construção Coletiva, estéticas tecnológicas, Educação de Jovens e Adultos.

ABSTRACT - In the digital age technological aesthetics are everywhere, as in advertising, in fashion, hypermedia designs, vignettes of television, movies, motion pictures, portals, websites, blogs. In this sense, the research group Transiarte has been developing experiences since 2007 with young and adult students with an emphasis on pedagogical praxis that promotes spaces for creation and collective construction from devices and technological supports. The methodology is pesquisa-ação, predominantly existential (BARBIER, 2007), a practice that is characterized by a collaborative action supported by critical reflection and transformations that reality demands. The praxis of Transiarte is guided in the collective work and significant technological aesthetic productions that dialogue with the life experiences of learners into collective materialized in different digital formats, such as video, animation, poetry and so on. This research integrates the network research program Observatório da Educação – Edital 049/2012/CAPES/INEP with the Federal University of Goiás and the Federal University of Espírito Santo, called: Challenges of Youth to Adult Integrated Professional Education : identities of , integrated curriculum , and the world of work environments / virtual media (Desafios da

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Educação de Jovens Adultos integrada à Educação Profissional: identidades dos sujeitos, currículo integrado, mundo do trabalho e ambientes/mídias virtuais). We have as a shaft founding the collective learning to think about the structure of the school in the digital age. Identifying the school as a space that recognizes and integrates the technological culture and the art digital production as a place of discovery, experimentation, autonomy and inter-and transdisciplinary possibilities against the various areas of knowledge and new media languages.

KEYWORDS: Collective Construction, technological aesthetic, Youth and Adults education.

## **1 HISTÓRICO DO GRUPO DE PESQUISA *TRANSIARTE* NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E EDUCAÇÃO PROFISSIONAL EM BRASÍLIA.**

O Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Jovens e Adultos (PROEJA) tem como fundamento o Decreto nº. 5.840, de 13 de julho de 2006, e o Edital Nº 003/2006 da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC) do Ministério da Educação (MEC). Este programa foi instituído em 2005/2006 pelo Decreto nº 5154/04 e se configura no cenário nacional como uma

ação importante do governo federal para garantia dos direitos sociais do trabalhador brasileiro.

O PROEJA nasce como proposta de formação integrada que tem como centralidade a elevação da escolaridade, em nível de ensino fundamental ou médio, e a formação profissional pública e de qualidade, cujo documento oficial, assim dispõe: “qualificação social e profissional articulada à elevação da escolaridade, construída a partir de um processo democrático e participativo de discussão coletiva” (BRASIL, 2009, p. 47).

A partir da demanda dessa proposta de formação e da ausência de produções científicas mais aprofundadas sobre o tema, educadores e educandos da Faculdade de Educação (FE) da Universidade de Brasília (UnB) criaram o grupo de pesquisa *Transiarte* no ano de 2007, articulando pesquisadores sobre Educação de Jovens e Adultos (EJA) e sobre Educação Profissional (EP) para estimular a investigação dos processos de implementação da educação profissional integrada à educação de jovens e adultos (PROEJA) no Distrito Federal.

Embora o Projeto *Transiarte* tenha iniciado em 2007, o debate que lhe deu origem é anterior. Em 2006, educadores de três áreas de concentração do Programa de Pós-graduação em Educação - Educação e Comunicação, Políticas Públicas e Gestão da Educação e Escola, Aprendizagem e Trabalho Pedagógico – da Universidade de Brasília, além do Departamento de Métodos e Técnicas – MTC, em conjunto com os educadores

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

da Universidade Federal de Goiás e da Universidade Católica de Goiás, decidiram participar conjuntamente da investigação sobre a articulação entre EJA e EP.

Os desdobramentos desse trabalho no DF deram condições para o nascimento do Projeto Transiarte, tendo a UnB assumido o subprojeto 3: Transiarte, Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional, a partir do financiamento do Programa de Apoio ao Ensino e à Pesquisa Científica e Tecnológica em Educação Profissional Integrada à Educação de Jovens e Adultos - EDITAL PROEJA-CAPESE/SETEC nº 03/2006.

No período de 2007 a 2011, o Projeto da transiarte integra o Projeto 19: O PROEJA indicando a reconfiguração do campo da Educação de Jovens e Adultos com qualificação profissional – desafios e possibilidades do Proeja.

No ano de 2012, a pesquisa-ação continua mesmo sem financiamento, mas com o apoio da UnB e parceria da Secretaria de Educação do Distrito Federal. No ano de 2013, o projeto passa a integrar a rede de pesquisa do Programa Observatório da Educação – Edital 049/2012/CAPESE/INEP com a Universidade Federal de Goiás e a Universidade Federal do Espírito Santo, denominado: Desafios da Educação de Jovens Adultos integrada à Educação Profissional: identidades dos sujeitos, currículo integrado, mundo do trabalho e ambientes/mídias virtuais.

## 2. A ARTE DE TRANSIÇÃO NO CONTEXTO DA ERA DIGITAL

A arte de transição situa-se no contexto da era digital frente às mudanças com relação à condição do sujeito na relação com a realidade e à compreensão de mundo. Esses aspectos tem levantado questionamentos a cerca dos fundamentos das ciências e do reconhecimento da necessidade de interconectar as diversas disciplinas. Para Giannetti (2006). Esses questionamentos sobre a realidade e a razão, já estavam presentes nas reflexões em 1950 entre racionalistas e relativistas.

“Diversas teorias renunciam a sua especificidade disciplinar para se aproximar gradualmente da noção de inter-relação, como podemos ver no estudo das mensagens e da comunicação humano - máquina da cibernética, postulada como modelo de cruzamento e suas ideias de pensamento contaminado (GIANNETTI, 2006, p.13)

A ideia de contaminação entre as disciplinas no campo da arte se inicia com uma potencialização das relações entre diferentes campos artísticos (artes visuais, teatro, música e etc) que com o surgimento da fotografia essas potencialidades ficaram ainda mais evidentes na relação entre técnica, arte e vida, pois as

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tecnologias de geração e reprodução de imagem tornam-se novas ferramentas nas mãos dos artistas.

Contudo no campo da arte digital as ferramentas passam a ser acessíveis para qualquer pessoa e com a popularização do computador, do acesso à internet e as mídias digitais, a arte digital está em evidência em diferentes setores, como na economia, na cultura, sociedade, educação, lazer e outros.

Nesse sentido, as artes, ciências e tecnologias no Brasil, passam a representar diferentes modos de ser e agir no mundo por meio de práticas criativas que se entrelaçam de forma interdisciplinar. Essas diferentes abordagens se apresentam como um fenômeno tratado por pesquisadores no mundo. Entretanto, ainda há muita polêmica sobre o assunto, devido à abrangência e a diversidade de conceitos e definições entre pesquisadores, artistas, cientistas e historiadores.

Nesse cenário, a arte digital se faz presente nas reflexões acadêmicas e deve fazer parte também nas discussões em educação, como vem correndo na experiência do grupo de pesquisa “*Transiarte - Educação de Jovens e Adultos e Educação Profissional no Distrito Federal*”, com foco nas práticas pedagógicas na utilização das tecnologias digitais e no fazer coletivo”.

A Transiarte (TELES, 2012, p.103) “visa despertar a identidade cultural na produção artística virtual de jovens e adultos por meio da criação artística coletiva e individual”. O projeto trata de temas de situação problema-desafio, a partir de uma nova lingua-

gem midiática, desenvolvendo habilidades com softwares e hardwares na construção artística permitindo ao jovem/adulto ir além de uma atuação passiva, receptora de informações ou imagens no ciberespaço.

Utilizamos o conceito de Transiarte, uma forma de ciberarte ou arte digital, que se caracteriza pela criação coletiva e interatividade e produções artísticas abertas expostas na “galeria de arte” no sítio/site: [www.proejatransiarte.ifg.edu.br](http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br). Valoriza a criação coletiva ao modelo de autoria do domínio público e da creative commons ([www.creativecommons.com.br](http://www.creativecommons.com.br)). Com isso, busca-se trabalhar com a aprendizagem das funcionalidades das mídias digitais em seu uso criativo, promovendo também a inclusão digital.

A arte de transição ou transiarte é uma experiência no campo da arte digital desenvolvida no âmbito escolar, com sujeitos da Educação de jovens e Adultos com o método da pesquisa-ação de Barbier (2007). O grupo de pesquisa é formado por professores da educação básica, graduandos, pós-graduandos e professores da Universidade de Brasília do Programa de pós-graduação em educação da faculdade de educação (PPGE/UnB). A pesquisa-ação visa estimular a investigação dos processos de implementação da educação profissional integrada à educação de jovens e adultos (PROEJA) no Distrito Federal.

A oficina transiarte vem se constituindo desde 2008, como uma proposta de construção coletiva a partir da experiência estética da arte digital como eixo de integração entre duas modalidades

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

de ensino; Educação Profissional (EP) e Educação de Jovens e Adultos (EJA).

As contribuições deste trabalho pretendem orientar sobre processos de integração curricular pela inserção da cultura digital na escola, o incentivo a criação e produções artísticas como orientação estratégias pedagógicas de aprender e ensinar na cultura digital, além de incentivar a utilização das diversas linguagens existentes que se articulam intensamente a partir da enorme presença das tecnologias digitais, mais especificamente as de informação e comunicação e a da arte digital na cultura escolar.

### 3. ESTÉTICA E PROCESSOS NA ARTE DE TRANSIÇÃO

No processo da transiarte, a percepção e a sensibilidade são consideradas, no despertar das habilidades de manipulação das linguagens, características que vão refletir a estética contemporânea, estética que passamos a chamar nesse trabalho de estética tecnológica.

Neste trabalho pactuamos com Domingues (2008), Arantes (2008), Santaella (2008) e Shustermam (1999) na utilização do conceito de Estética (do grego αισθητική ou aisthesis: percepção, sensação) que na sua origem, segundo Arantes (2008) relaciona-se a uma “experiência que não é adquirida por meio do conhecimento intelectual e racional, mas pela sensibilidade”.

Assim, a partir do entendimento da complexibilidade de pensar as produções artísticas na era digital pelas convergências entre a estética, técnica e tecnologia numa relação com o “saber fazer” dos jovens e adultos pela apropriação dos elementos (cor, volume, textura, forma, linha, e outros) se constitui a arte de transição ou transiarte, que é essencialmente uma linguagem em constante movimento.

Corroboramos com Santaella que na contemporaneidade, já não há mais um lugar fixo para pensamentos dualistas, principalmente nas abordagens do campo da educação. Entende-se que a linguagem perde sua instabilidade quando o texto, imagem e som “sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se (SANTAELLA, 2008, p.36). A autora em seu conceito das “linguagens líquidas” na era digital. Vivencia uma confraternização de todas as artes que “fluem umas para as outras: artesanato, desenho, pintura, escultura, fotografia, vídeo, instalação e todos os seus híbridos.”

A arte de transição se coloca dentro dessa confraternização da arte digital ( teatro, dança, artes visuais, fotografia e outras ) com suporte de ferramentas tecnológicas em sua práxis pedagógica, que visa à capacitação e o domínio de softwares ou hardwares como estéticas tecnológicas ou representações do campo artístico no dialogo da arte – educação na cibercultura.

Defendemos uma práxis educativa para EJA, que compreenda as possibilidades criativas e a construção coletiva a partir

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

da popularização do computador, do acesso à internet, das mídias digitais e dos aparelhos moveis, pela apropriação de habilidades da reconfiguração das estéticas tecnológicas que estão por toda parte, como nas publicidades, na moda, designs, vinhetas de TV, imagens em movimento, portais, sites, blogs.

De fato, a transiarte ao entrar nas escolas abre possibilidades de uma construção coletiva que parte da vida cotidiana, dos problemas existentes na realidade, permitindo aos educandos sentir-se no mundo e transformar a realidade a sua volta, dando voz aos jovens e adultos trabalhadores no ciberespaço, lugar que para muitos ainda é desconhecido em todos seus níveis de interatividade, mas que aos poucos se torna amigável no contato que se estabelece pelo “interfaceamento” no site [www.proejatransiarte.ifg.edu.br](http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br), com a produção estética/mundo.

Ao longo de cinco anos com experiências positivas e também negativas dentro das escolas a transiarte lança uma proposta de integração pautada na transdisciplinaridade para educandos criativos e com iniciativa. Moran (2000) fala de um novo perfil de educandos com disposição para buscar, dialogar, cooperar e colaborar, esses são estudantes que certamente estarão exercitando seu potencial para a criação e solução de situações-problemas. E, claro que não estarão fazendo isso só entre eles e seus professores, mas sim na própria rede que se atualiza diariamente num processo incessante de colaboração das pessoas que a tornam viva.

O processo colaborativo se constrói no dialógico, que por

definição, significa que a “confrontação e o surgimento de novas idéias, sugestões e críticas não só fazem parte de seu modus operandi como são os motores de seu desenvolvimento” (SILVA, 2012). Isso faz do processo colaborativo uma relação criativa baseada em múltiplas interferências.

A base epistemológica de construção coletiva articula-se com a ideia de sujeitos, lugares e saberes articulados para uma dada problemática. Os diálogos entre áreas e componentes curriculares estão fundamentados nas reflexões de Nicolescu (2000), seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina.

As oficinas de transiarte permitem a qualquer pessoa realizar experimento com cores, luzes, linhas formas, figuras, sons, texturas, animações e hipertextos dando vazão a suas habilidades criativas. Além de incentivar e promover a utilização de softwares para a produção e a manipulação de quaisquer elementos de texto, som e imagem.

Desse modo, no processo da Transiarte, a experiência estética da arte digital encontra-se como mediadora de um impasse conflituoso entre duas visões: a educação tecnicista voltada para a prática, e a propedêutica, com ênfase em conteúdos e teorias do currículo da educação básica, baseado no distanciamento entre a realidade e a escola.

O processo da Transiarte compreende que existem outras

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

possibilidades de construção curricular que tratem dos problemas do cotidiano do currículo na sala de aula.

Essas possibilidades passam pela apropriação de elementos da linguagem visual, a fim de tornar o conhecimento escolar significativo para os educandos da Educação de Jovens e Adultos, numa abordagem curricular das ciências de forma integrada. Ela é ora interdisciplinar, ora transdisciplinar, a partir de um planejamento construído de forma coletiva entre todos os sujeitos da pesquisa.

Em entrevista com o coordenador pedagógico e professores da escola de ensino Médio pesquisada, percebe-se que existe uma “urgência em aproximar a educação da vida dos alunos” sem a fragmentação dos conteúdos disciplinares.

Conteúdos que não têm nada a ver com os alunos.

Para o aluno se incluir educacionalmente ele tem que ter interesse e, para ter interesse, ele tem que ver o que se aplica à realidade dele. Eu fiz curso técnico e vejo a proposta do projeto Transiarte como uma qualificação dentro da realidade dos alunos. (Entrevista com coordenador pedagógico de EJA, 2010).

[...] o conteúdo da EJA é diferente dos alunos do ensino médio do regular. Eles têm muita dificuldade, principalmente com as disciplinas de exatas, matemática

e física. [...] Não utilizamos o laboratório da escola, pois não temos uma pessoa para cuidar do laboratório. (professor Augusto, 2013).

O planejamento coletivo e a avaliação é um processo fundamental para promover a integração dos conteúdos e sua contextualização com a realidade vivida pelos educandos. Contudo, o professor deve aderir à participação no projeto, pois isso vai alterar a forma de condução do seu conteúdo. Nesse processo, o professor se torna um colaborador e agente transformador da sua práxis.

Ao encontro desta perspectiva, Santomé (2000), sem romper com a perspectiva de um currículo com disciplinas, mas também não fechado às mesmas, postula que um currículo integrado:

Deve servir para atender às necessidades de alunos/as de compreender a sociedade na qual vivemos, favorecendo consequentemente o desenvolvimento de diversas aptidões tanto técnica como sociais; devem ser respeitados os conhecimentos prévios, as necessidades, os interesses e os ritmos de aprendizagens dos/as alunos/as deve aumentar a participação nas discussões, decisões e deliberações (pp.187, 188).

Nesse cenário das experiências estéticas de arte digital, na práxis da Transiarte, como uma estratégia pedagógica de ensino, busca-se reconhecer as possibilidades dessa arte de transição como uma ação pedagógica não fragmentada do ensino e

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

da aprendizagem, pela via das construções estéticas dos jovens e adultos. Compreendendo, assim, como Santaella (2009, p.499), que “a tecnologia é um ingrediente da cultura contemporânea sem o qual ciência, arte, trabalho, educação, enfim, toda a gama da interação social tornar-se-ia impensável”.

Pensar a inserção da cultural digital na Educação de Jovens e Adultos é promover a inclusão digital, é possibilitar o acesso a outras linguagens no ciberespaço. E nesse campo polêmico da fronteira da arte digital, como possibilidade de apropriação das tecnologias de comunicação e informação na cultura escolar tradicional na EJA, que o trabalho pretende trazer as contribuições sobre as mudanças ocorridas com a inserção do PROEJA Transiarte.

## 4. OFICINA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

A Oficina Transiarte é desenvolvida em dois formatos: semanalmente e semestralmente, em constante diálogo com os sujeitos da pesquisa aplicada em uma escola de ensino médio de Ceilândia - DF e dirigida a alunos da Educação de Jovens e Adultos.

A oficina semanal é ofertada conforme o calendário da escola, num dia determinado e/ou combinado com o professor do componente que atua na turma no decorrer de uma semana podendo ser desenvolvida na feira de ciências, semana da EJA ou

outro momento já definido no próprio calendário da secretaria de educação do estado.

Na Oficina Transiarte, todas as etapas seguem o método da pesquisa-ação (ação-reflexão-ação) de Barbier (2003), que se torna um auxílio à estratégia da pesquisa e pode modificar seu rumo em função das informações recebidas e dos acontecimentos imprevisíveis. A oficina transiarte segue as seguintes etapas:

1ª ETAPA: o convite - A equipe da UnB, a cada início de semestre, convida os professores e alunos para conhecer o projeto, assim como todos os membros da comunidade escolar. A busca pela reflexão e ação do processo gera sempre novos caminhos nas etapas da oficina, que por sua vez está em movimento permanente, no fluxo do fazer. Começa-se a estabelecer uma “contratualização” (BARBIER, 2003, p. 118): pensar em um “contrato de ação” que se estabelece entre os novos educadores e educandos.

2ª ETAPA: a Situação-problema-desafio - Configura-se na discussão em que alguns sabem mais de um assunto e outros sabem mais sobre outro. O trabalho da equipe de pesquisa é o de fortalecer o grupo no sentido da produção coletiva e colaborativa, a fim de possibilitar a socialização da comunicação que eles querem publicizar para a sociedade. Algo próprio das experiências deles, em que suas aprendizagens possam se revelar de modo criativo, inovador e sedutor. A situação problema aqui desenvolvida foi a falta de uma parada de ônibus que dificulta o traslado entre a escola e a residência dos alunos

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

3ª ETAPA: a criação do roteiro - O roteiro é o processo de sistematização das ideias para a imagem. É o momento da identificação dos conflitos a serem abordados. Em círculo, todos escrevem um roteiro a partir do tema escolhido. Depois, todos leem até chegar a um consenso e construir um único roteiro coletivo que traz aspectos políticos, críticos, culturais e outros. O alunos criaram o roteiro a partir da própria experiência vivida na parada de ônibus.

4ª ETAPA: criação artística coletiva- Traz o sentido da construção coletiva aos alunos e professores que se permitem construir formas estéticas e brincar com as possibilidades do real e também do virtual. Esse é o momento para captação de imagens com o celular, com máquina fotográfica ou filmadora e também para criação e manipulação de imagens no computador.

5ª ETAPA: edição de imagens - A realização da animação se dá por um processo de construção/ desconstrução constante, desde o roteiro até a finalização da edição, os fragmentos a serem produzidos traduzem a percepção dos sujeitos da pesquisa sempre em busca de resposta para situação-problema -desafio.

6ª ETAPA: postagem no site - Socialização dos resultados da pesquisa. Avaliação do processo e preparação para uma nova oferta.

A produção estética da oficina é postada no site [www.projeaTransiarte.ifg.edu.br](http://www.projeaTransiarte.ifg.edu.br), assim como parte dos resultados da pesquisa. O site possui uma rede social onde os grupos que partici-

param nas oficinas podem se comunicar e postar tanto as produções como os textos, fotos e informações de sua participação no projeto.



Figura 01 - Rodrigues, Oficina - edição de imagens, julho 2014

As etapas da oficina podem ser alteradas prescindindo da organização estabelecida no processo. É no processo que todos se constituem como pesquisadores, pois não há distância entre educador e educando. Desse modo, o caminho é construído coletivamente e em cada oficina e o resultado desse processo colaborativo pode sofrer intervenções e reconfigurações na proposta pedagógica ofertada no próximo semestre.

Percebe-se na oficina que a arte e a tecnologia aproximam o fazer pedagógico e o sentir, afluindo ainda mais as percepções dos participantes da Transiarte e contribuindo com o aprimoramento do Projeto, conforme relato dos participantes, que tiveram

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

seus nomes preservados:

Olha, a Transiarte apareceu para gente como um desafio a princípio, mas à medida que a gente foi se envolvendo a gente percebeu que era uma luz no fim do túnel para esse modelo de educação que a gente tem, não digo de educação, mas do ensino na ponta, lá na sala de aula mesmo. A Transiarte acabou seduzindo pela possibilidade de você agregar àquele conhecimento, àquele legado da humanidade, que a gente traz para discussão pra dentro de sala de aula, por meio de outras formas de conhecimento, de praticas que podem e que acrescentam na formação do aluno. A ideia de aliar isso à tecnologia, a aplicações práticas, a outros métodos de fazer conhecimentos, isso é sedutor (Entrevista professor, JOAO, 2010).

[...] Na verdade, as novas tecnologias hoje é uma realidade onde não tem como nós educadores trabalharmos sem utilizar desses mecanismos [...]. (Entrevista aluno, MESSIAS, 2013).

A Transiarte se apresenta como eixo temático integrador de ações que convergem para a implantação do currículo integrado. Propõe em sua práxis situação-problema-desafio, respeitando a identidades dos sujeitos trabalhadores, suas experiências anteriores, não separa a escola da vida, integra teoria-prática, entre o saber e o saber fazer, tendo na ação/reflexão/ação educativa uma

unidade entre conhecimento, trabalho e cidadania.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na práxis da transiarte consideramos o conhecimento de mundo dos sujeitos, construído ao longo da vida dos educandos, como ponto de partida da oficina e o conteúdo curricular da disciplina como pano de fundo, de forma a não fragmentar esses conteúdos, mas de contextualizar com a realidade por meio da arte digital.

Entre vários desafios, vale ressaltar o de superar a tradição da cultura pedagógica de transmissão de conteúdos e assumir que as tecnologias de comunicação e informação trazem muitas questões para pensar e avaliar a práxis, os métodos, as técnicas, os recursos e os currículos. Entendendo que tais instrumentos se constituem como importantes mediadores da aprendizagem ainda são grandes desafios que a educação escolarizada precisa superar com os seus protagonistas.

Freire (2008) propõe que a escola discuta os saberes dos educandos, saberes socialmente construídos na prática comunitária, com os conteúdos disciplinares. Reis (2011) comunga com Freire (2008) e acrescenta que não só a discussão da inter-relação dos conteúdos disciplinares com os saberes dos educandos, mas também encaminhamentos para a superação da situação-problema-desafio levantada no coletivo, portanto que deve ser discutida

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

pelos/com os sujeitos no processo da oficina.

As estéticas tecnológicas desenvolvidas nas oficinas transiarte corroboram com Freire (2008), Fávero e Freitas (2011, p.367), que defendem que a capacidade de aprender dos adultos requer uma metodologia especial de ensino que considere o desuso da aprendizagem, devolva a autoconfiança e parta do diálogo.

Nesse sentido, a escola deveria ser um lugar de processos colaborativos, de produção de conhecimentos coletivos. E no contexto legitimar em sua pauta educativa a educação dos trabalhadores com vistas à formação de um cidadão crítico, reflexivo, emancipado e qualificado para o mundo do trabalho.

Para tanto as tecnologias se apresentam como instrumentos de democratização e acesso ao conhecimento e reforçam a necessidade de uma educação na contramão do individualismo competitivo. O processo da transiarte fortalece e reforça as discussões no Centro-Oeste, pela reivindicação de políticas públicas de Estado, que reconheça e viabilize, valorize uma educação que respeite os saberes construídos, dialogando com as expectativas e intervenções dos educandos, apoiada na construção coletiva/ colaborativa.

Partimos da perspectiva da pesquisa-ação, na qual os sujeitos nas contradições sociais vão se formando, transformando os ambientes e a si próprios no seu processo de escolarização. Assim formando seu próprio itinerário formativo na escola, pela via da comunicação em suas diferentes linguagens, escrita, visual

e híbridas.

## 6. REFERÊNCIA

SANTAELLA & ARANTES, Priscila. (Org.) Estéticas tecnologias: novos modos de sentir. São Paulo: Editora PUC-SP, 2008.

TELES, Lucio. Introdução à Transiarte, in TELES, Lucio; CASTIONI, Remi; HILÁRIO, Renato. PROEJA-Transiarte: Construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores. Brasília: Editora Verbena, 2012.

SILVA, I, Cicero. Arte e Tecnologia Digital Brasileira (2011). Editora: witz edições. Acesso em 30 de janeiro de 2014 em <http://pt.scribd.com/doc/56378627/Arte-e-Tecnologia-Digital-Brasileira>

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



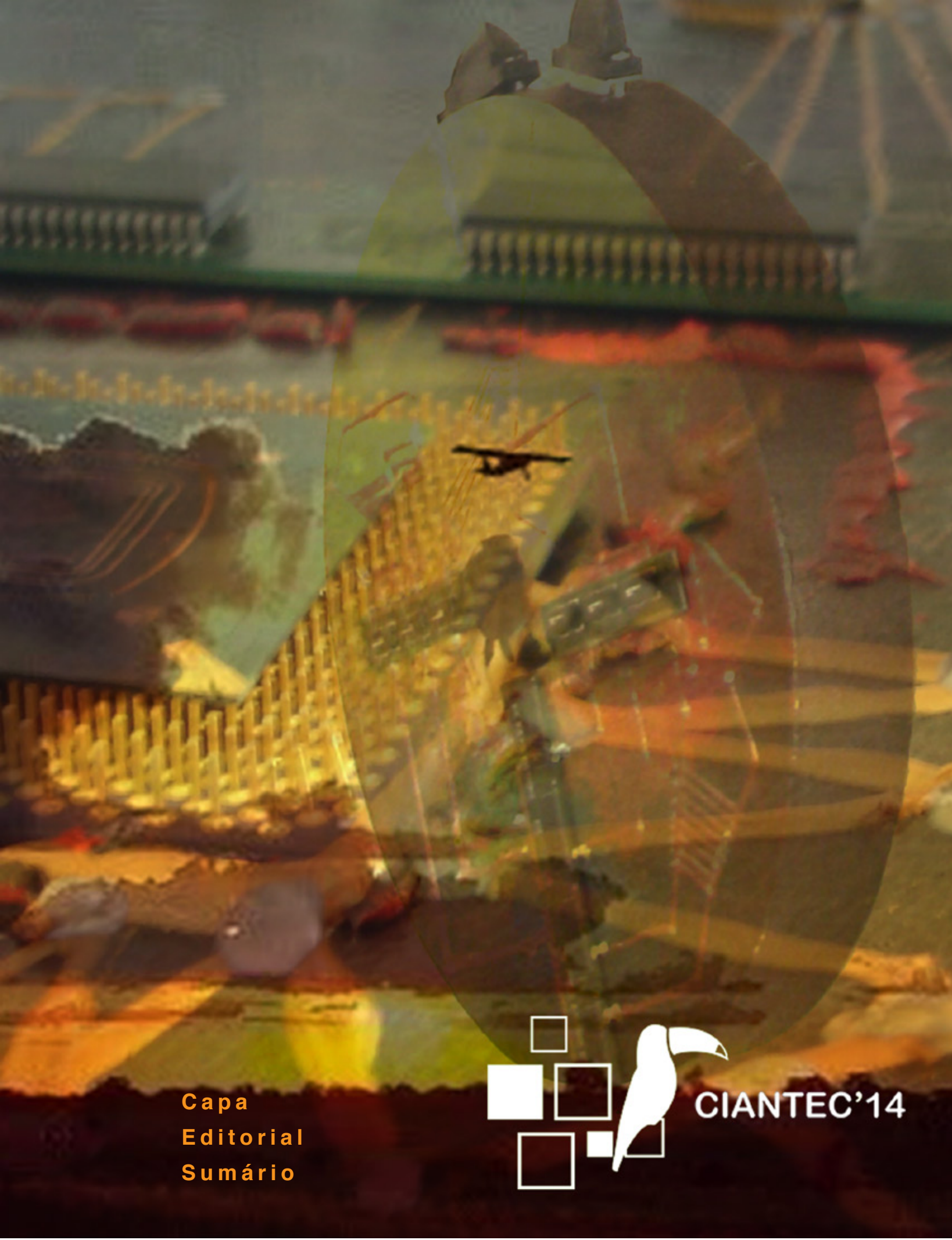
# A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO LINGUAGEM NA ARTE E EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

DORISDEI VALENTE RODRIGUES



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14

Uma  
experiência  
de arte digital na  
disciplina de  
história.



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Em menos de duas décadas, as redes informáticas deram origem a infinitos recursos que foram incorporados ao nosso cotidiano. Na sociedade da informação ou era digital percebe-se que a incorporação dessas tecnologias tem ocorrido com a mesma velocidade e intensidade, da oferta e o descarte dessas mesmas tecnologias, que não foram nem tão exploradas, mas substituídas por novas.

Os equipamentos digitais (note/net /ultrabooks /tablets/celulares/smartphones) que de acordo com o interesse próprios fazem circular no espaço de fluxo tecnológico das redes, informações que podem ser “reenviadas” da mesma forma, ou passar pelas possibilidades de mesclar, recortar, combinar, ampliar, fundir, remixadas e criando outras estéticas que voltam a circulação.

Essas possibilidades mediadas pela tecnologia, segundo Kenski (2013) facilita com que novos projetos pedagógicos sejam criados, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada aluno, em todas as idades e níveis e de ensino. Contudo, no campo da educação as TIC's ainda são desarticuladas das mudanças estruturais no processo de ensino, nas propostas curriculares e na formação de professores.

E no que se refere a formação de professor em muitos casos as capacitações são direcionadas para o uso dos equipamentos fazendo com que as práticas pedagógicas permaneçam as mesmas modificando apenas o formato de apresentação dos conteúdos.

Segundo Pretto (2013, p.108 ), esse fato pode se compreen-

dido pela “ forma não tão sutil das diferenças de concepção sobre o uso das tecnologias” fato que vêm trazendo sérios confrontos para a escola, fazendo com que os educadores vivam um verdadeiro impasse, uma vez que boa parte dos jovens e adolescentes já se relaciona com os games e com todos esses aparatos tecnológicos digitais.

Esses fatos vêm demandando uma reconfiguração dos processos educativos na modalidade da EJA, que atendia inicialmente, pessoas com mais idades que estavam fora da escola há certo tempo e agora, com o processo de juvenilização pela diminuição da idade para 15 anos cada vez mais esses jovens estão frequentando turmas de EJA .

Nesse “Encontro de gerações ” as estéticas tecnológicas inseridas na cultura dos alunos mais jovens, denominados por Pretto (2013) de geração alt+ tab, por Don Tapscott (1999) geração - net, e por Douglas Rushkoff (1999) de *screenagers*. Sempre para enfatizar que essa juventude se relaciona de forma diferente com as tecnologias, provocam um conflito no ambiente escolar.

Essa juventude traz para escola a vivencia com as redes sociais, as postagens de vídeos em sites como youtube e outros, principalmente pela utilização de aparelhos moveis, que agora no espaço escolar ao lado de adultos e idosos, ratificam a necessidade de uma alfabetização tecnologica como nos fala (Rivera, 2008) em sua reflexões sobre a alfabetização tecnologica como uma necessidade cada vez mais presenta na EJA. O termo alfabetização

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

esta associado ao desconhecimento de algo e não na utilização de um código escrito.

Para Rivera (2008), existe um novo tipo de analfabetismo denominado de tecnológico que deve fazer parte das discussões de inclusão na EJA.

Em um futuro não muito distante, o analfabetismo tecnológico pode se converter em um fator de maior alcance e gerador de importantes diferenças entre os países e as regiões. É muito provável que em poucos anos a taxa de alfabetização tecnológica seja para os economistas um indicador de riqueza tão válida como hoje é a taxa de alfabetização clássica (RIVERA, 2008, p.28) .

Essa fato é relevante para alertar que as tecnologias não podem ser mais um fator de exclusão e no que se refere à Educação de Jovens e Adultos Trabalhadores, a inserção das tecnologias deve ser pensada num contexto atual da queda de matrículas registradas pelo Censo Escolar do INEP. Em 2008, que registrou mais de 4,9 milhões de matrículas na educação de jovens e adultos e em 2011, este número caiu para 4.046.169. Uma queda de 18% em quatro anos.

Essa queda nas matrículas pode ser analisada como um resultado positivo referente a permanência dos alunos do ensino

fundamental no fluxo de série e idade. Mas por outro lado segundo o Censo Escolar o analfabetismo e a baixa escolaridade da população brasileira permanecem extremamente relevantes.

O analfabetismo funcional, por exemplo, entendido como a porcentagem de indivíduos na população de 15 anos ou mais que possui escolaridade inferior a quatro anos, está em 20,7% no Brasil (IBGE, 2012). Esta porcentagem representa aproximadamente 30 milhões de brasileiros, o que é apenas uma parte do contingente potencial enorme de alunos para o EJA.

O que fazer e propor para garantir não só a matrícula, mas sim a permanência e aprendizagem de fato significativa regida por uma concepção de currículo e uma práxis que respeita os sujeitos de saberes e suas demandas reais?

Como garantir o acesso a todos esses recursos da informação e comunicação pela arte digital para que, efetivamente, toda a população possa ter acesso e conviver com o que denominamos de cibercultura?

Muitos são os desafios da educação na era da informação segundo os pesquisadores Pretto (2004), Cysneiros (2006) e Kenski (2013). Nesse sentido, essa investigação traz para reflexão as potencialidades das tecnologias digitais na práxis do projeto de pesquisa transarte na educação profissional e educação de jovens e adultos. Como proposição para inovar nas situações de ensino e aprendizagem como foco no processo colaborativo; Pela inserção de uma cultura didática digital pautada no fluxo tecnoló-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

gico; Na apresentação de conteúdos e estratégias de ensino; e por fim em busca de outras formas de pensar o currículo.

Nesse sentido somente uma pesquisa pautada no pensamento da complexibilidade, transdisciplinaridade e pesquisa-ação compreende que o acesso das TIC's na educação jovens, adultos e idosos trabalhadores pode se dar, pelo vies das experiências e criações de estéticas tecnológicas na cibercultura, ampliando a apropriação das TIC's para além de aparatos tecnológicos, numa não visão apenas de instrumentalização.

Trazemos à reflexão as experiências que vem ocorrendo com as oficinas de transiarte desde de 2008 , que permitem a qualquer pessoa realizar experimento com cores, luzes, linhas formas, figuras, sons, texturas, animações, videos e hipertextos dando vazão a suas habilidades criativas. As TIC's aqui são entendidas na produção e a manipulação dos elementos estéticos na criação e construção coletiva /colaborativa de forma ativa.

“a transiarte ou arte de transição é o processo de remodelação, reconfiguração estética virtual: a produção artística, seus suportes, e outros implementos da arte tradicional são repensados e reconfigurados, e passam então a expressar novas estéticas, agora digitais, povoando o campo do ciberespaço” (Teles, 2006).

Na transiarte a arte/educação se coloca dentro dessa confraternização da arte digital como uma práxis pedagógica, que visa à capacitação e o domínio de softwares ou hardwares como estéticas tecnológicas ou representações do campo artístico que dialoguem com o campo da arte e da educação, em suas práxis pedagógicas de ensino e aprendizagem na cibercultura.

No processo da transiarte, a percepção e a sensibilidade são consideradas, no despertar das habilidades de manipulação das linguagens, características que vão refletir a estética contemporânea, estética que passamos a chamar nesse trabalho de estética tecnológica a partir do entendimento da complexibilidade de pensar as produções artísticas na era digital.

Na transiarte a estética está na convergência entre arte, estética, técnica e tecnologia numa relação com o “saber fazer” dos jovens, adultos e idosos trabalhadores pela apropriação dos elementos (cor, volume, textura, forma, linha, e outros) se constitui a arte de transição ou transiarte, que é essencialmente uma linguagem em fluxo, em constante movimento e em trânsito.

Defendemos uma práxis educativa para EJA, que compreenda as possibilidades criativas e a construção coletiva a partir da popularização do computador, do acesso à internet, das mídias digitais e dos aparelhos moveis, pela apropriação de habilidades da reconfiguração das estéticas tecnológicas que estão por toda parte, seja nas publicidades, na moda, designs, vinhetas de TV, imagens em movimento, portais, sites, blogs.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

De fato, a transarte ao entrar nas escolas abre possibilidades de uma construção coletiva que parte da vida cotidiana, dos problemas existentes na realidade, permitindo aos educandos sentir-se no mundo e transformar a realidade a sua volta, dando voz aos jovens e adultos trabalhadores no ciberespaço, lugar que para muitos ainda é desconhecido em todos seus níveis de interatividade, mas que aos poucos se torna amigável no contato que se estabelece pelo “interfaceamento” no site [www.proejatransarte.ifg.edu.br](http://www.proejatransarte.ifg.edu.br), com a produção estética/mundo.

Ao longo de cinco anos com experiências positivas e também negativas, no processo das oficinas. A transarte lança uma proposta de integração pautada na transdisciplinaridade para educandos criativos e com iniciativa. Moran (2000) fala de um novo perfil de educandos com disposição para buscar, dialogar, cooperar e colaborar, esses são estudantes que certamente estarão exercitando seu potencial para a criação e solução de situações-problemas.

O processo colaborativo se constrói no dialógico, que por definição, significa que a “confrontação e o surgimento de novas idéias, sugestões e críticas não só fazem parte de seu modus operandi como são os motores de seu desenvolvimento” (SILVA, 2012). Isso faz do processo colaborativo uma relação criativa baseada em múltiplas interferências.

Constamos que as mudanças na educação são lentas, contudo vemos possibilidades de mudanças por meio do currículo e

da práxis pedagógica pautada na aprendizagem coletiva de forma colaborativa.

A base epistemológica de construção coletiva articula-se com a ideia de sujeitos, lugares e saberes articulados para uma dada problemática. Os diálogos entre áreas e componentes curriculares estão fundamentados nas reflexões de Nicolescu (2000), seu objetivo é a compreensão do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento, através das diferentes disciplinas e além de qualquer disciplina.

A Transdisciplinaridade compreende que na vida a realidade não é fragmentada, dividida em disciplinas. A fragmentação é algo instalado na sociedade e nas escolas em uma estrutura “vencida” onde as mesmas buscam integração por meio de projetos, eixos e temas. A separação do conhecimento e saberes continuam em seus próprios domínios. O essencial na transdisciplinaridade segundo D’Ambrosio (1932) reside na postura de reconstrução de que não há espaço nem tempo culturais privilegiados que permitam julgar e hierarquizar como mais corretos ou mais certos ou mais verdadeiros. Os diversos complexos de explicação e de convivência com a realidade. Para D’Ambrosio a transdisciplinaridade repousa sobre uma atitude aberta de respeito mútuo e mesmo de humildade com relação a mitos, religiões e sistemas de explicação e de conhecimentos rejeitando qualquer tipo de arrogância ou prepotência.

Defendemos nessa investigação a abordagem de ativida-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

des mediadas pelas tecnologias digitais , no caso desse projeto a arte digital insere como uma nova práxis na EJA.

Nesse trabalho o termo práxis é utilizado no sentido do processo pelo qual uma teoria passa a fazer parte da experiência vivida. Diz respeito à prática em oposição ao conceito de teoria, que na transiarte é considerada uma etapa necessária na construção do conhecimento das oficinas transiarte. Pois em cada etapa das oficinas as idéias, ações e planejamentos são experimentados no mundo físico para depois como num desenho da espiral da pesquisa-ação passar pela reflexão –ação- criação-avaliação.

Na transiarte o conceito de práxis comunga com o pensamento marxista uma corrente do pensamento sociopolítico que defende a práxis como um tipo de atividade prática própria do homem, simultaneamente objetiva e subjetiva, e que permite que o ser humano transforme a natureza e, por conseguinte, se transforme/converta a si mesmo.

Para os marxistas, a práxis faz com que o homem possa conhecer a natureza e a sociedade, tomando consciência do devir histórico. Convém ter em conta que a práxis pressupõe a conduta (o comportamento), uma vez que é o resultado de condutas prévias de outras espécimes da espécie humana. A práxis forma-se, portanto, a partir da interação de sistemas culturais, históricos e sociais bastante complexos. Em última instância, o ser humano torna-se humano a partir da práxis.

Com o olhar na práxis na transiarte no processo das oficinas

percebemos ao longo do texto nas falas dos participantes, identificadas pela função exercida, nome fictício e ano de realização das entrevistas as possibilidades de construção e criação coletiva da arte digital numa dinâmica de abordagem das disciplinas que respeite a realidade e diversidade da educação de jovens e adultos.

Sendo a educação um bem social o acesso a arte digital nos mostra possibilidades de disseminação de conhecimento na forma horizontal, onde todos podem construir conhecimento, sendo todos sujeitos de saberes que ao disponibilizar no ciberespaço se fortalecem no processo do “ local para o planetário” como produtores de cultura inseridos num mundo globalizado constituído por diferentes estéticas

Defendemos uma concepção de currículo inter e transdisciplinar num mundo globalizado onde as dimensões financeiras, culturais, políticas ambientais e científicas são interdependentes, pois segundo Santomé (1998, p. 27) esses aspectos não podem ser compreendidos a margens dos demais.

Buscamos uma práxis que perceba a realidade e os acontecimentos ao redor da escola e da sala de aula. Uma práxis educativa aberta para intervenção e inclusão das aprendizagens que os alunos efetuem a margem das intenções do corpo docente, quer seja pelas relações de comunicação estabelecidas com seus pares, com os professores e os adultos, quer seja pelo acesso a uma maior variedade de recursos visuais e etc.

A práxis da transiarte ou arte de transição pode ser reali-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Dorisdei Valente Rodrigues

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

zada em 6 momentos, sendo o primeiro o Convite aos educadores (conversa realizada com a participação de todos os membros da escola para apresentação do projeto, inclusive os alunos).

As Situações-Problemas-Desafios configuram-se como segundo passo, em meio a discussão em que alguns sabem mais de um assunto e outros sabem mais de outro. O trabalho da equipe de pesquisa é o de fortalecer no grupo o sentido de produção coletiva.

O terceiro momento é a Criação do roteiro, após a escolha do tema ocorre o que o grupo chama de tempestade de ideias. Sendo a Criação artística coletiva como a quarta etapa onde é realizada a execução artística com a escola das técnicas (colagem, massa de modelar, pintura e outros).

A quinta etapa é o processo de Edição de Imagens. Os *softwares* de manipulação e edição de imagens nos trazem a possibilidade de trabalhar com imagem quase que infinitamente, sejam nas formas, nas cores ou na inserção de elementos, sendo muitos deles adquiridos de forma gratuita e livre na *Internet*.

Na última etapa as produções estéticas são postadas no site: <http://www.proejatransiarte.ifg.edu.br/>, sua interface permite a navegação e a interatividade de qualquer pessoa, que poderá se cadastrar desde que tenha um *e-mail*, para onde será enviada uma senha e, com isso, devidamente cadastrada, poderá postar e comentar. Esse espaço está aberto não apenas para informações estéticas, mas também como espaço de aprendizagem coletivo no

âmbito da pesquisa-ação.

Atualmente o projeto *transiarte* integra a rede de pesquisa do programa Observatório da Educação – Edital 049/2012/CAPES/INEP com a Universidade Federal de Goiás e a Universidade Federal do Espírito Santo, denominado: Desafios da Educação de Jovens Adultos integrada à Educação Profissional: identidades dos sujeitos, currículo integrado, mundo do trabalho e ambientes/mídias virtuais.

## REFERÊNCIAS

- PRETTO, Nelson. O desafio de educar na era digital: educações. Minho: Revista Portuguesa de Educação, 2011, 24(1). pp. 95-118
- TELES, Lucio. Introdução à *Transiarte*, in TELES, Lucio; CASTIONI, Remi; HILÁRIO, Renato. *PROEJA-Transiarte: Construindo novos sentidos para a educação de jovens e adultos trabalhadores*. Brasília: Editora Verbena, 2012.
- \_\_\_\_\_. Reconfigurações estéticas virtuais na *transiarte*, In *Visualidade e educação / Organizado por Raimundo. Martins.* – Goiânia : FUNAPE, 2008. 163p.

Capa  
Editorial  
Sumário



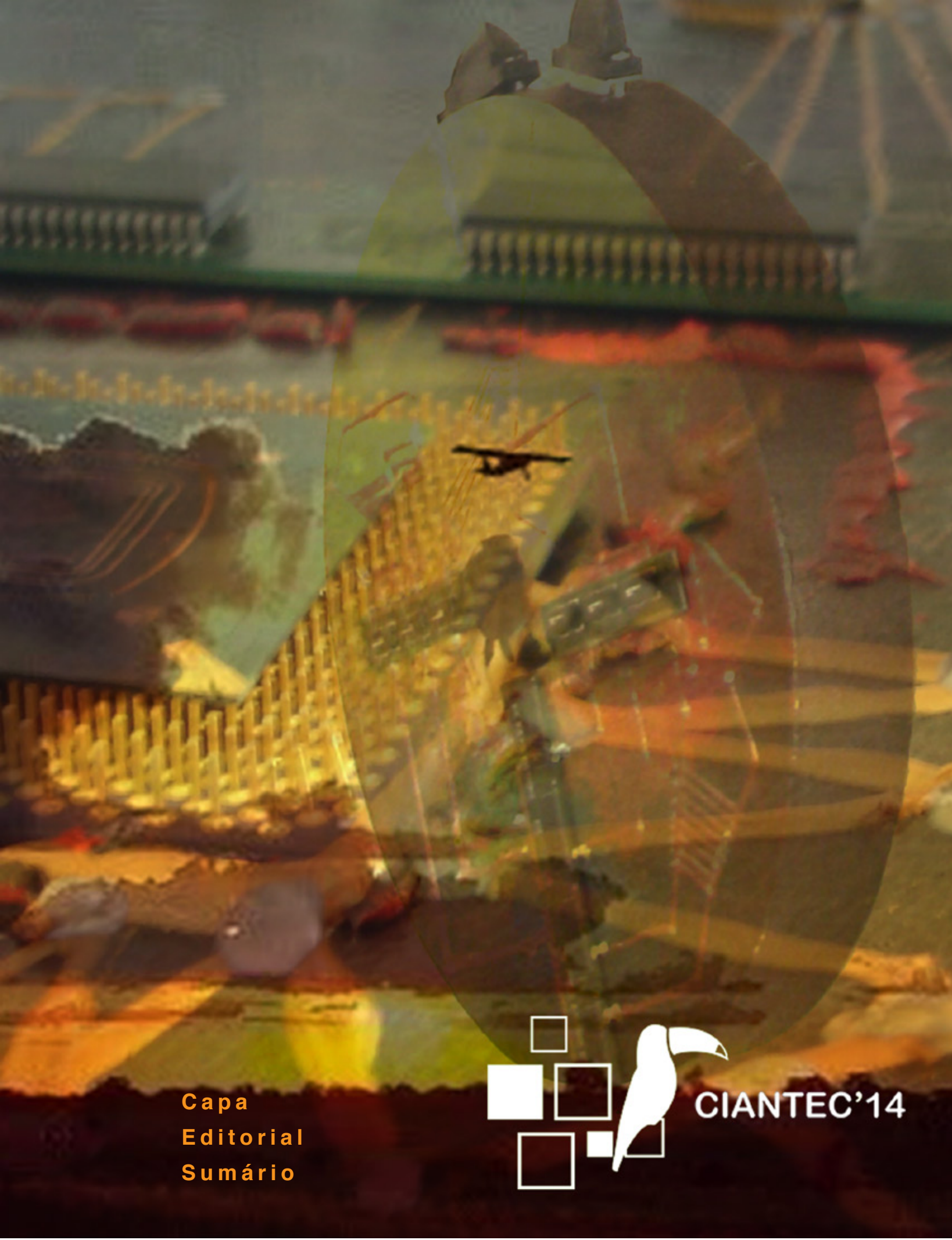
# POSSIBILIDADES DE USO DA GAMIFICAÇÃO COMO MEIO DE ESTÍMULO AO PENSAMENTO CRIATIVO EM COMUNICAÇÃO

FABRÍCIO MÁRIO MAIA FAVA



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



As escolas matam  
criatividade!



# CIANTEC'14

Fabício Mário Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - Aspectos educacionais e culturais têm suprimido comportamentos capazes de contribuir para o pensamento criativo em comunicação. Mas, como fazer com que os ambientes de aprendizagem se tornem propícios para a criatividade? Acreditamos que a adoção de estratégias de gamificação, que aplicam o pensamento do game designer a atividades fora do contexto dos jogos possa ser um meio para incentivar o pensamento criativo em ambientes de aprendizagem. Para tanto, realizamos neste trabalho, um levantamento bibliográfico para conhecer as particularidades dos jovens da geração Y e as ideias de pensadores que lidam com questões relacionadas aos games e à educação, como Paul Gee, Steven Johnson e Lucia Santaella. Com isso, buscamos compreender as possibilidades de utilização dos jogos digitais em um contexto de aprendizagem visando o estímulo ao pensamento criativo. Nesta pesquisa, observamos que os games possuem um potencial considerável na transformação dos métodos tradicionais de ensino e se adequam às necessidades e desenvolvimento de características próprias do séc. XXI.

**PALAVRAS-CHAVE:** aprendizagem, criatividade, gamificação, jogos digitais, motivação, pensamento criativo em comunicação

## 1. ASPECTOS SOCIAIS E EDUCACIONAIS COMO INIBIDORES DA CRIATIVIDADE EM COMUNICAÇÃO

Diversas correntes de pensamento defendem a ideia de que a criatividade é uma característica natural do ser humano (SANTAELLA, 2004; BARRETO, 2004; ROBINSON, 2010). No entanto, no decorrer de nossas vidas vamos desenvolvendo hábitos e comportamentos responsáveis pela origem de bloqueios mentais que limitam o pensamento criativo (BARRETO, 2004), como acomodação, imediatismo e insegurança (PREDEBON, 2011). Tais bloqueios possuem relação com aspectos culturais (BARRETO, 2004) e educacionais (ROBINSON, 2010).

Normalmente as escolas brasileiras não mantêm aulas regulares de artes – como música, dança ou teatro – em seus currículos. Em geral, essas atividades são incluídas apenas no período da educação infantil. A partir do ensino fundamental, aqueles que querem desenvolver habilidades nessas áreas precisam se matricular em cursos fora do horário de aulas escolares. Além disso, à medida que crescemos a sociedade nos estimula a adotar comportamentos mais sérios, tidos como "de adultos", como brincar menos. Assim, vamos deixando de lado características importantes que tínhamos quando criança, como imaginação e curiosidade.

Além disso, comportamentos associados aos fenômenos de uma cultura fast-food (RADFAHRER, 2000) estão fazendo com que

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Fabício Mário Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

as pessoas percam o interesse por atividades cujos resultados demandam tempo e disciplina, como, por exemplo, a realização de exercícios físicos regulares. Ao invés de criar o hábito de praticar atividades físicas, muitos optam pela realização de intervenções estéticas cirúrgicas ou pela crença em produtos que oferecem o emagrecimento instantâneo, sem perceber “que a busca por um resultado sem atenção na dedicação e detalhe só gera frustração e angústia” (2000, p. 8). Isso tem suprimido condutas capazes de contribuir para a postura criativa.

Esses diversos comportamentos e atitudes que vão sendo incorporados e adotados no decorrer da vida – como o medo de errar, a busca por uma resposta rápida e correta ou o fato de não se considerar criativo – são comumente observados em sala de aula e contribuem para inibir a geração de ideias e tornar o processo de criação pouco estimulante para os alunos de comunicação.

Frente a essas percepções e sabendo que os jogos digitais possuem características capazes de levar os jogadores a vivenciar experiências estimulantes, como: diversão, competição, exploração e socialização (FAVA, 2010), surgiram inquietações sobre se era possível que essas mesmas qualidades vivenciadas durante a interação com os jogos digitais também fossem capazes de estimular comportamentos fora do contexto dos games. Caso positivo, isto nos permitiria presumir novas maneiras de envolver as pessoas no processo criativo. Nesse sentido, a presente pesquisa direcionou-se para a busca de evidências dessa possibilidade.

## 2. GAMIFICAÇÃO: O ESPÍRITO E A LÓGICA DOS GAMES APLICADOS EM CONTEXTOS SOCIAIS

Os jogos digitais são compreendidos como um expressivo fenômeno cultural, estético e de linguagem (SANTAELLA & FEITTOZA, 2009). Sob sua influência, é possível perceber a evolução tecnológica e o aumento na movimentação financeira da indústria do entretenimento. Mas, mais do que isso, a percepção de seu potencial de motivação, colaboração e aprendizado está levando a ações capazes de impactar diretamente a vida das pessoas.

FoldIt (2008), por exemplo, um jogo de computador desenvolvido na Universidade de Washington, permite aos jogadores contribuir para a pesquisa científica fazendo com que eles se deparem com paradigmas de resolução de problemas que os computadores não conseguem resolver. Por meio do FoldIt, uma comunidade de jogadores contribuiu de forma significativa para as pesquisas contra a AIDS (KENSKI, 2011). Eles mapearam, em poucos dias, a estrutura de uma enzima relacionada ao vírus que desafiava os cientistas há mais de uma década.

America's Army (2002) é um jogo online criado pelo Exército norte-americano que simula situações vivenciadas por soldados durante missões de combate. O jogo possui mais de 11 milhões de jogadores cadastrados e tem sido responsável por dois fatos interessantes (SINGER, 2010): o primeiro é o de que, por causa dele,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Fabrizio Mário Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

30% dos jovens americanos passaram a ter uma melhor impressão sobre o Exército; e o segundo porque tem funcionado como uma ferramenta de recrutamento mais efetiva que todas as outras formas de publicidade juntas, mesmo tendo um gasto médio anual de U\$ 3,28 milhões ante os U\$ 8 bilhões gastos com propaganda para tal fim.

World Without Oil (2007), estimula os jogadores a encontrar formas de sobreviver a uma falta de petróleo. O jogo oferecia dados de como os serviços de transporte e educação, por exemplo, estavam sendo afetados para que os jogadores pudessem descobrir soluções potencialmente aplicáveis em sua vida real. A interação com o jogo foi positiva para uma mudança no hábito cotidiano dos jogadores, fazendo-os tomar atitudes como caminhar mais e dirigir menos, apagar as luzes de ambientes sem a presença de pessoas e se sensibilizarem para o benefício da reciclagem (McGONICAL, 2011).

A percepção desse envolvimento para a resolução de problemas reais e a possibilidade de mudança de comportamento que os jogos proporcionam tem refletido em transformações individuais e sociais e caminha para um movimento que não é recente, mas está ganhando cada vez mais evidência: a gamificação. Este conceito refere-se à aplicação do pensamento (game thinking) e mecânicas de jogos – como inclusão de elementos de competição, colaboração e pontuação – em atividades não relacionadas ao contexto dos games (BUNCHBALL, 2010) para engajar os usuários e

ajudá-los a resolver problemas (ZICHERMANN & CUNNINGHAM, 2011) ou direcionar a um comportamento desejado (SHAW, 2011).

Um exemplo bem sucedido em relação à adoção desse conceito é o FourSquare (2009), um aplicativo de rede social baseado em geolocalização. Por meio dele o usuário pode informar (por meio de check-ins) o lugar em que se encontra e localizar pessoas próximas a ele. A cada vez que essa ação é realizada são acumulados pontos que geram um ranking de classificação atualizado semanalmente como forma de estimular a frequência de uso do aplicativo. Além disso, usuários mais ativos podem tornar-se prefeitos de locais, conferindo-lhe status junto à comunidade, e receber troféus (badges) como recompensa pela sua interação.

A utilização dessa mecânica de jogos ajudou o FourSquare a atingir 5 milhões de usuários no ano de lançamento (AGUIARI, 2011). No ano seguinte esse número já havia triplicado e as entradas de dados (check-ins), fornecidas pelos usuários ultrapassou a marca de um bilhão no ano de 2011. O sucesso desse tipo de iniciativa acabou por auxiliar na crescente exposição e aplicação da gamificação nos mais diversos contextos, como: negócios, saúde, governo e educação.

É válido ratificar que gamificar não significa criar um jogo. O uso dos games para o estímulo ao aprendizado pode ser visto sob três diferentes abordagens (BOLLER, 2011): criar jogos educativos para que as pessoas joguem e aprendam com eles; criar simuladores de ambiente realistas de modo a permitir às pessoas adquirir e

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC '14

Fabrcio Mrio Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicao

desenvolver habilidades de forma segura; ou adicionar elementos caracteristicos dos games em um contexto de aprendizagem, sem que para isso seja preciso criar um jogo. Este ultimo ponto envolve o conceito de gamificao, e e nele que se enquadra o interesse de estudo da presente pesquisa.

## 3. OS JOGOS E OS ANSEIOS DA GERAÇÃO Y

O sucesso de aoes como FoldIt, Foursquare e America's Army acenam para um cenrio positivo no potencial do uso de estrategias de gamificao. Essa possibilidade de aplicao e o aumento de sua adoo tm sido dois dos fatores contribuintes para o crescimento e repercussao em torno desse fenomeno (SHAW, 2011), cuja estimativa de mercado para o ano de 2016 e de U\$2.8 bilhoes, ante os U\$100 bilhoes de 2011 (M2 RESEARCH, 2011).

Shaw (2011) aponta ainda o fato de que as pessoas parecem estar interessadas por atividades que geram o tipo de experiencia de envolvimento semelhante as proporcionadas pela interao com os games. Isso fica mais evidente com a emergencia da geracao Y (BUNCHBALL, 2012), formada por individuos considerados nativos digitais, constantemente conectados em redes online e imersas, desde o periodo da infancia, na linguagem e metfora dos jogos.

As caracteristicas, comportamentos e motivacoes dessa

geracao tm apresentado reflexos importantes nos ambientes de trabalho e ensino. Esses locais esto sendo ocupados por pessoas que nao conhecem o mundo sem celulares, videogames ou internet (TRYBUS, s/d). Pessoas que ja representam 25% da forca de trabalho (BUNCHBALL, 2012) - numero que tem crescido rapidamente - e 90% delas gostariam de ter colegas de trabalho que tornassem o ambiente corporativo mais divertido (SOCIALCAST, 2011).

Ao final da decada passada, por exemplo, esperava-se que um em cada cinco cidadaos americanos se aposentasse e fosse substituido por outro com idade entre 18 e 40 anos que cresceu com os videogames (TRYBUS, s/d). Falamos de pessoas que despendem varias horas diarias interagindo com jogos digitais - mais precisamente 215 milhoes de horas por dia para os jogadores norte-americanos, 64 milhoes para brasileiros e 43 milhoes para ingleses (NEWZOO, 2011) - em um nivel de envolvimento que raramente e observado em ambientes de trabalho ou estudo (REEVES & READ, 2009).

## 4. JOGOS DIGITAIS E PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Ken Robinson (2010, p. 225-226) apresenta tres elementos que considera principais na educacao: o curriculo, o que o sistema escolar espera que os alunos aprendam; a pedagogia, o processo

Capa  
Editorial  
Sumario



# CIANTEC'14

Fabício Mário Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

pelo qual os professores ajudam os alunos a aprender; e a avaliação, o processo de julgar como eles estão se saindo. Normalmente, ainda segundo o autor, os movimentos de reforma da educação focam-se no primeiro e terceiro itens. Os governos geralmente tentam assumir o controle do currículo dizendo o que os alunos devem aprender; e julgam esse aprendizado por meio de testes padronizados que, muitas vezes, são pouco favoráveis para o estímulo ao pensamento criativo. Para Robinson, no entanto, a maneira mais eficaz de melhorar os padrões de educação é investindo na melhoria do ensino e qualificação dos professores de modo a criar um ambiente que estimule o aprendizado e desperte o entusiasmo dos alunos. Esse pensamento abre uma possibilidade para que pensemos a gamificação como um meio de transformação no processo de educação.

A diversão é um dos principais fatores que levam as pessoas à jogar (FAVA, 2010). O lúdico, segundo Santaella (2013), é uma característica inerente aos games que une razão e sensibilidade, elevando o seu potencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioafetivas. O lúdico fornece potência para a motivação, esta que é “a maior alavanca para a aprendizagem e para a cognição” (2013, p. 255).

Jogos são ambientes onde o aprendizado se dá por meio da exploração (JOHNSON, 2005). Eles são uma alternativa ativa e autônoma em detrimento aos modelos tradicionais de ensino, pois aliam diversão ao processo e facilitam uma aprendizagem por

descobertas.

Se pensarmos sobre a liberdade de falhar, por exemplo, vale a pena citar um dado interessante: a cada cinco sessões de jogo, em quatro as pessoas não conseguem atingir o seu objetivo (McGONIGAL, 2011). Elas não finalizam a missão, não cumprem o tempo, não resolvem a charada, não vencem a luta, não atingem o score necessário, elas colidem, são carbonizadas ou morrem. É difícil imaginar alguém que goste de falhar. O medo de errar é um dos fortes motivos que interferem em nossas ações e atitudes, mas “se você não estiver preparado para errar, jamais produzirá algo original” (ROBINSON, 2011, p. 81).

Quando bem projetados os jogos são capazes de gerar experiências onde as falhas dos jogadores os tornam, de certa maneira, interessados e otimistas em continuar (RAVAJA et al., 2005). Nesse sentido, os jogos “eliminam nosso medo de falhar e aumentam nossas chances de sucesso” (McGONIGAL, 2011, p. 68).

Atualmente existem várias pesquisas buscando compreender as características dos games que os tornam bons artefatos para o estímulo a aprendizagem. Programas de graduação e pós-graduação de universidades norte-americanas e europeias, por exemplo, têm caminhado para este fim. Entre eles está o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) que, entre outras iniciativas, fundou o Education Arcade (KLOPFER et al., 2009), um consórcio de pesquisadores, professores e estudantes que ajuda a desenvolver jogos com fins educativos buscando compreender

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Fabício Mário Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

possíveis estratégias de aprendizagem baseadas nos games. A partir desses estudos foram levantados cinco estágios de liberdade que emergem das experiências de jogo: liberdade de falhar, de experimentar, de identidade, de esforço e de interpretação.

Heick (s/d), por sua vez, publicou mais de cinquenta vídeos que tratam dos mais variados aspectos do uso dos games na educação, como, por exemplo: os jogos podem ajudar crianças a resolver problemas, eles ajudam a reinventar a aprendizagem para um melhor compartilhamento do sentido do jogo, ajudam a pensar criticamente em grupo, contribuem de maneira importante para o pensamento criativo, desenvolvem habilidades próprias do séc. XXI e ajudam a motivar os alunos.

James Paul Gee (2007) desenvolveu uma extensa pesquisa onde, como resultado, apresentou 36 princípios de aprendizagem e as relações que se podem fazer com os jogos em relação a eles. Para Gee, “os games são estruturados de modo a encorajarem a aprendizagem não passiva por meio do seu design e dos domínios da semiótica, que incentivam o jogador a compreender e estabelecer inter-relações entre signos, estimulando a reflexão, a apropriação de significados, o autoconhecimento e o desenvolvimento de competências.” (SANTAELLA, 2013)

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As características múltiplas e integradas dos games os po-

sicionam num campo interdisciplinar, híbrido, que demanda estudos relacionados às mais diversas áreas do saber, como semiótica, antropologia, comunicação, ciências cognitivas e educação. Essa hibridização resulta em uma natureza intersemiótica, repleta de linguagens e processos sógnicos que têm interferido na forma como nos relacionamos e comunicamos (SANTAELLA, 2009).

A vida real parece não estar proporcionando a mesma experiência de envolvimento dos games (McGONICAL, 2011), gerando um fenômeno que tem causado um êxodo em massa para ambientes virtuais e de jogos online (CASTRONOVA, 2007). Isso não significa que as pessoas estejam rejeitando suas vidas, elas têm empregos, objetivos, famílias com as quais se preocupam, mas a realidade parece não motivá-las efetivamente (McGONICAL, 2011). A ocorrência dessas mudanças exige novas formas de lidar com o mundo e demandam a necessidade de uma melhor compreensão das pessoas e da cultura na qual elas estão imersas.

Essas talvez sejam visões otimistas em relação ao potencial de aplicação da lógica dos games em um contexto cotidiano. Sabe-se que existem ainda grandes barreiras para a aplicação da aprendizagem em jogos, como exigências curriculares, preconceito de pais e educadores, estrutura escolar, logística de aplicação devido ao grande número de alunos ou tempo de aula reduzido. Mas, a partir do conhecimento das ideias de diversos pensadores e distintas soluções de uso abordados neste trabalho, enxergamos possibilidades de uso da gamificação como meio de incentivo

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Fabrcio Mrio Maia Fava

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicao

e automotivao na busca pelo desenvolvimento do pensamento criativo.

A partir dessa pesquisa inicial, e da visualizao de um cenrio positivo para o uso dos games em contextos educacionais, adentraremos, no futuro, mais profundamente sobre o tema para investigar maneiras de como aplicar estratgias de gamificao para o estmulo a criatividade em ambientes de aprendizagem.

## REFERNCIAS

GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy.

New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

JOHNSON, S. Surpreendente!: a televiso e o videogame nos tornam mais

inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

McGONICAL, J. Reality is broken. Penguin Press: Nova Yourk, 2011.

ROBINSON, K. O elemento-chave. Rio de Janeiro: Ediouro, 2010.

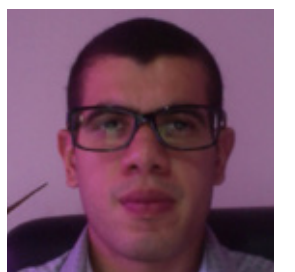
SANTAELLA, L. Comunicao ubqua. So Paulo: Paulus, 2013.

Capa  
Editorial  
Sumrio

# ANIMAÇÃO POR STOP – MOTION: UM ESTUDO COMPARATIVO DOS FILMES A NOIVA CADÁVER (TIM BURTON, 2005) E DOSSIÊ RÊ BORDOSA (CÉSAR CABRAL, 2008)

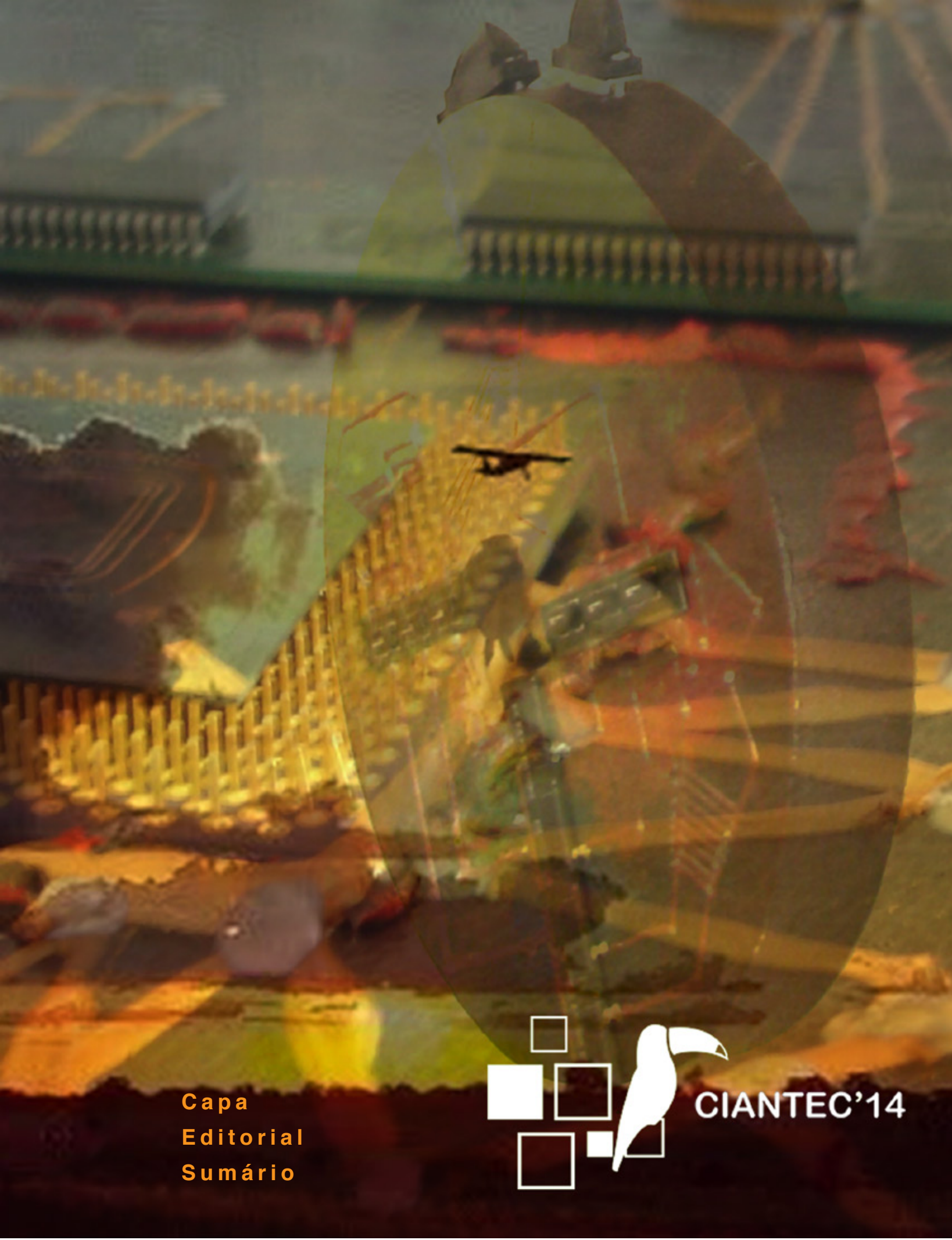
FILIPPI CÉSAR RODRIGUES CARDOSO DA SILVA

Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica  
da PUC/SP.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

## **CINEMA DE ANIMAÇÃO: CONCEITO, HISTÓRIA E TÉCNICA**

A animação é a atividade de atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo perceptivo e de estudos das imagens, pinturas e fotografias. Segundo Lucena (2001), A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino animare (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX “, emergindo, dessa forma, uma nova linguagem audiovisual cinematográfica.

Muitas pessoas confundem animação, desenho animado e cinema de animação. E, como foi colocado o conceito de animação acima, falta esclarecer as diferenças entre desenho animado e cinema de animação. Sabe-se que cinema é o registro e a reprodução do movimento por meio de técnicas diversas. Com as técnicas de aplicação de animações, surge um novo gênero de arte – o cinema de animação, que trata da aplicação destas técnicas de animação nos meios de comunicação cinematográfica. E, por fim, o desenho animado é umas das técnicas de animação.

Essa nova linguagem de cinema de animação, cada vez mais, utiliza e experimenta novos recursos digitais e efeitos especiais nos filmes, contribuindo, assim, com diferentes recursos audiovisuais voltados para o cinema, que é um dos meios de comunicação que sofreu maiores mudanças diante de tantas inovações tecnológicas, como, por exemplo, o desenvolvimento da técnica de

RESUMO - O trabalho apresenta uma análise comparativa entre os filmes A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005) e Dossiê Rê Bordosa (César Cabral - 2008), realizados segundo a mesma técnica de animação, ou seja, o Stop-Motion. Para tanto, desenvolveu-se um estudo cotejando os dois filmes, levando-se em consideração a linguagem e técnica de ambas as obras: de Tim Burton e César Cabral. Tal estudo foi dividido em duas etapas. A primeira apresenta um documentário que mostra o processo de construção da animação Stop-Motion (fundamental para um melhor entendimento e análise dos filmes) e as diferenças de suas técnicas dentro do mercado nacional e internacional. A segunda etapa do estudo consiste numa pesquisa bibliográfica que busca situar o leitor no que se refere ao contexto histórico da animação, apontando-lhe suas principais características e relação entre os filmes.

Para a exposição da pesquisa, foram apresentados os making of de ambos os filmes estudados e uma entrevista com o diretor do curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008). Em seguida, realizou-se uma explanação baseada no livro Arte da Animação de Alberto Lucena Junior e outras obras referentes aos dois filmes pesquisados.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. Animação. Stop-motion.



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

animação em massa plástica ou Stop-Motion.

O objeto da pesquisa que ora apresentamos teve sua origem no momento em que indagamos: até que ponto a produção de filmes desenvolvidos no Brasil por meio da técnica de animação em massa plástica apresenta uma característica tipicamente nacional? Em busca de resposta para tal questionamento, selecionamos um curta-metragem, no caso, Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008) e confrontamos com o filme A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005).

O início da animação foi difícil, pois animadores como Norman McLaren, Alexander Alexeieff, Claire Parker, Lotte Reiniger, Oskar Fischinger, entre outros, não possuíam recursos tecnológicos suficientes, o que dificultava a disseminação da animação nos meios audiovisuais. Entretanto, com possibilidades e conhecimentos tecnológicos maiores, atualmente, é possível realizar animações em maior escala e com mais qualidade artística. Desta forma, verifica-se uma necessidade de se pesquisar a animação em geral e suas classificações (animação tradicional, digital, por recortes, por pinos, por silhuetas, massa plástica ou Stop-Motion, por fotografias e congêneres).

A animação que iremos estudar e analisar neste trabalho será a técnica de animação em Stop-Motion ou Massa Plástica. Nela, o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Durante o intervalo de fotografar um e outro fotograma, o animador muda um pouco a posição

dos objetos. Nesse sentido, quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando. Também dentro dos gêneros cinematográficos, os filmes de animação podem classificar-se por seus enredos, como na literatura romântica, que possui várias classificações como: o conto maravilhoso, infantil, de horror, romântico e dramático. Trata-se de classificações de enredos que serão estudadas e aplicadas nesta pesquisa. Assim, justifica-se a pesquisa a ser realizada conforme um estudo comparativo aplicado aos filmes A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005) e Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008). Para tanto, realizou-se um estudo descritivo e comparativo dos dois filmes, levando-se em consideração a técnica, linguagem e processo de elaboração das obras.

A análise do processo de elaboração da técnica de animação aplicada aos filmes tem o objetivo de verificar a relação entre o desenvolvimento técnico e estético dos filmes de animação estudados nesta pesquisa. Desta forma, mostra um interesse de um estudo mais apurado nos filmes - A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005) e Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008). Para isso foi realizado um levantamento dos elementos que a configuram:

- a) técnicas de animação em massa plástica;
- b) personagens e cenas;
- c) roteiro, narrativa e linguagem.

O fato de pesquisar dois filmes de animação audiovisual, como A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005) e Dossiê Rê Bordosa

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

(César Cabral – 2008) justifica-se pela formação de um imaginário e/ou conteúdo audiovisual que ainda não foi estudado suficientemente, quase não havendo teses ou dissertações sobre este tema no Brasil. Os autores lidos, pesquisados e consultados para este trabalho desenvolveram seus estudos, sobretudo, no campo da comunicação audiovisual como o cinema.

Cabe ressaltar que, ao pesquisar sobre cinema de animação, pouco se encontra sobre este assunto em bibliografias. Essa é a razão por que o principal embasamento teórico estudado é o de Alberto Lucena, autor que, com seu livro *A Arte de Animação*, oferece, entre os poucos autores que se dedicaram ao assunto, um referencial teórico com conteúdo apreciável sobre cinema de animação. Também levamos em consideração os estudos de Jonh Halas, Jacques Aumont, Norman McLaren, Marcello G. Tassara, Roland Barthes, Carlos Alberto Miranda, Charles Solomon e Robert Benayoun.

A linguagem de cinema de animação cada vez mais se utiliza de novos recursos digitais e efeitos especiais nos filmes. Tais recursos influenciam de diferentes maneiras audiovisuais, sobretudo o cinema, um dos meios de comunicação que mais sofre transformações diante de tantas invenções tecnológicas. Ainda segundo Lucena (Op. Cit., p. 28) "A história da animação é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital – simplesmente uma não existe sem a outra".

A arte surgiu na Pré-História e, depois, no Egito antigo. Exemplos posteriores são as pinturas de Leonardo Da Vinci com o seu desenho *Proporções do corpo humano*, que representa um homem exibindo o dobro de seus membros. Marcel Duchamp, com sua pintura *Nu descendo uma escada* é outro pintor famoso que usa movimento em sua obra para representar várias seqüências de posições de um personagem num único quadro. Conforme diz Martin (2003, p. 13) "Noventa anos após a descoberta dos irmãos Lumière, autores importantes na evolução do cinema, ninguém mais contesta seriamente que o cinema seja uma arte".

O cinema nasceu de várias inovações que vão desde o domínio fotográfico até a síntese do movimento que utiliza a persistência da retina, já utilizada nos primitivos brinquedos ópticos.

A natureza exata do fenômeno ótico e/ou psicológico que permite ao cérebro sintetizar o movimento a partir dos estímulos que atingem a visão é discutida por alguns autores: "Mas o fenômeno da persistência da retina nada tem a ver com a sintetização do movimento: ele constitui, aliás, um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a superpô-las na retina, misturando-as entre si. O que salvou o cinema como aparato técnico foi a existência de um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e outro, intervalo esse que permitia atenuar a imagem persis-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tente que ficava retida pelos olhos. O fenômeno da persistência da retina explica apenas uma coisa no cinema, que é o fato justamente de não vermos esse intervalo negro. A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico) descoberto em 1912 por Wertheimer e ao qual ele deu o nome de fenômeno phi: se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda.” (MACHADO, 1997 p. 20).

Sabendo das potencialidades que tem a aplicação dos brinquedos ópticos no cinema de animação, convém também levá-las em consideração. Da construção desses brinquedos ópticos, passando pelas histórias em quadrinhos, pelos desenhos no papel, e primitivas técnicas de animações, chegamos aos pequenos filmes animados.

O exame de atividades diversificadas como a construção de aparelhos ópticos, marionetes, desenhos sobre papel, desenhos para seqüências de movimentos, pinturas e demais objetos, permite criar uma visão de conjunto do desenvolvimento construtivo e estético da animação. Assim, através da pesquisa com estes objetos (brinquedos ópticos e desenhos), chega-se a uma visão mais

clara sobre o surgimento do cinema animado. Alguns exemplos de brinquedos ópticos inventados serão colocados no decorrer da pesquisa para melhor expressar o seu processo de desenvolvimento e realização, destacando-se, assim, sua importância para o cinema de animação.

O taumatoscópio inventado entre 1820 e 1825 por William Fitton – é um disco com uma imagem na frente e outra no verso, e um cordel em duas extremidades, cujo objetivo é sobrepor as imagens como se fosse só uma, através da rotação do disco. Para isso, enrolam-se os cordéis e a seguir puxam-se. Enquanto o disco roda, as imagens fundem-se, criando a ilusão de ser apenas um desenho.

O fenaquistoscópio, inventado em 1928 por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau, era feito de dois discos: um com seqüência de imagens pintadas em torno do eixo, outro com espaços na mesma disposição. Estes se prendem um ao outro por meio de uma haste, através de orifícios no meio dos discos. Quando os discos são girados, o observador vê as imagens em movimento através dos espaços, o que permite a interrupção requerida pelo olho para combiná-las corretamente.

O zootoscópio, inventado em 1834 por William George Horner, conhecido como roda viva, era um brinquedo no qual os desenhos eram feitos em tiras de papel e montados num tambor giratório, e através dos seus espaços se observava o movimento, seguindo o mesmo princípio de montagem dos brinquedos anteriores;

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O flipbook foi inventado em 1968 e ficou conhecido como livro mágico em português, construído através de imagens ou fotografias montadas em ordem de movimento, como num pequeno livro de histórias em quadrinhos. Quando as páginas são viradas rapidamente, cria-se a ilusão de movimento dos desenhos. De acordo Alberto Lucena (2001, p. 35) “Pela sua praticidade e eficiência, ainda hoje se usa esse recurso ao se produzirem filmes baseados em animação com desenhos – os animadores pioneiros foram categóricos em apontá-lo como o brinquedo óptico que mais os inspirou”.

O praxinoscópio foi um aparelho inventado em 1877 por Émile Reynaud, ao qual introduziu muitos aperfeiçoamentos, por isso passaria a chamá-lo Teatro Óptico. Mais tarde, com a aplicação da lanterna mágica ao praxinoscópio, Émile Reynaud conseguiu projetar perfeitamente, a distância, desenhos animados ainda mais elaborados. As histórias contadas eram muito simples, com uma duração entre 8 e 15 minutos. Os desenhos eram “incrustados” numa forte tira de tela, para lhes dar mais consistência e flexibilidade, com perfurações para facilitar o arrasto através de uma série de carretos.

A fita corria no sentido horizontal no projetor, um lampascópio (variante da lanterna mágica), e era acionada manualmente a uma determinada velocidade. As imagens eram projetadas a distância sobre uma pantalha enquadrada por décors fixos, com boa nitidez e sem grande trepidação.

De acordo com Ceram:

Para projetar as imagens animadas sobre a tela, ele utilizava um “lampascópio” que criava o fundo e uma lanterna mágica suplementar para projetar as fases do movimento sobre a tela. A partir de 1892 ele pintava as imagens sobre tiras transparentes e perfuradas de celulóide e as projetava por trás da tela, ocultando assim, obviamente, o aparelho (CERAM, 1966; p. 207).

Esses brinquedos ópticos vieram a colaborar na descoberta e desenvolvimento da técnica do registro do movimento e, conseqüentemente, com o cinema de animação.

## 1.2. CINEMA DE ANIMAÇÃO – UM GÊNERO CINEMATOGRAFICO?

De acordo com Stam:

Em uma perspectiva de longo prazo, a história do cinema e, portanto, da teoria do cinema, deve ser considerada à luz do crescimento do nacionalismo, para o qual o cinema se transformou em um instrumento estratégico de “projeção” dos imaginários nacionais.

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

(STAM, 2003; p. 33)

A história do filme de animação começa com os primeiros momentos do cinema mudo e continua até os dias de hoje. Conforme Alberto Lucena:

A animação, na década de 1930 a 1940 nos EUA, passava por uma grande popularização. Eram os anos de ouro dos estúdios Disney, que influenciavam o uso de animação na televisão e a introdução de inúmeras técnicas experimentais que resultaram em filmes marcantes. No entanto, este novo recurso visual era refém de seu extenuante processo de realização, que limitava esta arte tanto em termos quantitativos quanto em termos de possibilidades estéticas. (LUCENA, 2001; p. 28)

Em 2001, Alberto Lucena Junior lançou o livro *Arte da Animação*, volume em que o autor discorre sobre o histórico do cinema de animação, enriquecendo, assim, a pouca bibliografia existente no Brasil sobre este tema. O cinema de animação é hoje uma enorme indústria que engloba filmes, séries para TV, conteúdo para sites, aparelhos de telefone móvel e demais meios de comunicação audiovisuais. Questiona-se o posicionamento mercadológico do cinema de animação no cinema contemporâneo; se

este poderia ser classificado como gênero ou não.

É possível observar um crescimento considerável de filmes animados no mercado cinematográfico. Alguns exemplos de filmes de animação são: *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937 – Walt Disney), *Bambi* (1942 – David Hand), *A Bela e a Fera* (1991 – Gary Trousdale), *Aladdin* (1992 – Ron Clements), *O Rei Leão* (1994 – Roger Allers), *Toy Story* (1995 – John Lasseter), *A Fuga das Galinhas* (2000 – Peter Lord), *A Viagem de Chihiro* (2001 – Hayao Miyazaki), *Shrek* (2001 – Andrew Adamson), *A Era do Gelo* (2002 – Chris Wedge), *Procurando Nemo* (2003 – Andrew Stanton), *O Estranho Mundo de Jack* (2003 – Tim Burton), *Os Incríveis* (2004 – Brad Bird), *A Noiva Cadáver* (2005 – Tim Burton), *Wallace e Gromit: A Batalha dos Vegetais* (2005 – Nick Park), *Pérsopolis* (2007 – Vincent Paronnaud), *Os Simpsons – O Filme* (2007 – David Silverman), *Ratatouille* (2008 – Brad Bird), *Persepolis* (2008 – Vincent Paronnaud; Marjane Satrapi), *Surf's Up* (2008 – Ash Brannon; Chris Buck), *WALL-E* (2009 – Andrew Stanton), *Kung Fu Panda* (2009 – Mark Osborne; John Wayne Stevenson), *Bolt* (2009 – Byron Howard; Chris Williams), *Up* (2010 – Pete Docter), *Coraline* (2010 – Henry Selick), *Fantastic Mr. Fox* (2010 – Wes Anderson), *The Princess and the Frog* (2010 – Ron Clements; John Musker), *The Secret of Kells* (2010 – Tomm Moore; Nora Twomey), *Toy Story 3* (2011 – Lee Unkrich), *How to Train Your Dragon* (2011 – Dean DeBlois; Chris Sanders), *The Illusionist* (2011 – Sylvain Chomet), *Rango* (2012 – Gore Verbinski), *Chico & Rita* (2012 – Javier Ma-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

riscal; Fernando Trueba), Kung Fu Panda 2 (2012 – Jennifer Yuh Nelson), Puss in Boots (2012 – Chris Miller), Brave (2013 – Mark Andrews; Brenda Chapman); Frankenweenie (2013 – Tim Burton), ParaNorman (2013 – Chris Butler; Sam Fell); The Pirates! In an Adventure with Scientists (2013 – Peter Lord); Wreck-It Ralph (2013 – Rich Moore), Frozen (2014 – Chris Buck; Peter Del Vecho; Jennifer Lee), The Croods (2014 - Kristine Belson; Kirk DeMicco, Chris Sanders), Despicable Me 2 (2014 - Pierre Coffin; Chris Meledandri; Chris Renaud), Ernest & Celestine (2014 – Didier Brunner; Benjamin Renner); The Wind Rises (2014 – Hayao Miyazaki).

Estes são alguns dos vários filmes de animação mais importantes. Por esta quantidade crescente de filmes nas salas de exibição, locadoras, produtoras e em formato de Dvds, levanta-se a questão do papel e da posição destes filmes animados no mercado cinematográfico, ou seja, indaga-se se estes não já possuem quantidade e qualidade técnica suficiente para serem classificados como um possível gênero cinematográfico.

É notório que, a cada ano que passa, cresce o número de projetos cinematográficos realizados segundo técnicas de animação. Tal gênero tem-se consubstanciado nas últimas edições de grandes eventos de animação como, por exemplo, o Anima Mundi, considerado um dos maiores festivais de filmes animados do mundo. Cada vez mais se discute o impacto que a evolução das técnicas de animação revela no panorama do cinema e qual o futuro a que esse gênero poderá aspirar. Mas o que será que gera

esse interesse sempre crescente pelo cinema de animação? Seria o sucesso mundial que esses filmes conseguem alcançar, cada vez com mais facilidade? Ou, talvez, as novas tecnologias que, por sua vez, abrem novas possibilidades e dão novo fôlego a um gênero que, há pouco mais de uma década, era dado como de segunda classe? De fato, a animação já foi um tipo de cinema limitado a poucas produções e visto, sobretudo, como um cinema menor, para um público de menores.

Com o aparecimento das técnicas de animação computadorizada, a animação sofreu a revitalização de que necessitava. A partir daí, o prestígio do gênero cresceu sensivelmente. Difundiu-se um tipo de animação dirigido para um público mais adulto e maduro. Assim, torna-se necessário ver o cinema de animação com um olhar mais apurado e considerá-lo como um possível gênero cinematográfico.

## 2. TIPOS DE ANIMAÇÃO

Os termos animação e animar originaram-se da idéia de dar alma ou vida a alguma coisa. Embora aceitos universalmente, os mesmos contêm uma imprecisão implícita, pois nem tudo que tem vida se move (como a maioria dos vegetais) e nem tudo que se move tem vida própria (como os planetas e corpos sólidos em queda livre). Desde já, cabe apontar a diferença entre três conceitos, muitas vezes usados impropriamente como sinônimos: animação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

(arte de animar objetos e figuras estáticas, ou seja, desprovidas de movimento próprio); cinema de animação (a tecnologia cinematográfica empregada como suporte para a animação) e desenho animado (apenas uma, embora a mais conhecida, entre as inúmeras técnicas do cinema de animação). A animação também apresenta subdivisões que são capazes de estabelecer métodos, conceitos, sistemas, formas e linguagem dentro desta nova tecnologia, despertando para o mundo uma possibilidade de execução de um produto com uma riqueza técnica, estética e animada nos filmes.

Os filmes em geral podem ser classificados em gêneros ou categorias, como, por exemplo, o cinema de animação. E dentro desses gêneros ou categorias, a animação pode ser classificada em subtipos ou subgrupos, como: animação por recortes, animação tradicional - desenhos animados, animação digital - computação gráfica, tinta sobre o papel, massa plástica (Stop-Motion), objetos e/ou bonecos, tinta sobre vidro, sombras, substituição e deslocamento (quadro a quadro), por areia, fotografias e tantos outros, ao sabor da imaginação dos animadores.

## 2.1. Animação Tradicional ou Desenho Animado

A animação tradicional, por vezes também chamada de animação por célula ou animação desenhada a mão, é a mais velha e historicamente a mais popular forma de animação. Nesta técnica de animação, cada quadro é desenhado a mão, sendo que, para a realização de um desenho animado, é necessário preparar 24 fotogramas (ou frames, segundo a terminologia mais atual).

Nas palavras de Lucena:

Caberá a um artista plástico inglês, o ilustrador James Stuart Blackton (que migrou para os Estados Unidos aos 10 anos), a glória de ter realizado o primeiro desenho animado, Humorous Phases of Funny Faces, em 1906. Antes, porém, esse mesmo artista (da mesma forma que outros, como Walter Booth, Segundo de Chomón, Edwin Porter, Anatole Thiberville, Emile Cohl) teve de aperfeiçoar a técnica da substituição por parada de ação (Aqui, o termo parada de ação deve ser entendida como o que exporemos mais adiante como animação por deslocamento). (LUCENA, 2001; p. 41).

O desenho animado surge posteriormente ao nascimento das histórias em quadrinhos, e, conseqüentemente, depois do cinema. Vários são os desenhos animados que têm correspondência com as HQ é uma sigla que representa histórias em quadrinhos e se trata de uma forma de arte que conjuga texto e imagens, com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras publicadas em revistas e jornais. São conhecidos como comics nos Estados Unidos, bande dessinée na da Walt Disney: Gato Félix, Mickey, Tom e Jerry, Pernalonga, Pica-Pau, Zé Comédia, Os

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Flinstons, entre outros.) como, por exemplo, os desenhos. De acordo com Didier (1994), “Os vínculos entre HQ e DA (é o mesmo que desenho animado e cada desenho animado é a forma tradicional, ou seja, cada quadro é desenhado à mão). São até mais antigos, já que alguns célebres desenhistas (Mc Cay, Cohl, Rabier) haviam trabalhado em desenho animado e numerosos autores de HQ atuais vêm dos meios de animação”.

As histórias em quadrinhos, os desenhos animados e os filmes de animação em geral são realizados segundo processos semelhantes, como é o caso dos desenhos no papel que são utilizados nas HQ e nos DA. Corrobora o exposto Didier ao afirmar:

Todos os nossos heróis mais célebres viram sua silhueta se agitar em desenhos animados: Tintin com O lago dos tubarões (1972), Astérix com Astérix, o Gaulês (1966), Asterix e Cleópatra (1967) e Os Doze trabalhos de Asterix (1976); Lucky Luke (em 1971 e 1978); Os Smurfs, em episódios para televisão... Assim como o cinema atrai os cenógrafos de HQ, o desenho animado recruta desenhistas que vêem a possibilidade de animar “de fato” suas personagens ou novos universos. ( DIDIER, 1994; p. 36).

Em animação utilizam-se, basicamente, duas maneiras de trabalhar, a saber: a técnica de animação, por deslocamento e ani-

mação por substituição.

No primeiro desses dois métodos, a animação por deslocamento, um objeto qualquer (um recorte de cartolina, um boneco de massa plástica ou mesmo um punhado de tinta) é deslocado quadro a quadro, seguindo uma trajetória bem determinada ou outro critério qualquer, definido pelo animador. O outro método é a animação por substituição, no qual as fases sucessivas do movimento (desenhos em papel ou celulóide) são preparadas a priori na prancheta do animador e substituídas, uma por uma, diante das lentes da câmera quadro a quadro. O desenho animado, cuja realização se fundamenta na confecção de desenhos traçados e pintados em folhas transparentes, consiste em uma técnica tipicamente de substituição. Isso permite a conservação, eventual reutilização dos desenhos e a reprodutibilidade das operações de filmagem.

## 2.2 ANIMAÇÃO STOP-MOTION OU MASSA PLÁSTICA

A animação por Stop-Motion é uma técnica inventada nos primórdios da história do cinema e utilizada pela primeira vez no clássico “The Humpty Dumpty Circus”, de Albert E. Smith, realizado em 1898, em que um circo de bonecos ganhava vida diante da tela. A técnica de animação Stop-Motion faz com que o animador trabalhe fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

pouco a posição dos objetos. Assim, quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando. Esta é, portanto, uma típica técnica de animação por deslocamento. Essa ilusão de movimento se dá devido à persistência da retina, pois quando a retina dos olhos está excitada pela luz, ela envia impulsos para o cérebro que, por sua vez, os interpreta como imagem. A partir dessa ilusão, foram criadas diversas técnicas para se fazer um filme de animação. Deve ser notado que este princípio aplica-se também ao cinema de ação ao vivo.

A animação Stop-Motion possibilita dar vida a variados objetos, como recortes, bonecos, massa plástica, arames e mesmo atores vivos. Observem-se alguns exemplos de animação em massa plástica - Stop-Motion:

Na animação por recortes, os personagens ou bonecos são criados, desenhados, recortados e montados para que se possa movimentá-los. Essa técnica não permite reproduzir os movimentos com perfeita verossimilhança, por isso, na maioria das vezes, é necessária a utilização de recursos de estilização do movimento. Uma das características da animação por recortes é a dos movimentos rápidos, com grandes pausas. Isso acontece porque os personagens são desenhados em papel, em película, pintados e recortados, em uma quantidade menor do que a necessária para se deixar os movimentos com a aparência real. Para que a animação tenha movimentos verossimilhantes, é necessário criar 24

desenhos ou fases distintas para um único segundo de movimento.

Na filmagem de uma animação de recortes, utiliza-se uma mesa especial, chamada truca (Em inglês, este dispositivo recebe o nome de animation stand), para que o material seja fotografado quadro a quadro, minuciosamente. Toda a animação será construída ali, diretamente na mesa, com o auxílio de diversos dispositivos, os quais podem ser utilizados para separar as diversas camadas da animação, assim como os personagens, o cenário e os recortes.

Já na animação em massa plástica ou Stop-Motion, ou seja, com bonecos e arames - objetos dotados de volume - os mesmos são dispostos em estúdio e envolvidos por cenários construídos na mesma escala. A disposição da câmera e das luzes segue princípios semelhantes à que é empregada em filmes de ação ao vivo, como, por exemplo, os filmes de animação com massa plástica: “A Noiva Cadáver (2005 - Tim Burton) e no curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (2008 - Cesar Cabral)”.

## 2.3 ANIMAÇÃO DIGITAL

A animação digital, também conhecida como animação por computação gráfica, é entendida hoje como uma das principais e a mais moderna técnica de animação. Trata-se da construção de imagens em movimento por meio de computadores, segundo suas diferentes modalidades: 2D e 3D. Esta última (3D) poderá futu-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ramente vir a ser a sucessora digital da animação por Stop-Motion, ameaçando a animação em massa plástica tradicional, já que a animação por computador torna a construção dos movimentos mais prática, econômica e com possibilidade de maior verossimilhança.

A técnica da computação gráfica envolve várias etapas nas quais as ferramentas de trabalho deixam de ser o papel, o lápis e a tinta. Como nas outras técnicas, sucessivas imagens são criadas, finalizadas e transferidas para um filme. Até se chegar à etapa de transferência para um filme, passa-se pela modelagem (o processo de construção dos personagens), cenário e objeto, no computador. Passada a etapa de modelagem, vêm a etapa de rendering (rendering ou termo “renderizar” (do inglês to render) vem sendo usado na computação gráfica, significando converter uma série de símbolos gráficos num arquivo visual, ou seja, “fixar” as imagens num vídeo, convertendo-as de um tipo de arquivo para outro, ou ainda “traduzir” de uma linguagem para outra) e a animação.

O processo de modelagem desenvolve-se de várias formas, sendo o principal recurso a utilizar o de polígonos (na maioria, triângulos e retângulos). Através da reunião desses polígonos, montam-se espécies de grades, que serão a base estrutural do personagem, cenário ou objeto essencial para o desenvolvimento da narrativa.

Após a modelagem, a superfície do personagem é virtualmente revestida com o material adequado, durante a etapa de

rendering. Nesta etapa, os programas podem simular diversos materiais e aplicar-lhes as texturas necessárias. O processo de rendering corresponde à composição de uma imagem, o que inclui a iluminação, as sombras, as texturas etc. O rendering pode ser entendido como o processo digital que, por meios de programas, cria uma imagem, tornando-se, assim, o recurso que transforma os tantos pixels são de elementos de imagem, sendo pix a abreviatura em inglês para Picture. É o menor elemento num dispositivo de exibição (como por exemplo um monitor), ao qual é possível atribuir-se uma cor. De uma forma mais simples, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital, sendo que o conjunto de milhares de pixels formam a imagem inteira em uma imagem completa.

Em seguida, é feita a animação propriamente dita. O computador torna o processo de animação mais fácil e rápido, pois, em muitos casos, o animador posiciona o personagem nos pontos-chave do movimento, e o programa cria as posições intermediárias. Assim, o animador beneficia-se dos programas de animação em computação gráfica e de seus recursos avançados para realização de uma boa animação ou aplicação de movimento. Uma das próximas evoluções esperadas da animação digital é da produção em alta qualidade de resolução dos movimentos, o que possibilita o desenvolvimento do movimento sintético o mais próximo possível da realidade dos movimentos reais dos humanos.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada apresentou, por meio de estudos bibliográficos, um estudo do contexto histórico e técnico do cinema de animação. Assim, foi dado um embasamento teórico suficiente para se ter uma noção do início, presente e futuro do cinema de animação no mercado cinematográfico. Além disso, os levantamentos bibliográficos permitiram compreender os aspectos técnicos e históricos que contribuíram para uma melhor fundamentação da pesquisa realizada. A seguir falou-se um pouco das técnicas de animação tradicional ou desenho animado, em Stop- Motion ou Massa Plástica e animação digital, expondo suas etapas de desenvolvimento e execução no curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008). Através deste capítulo é possível avaliar todas as dificuldades, necessidades, carências e vantagens de se realizar uma animação em massa plástica no Brasil. Ademais, permite a avaliação da parte técnica e de equipamentos utilizados na elaboração de um filme de animação.

A resposta à pergunta que apresentamos na introdução desta pesquisa é que ambos os filmes, tanto o curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008) e o filme A Noiva Cadáver (Tim Burton – 2005), são duas obras que apresentam o mesmo processo de produção, a saber: primeiramente desenvolve-se uma idéia, em seguida, modelam-se os bonecos e cenários. Passada a etapa de modelagem, inicia-se a realização da animação ou aplicação

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

do movimento aos personagens e, por fim, aplica-se o áudio. Conclui-se, por tanto, que o cinema de animação em massa plástica brasileiro não produz nada de original; ao contrário, reproduz a mesma técnica desenvolvida pelo cinema de animação em massa plástica nos EUA.

Outra conclusão a que chegamos diz respeito à capacidade técnica do cinema de animação brasileiro em relação ao americano, pois o cinema de animação nacional, apesar de suas dificuldades financeiras, não deixa a desejar em relação ao resultado final de um filme animado dos EUA. O curta-metragem Dossiê Rê Bordosa (César Cabral – 2008), vale lembrar, tem, hoje, uma boa repercussão nos festivais e mercado cinematográfico nacional. Tendo em vista sua boa qualidade técnica e estética, não vai demorar para que venha a ganhar prêmios internacionais.

A pesquisa realizada foi apenas um passo para melhor conhecermos a capacidade produtiva do cinema de animação brasileiro em relação ao cinema de animação dos EUA. Assim, pode-se concluir que ambos possuem semelhanças significativas entre si. Vale lembrar que é necessário a aplicação de novas pesquisas, com intuito de melhor entender o desenvolvimento e o avanço do cinema de animação no mercado cinematográfico brasileiro.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Filipi César Rodrigues Cardoso da Silva

## 4. REFERÊNCIAS

- BALL, Ryan et alii. Animation Art. Londres: Flame Tree Publishing, 2004.
- HALAS, John. MANVELL, Roger. Art in Movement: new directions in animation. Londres: Studio Vista, 1970.
- HOLMAN, L. Bruce. Puppet Animation in the Cinema: History and Technique. New York: Barnes, 1975.
- LUCENA B. JR., Alberto. Arte da Animação – Técnica e Estética através da História. São Paulo: SENAC, 2002.
- MIRANDA, Carlos Alberto. Cinema de Animação – Arte Nova Arte Livre. Petrópolis: Editora Vozes, 1971.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# REPENSANDO A DANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR: PROCESSOS CRIATIVOS E COREOGRÁFICOS

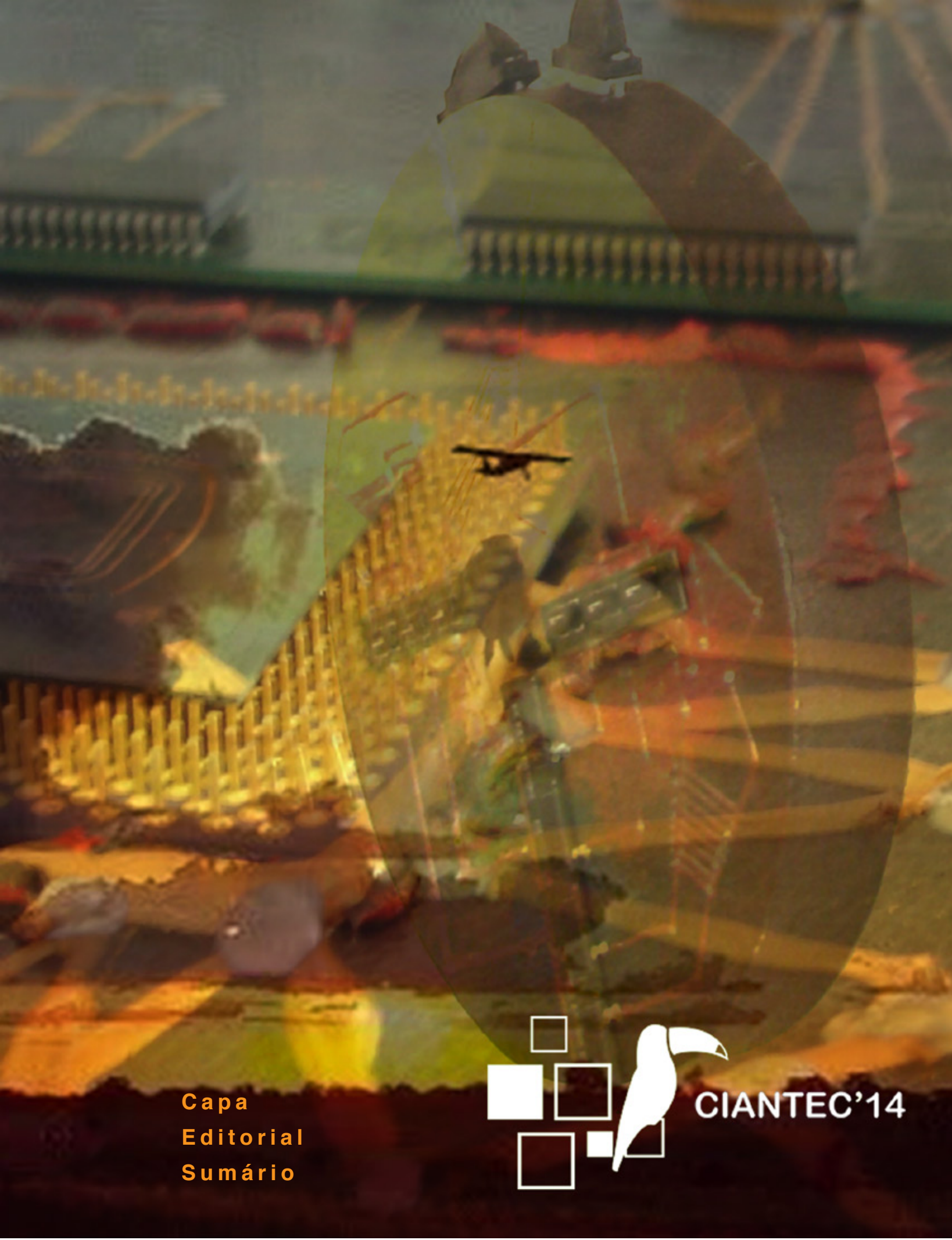
GISELLE LUCENA DE MOURA DINIZ | JULYANA BATISTA DE VASCONCELOS |  
MICHELLE APARECIDA GABRIELLI

UFPB | UFPB/ CEEEAS | Professora Mestra UFPB



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



GISELLE LUCENA DE MOURA DINIZ



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 155

**RESUMO:** Este trabalho busca refletir sobre o ensino de dança na escola, a partir de experiências vivenciadas no Centro Estadual Experimental de Ensino e Aprendizagem Sesquicentenário (CEEEAS), que propõe um ensino de artes transdisciplinar, possibilitando assim a inserção da dança. O CEEEAS está recebendo o Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), nas áreas de artes visuais e dança, que vem a colaborar com o ensino de artes para o Ensino Fundamental I desta instituição. Observamos que é comum relacionar o ensino de dança a processos coreográficos e estes, muitas vezes, estão sujeitos a metodologias que enfatizam a cópia e a repetição. Entendemos que é importante repensar esta forma de ensino, especialmente no ambiente escolar, propondo processos criativos, onde o aluno possa se expressar e aprender com o próprio corpo. Deste modo, a coreografia seria o resultado desta investigação e estaria integrada ao processo criativo dos educandos no decorrer das aulas. A proposição de atividades que busquem estimular a percepção para elementos de criação a partir do cotidiano das crianças e de suas vivências, utilizando, por exemplo, ações do dia a dia no processo de criação, têm se mostrado como importantes ferramentas didáticas e coreográficas. Nesse sentido, apontamos o estudo do teórico do movimento Rudolf Laban como possibilidade de um ensino de dança que coloca o educando como sujeito ativo do seu processo de ensino-aprendizagem. Assim, os aspectos gerais e individuais das crianças em relação as suas habilidades motoras, cognitivas,

Giselle Lucena de Moura Diniz | Julyana Batista de Vasconcelos | Michelle Aparecida Gabrielli

afetivas e sociais são respeitados. Possibilitando a inserção e valorização do contexto do aluno nas aulas de dança, de modo mais significativo, lúdico e criativo, contribuindo para que sejam atingidos seus potenciais de forma natural e espontânea em cada faixa etária e estágios nos vários níveis de desenvolvimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Escola; Ensino de dança; Processo criativo; Coreografia; PIBID.

## **CONTEXTUALIZANDO A ESCOLA/PALCO EM QUE SE ATUA**

A dança pode acontecer em diversos lugares, como nas ruas, nos teatros, nas festas e, também, na escola. Neste sentido, o presente ensaio buscar refletir sobre a prática da dança, seus processos criativos e coreográficos no ambiente escolar. Para tanto, apoia-se nas experiências desenvolvidas no Centro Estadual Experimental de Ensino e Aprendizagem Sesquicentenário (CEEEAS), situado na cidade de João Pessoa – PB.

Atualmente, o CEEEAS recebe alunos bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) do recém-inaugurado Curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal da Paraíba e também da área de artes visuais. A inserção do PIBID na escola possibilita não apenas que os licenciandos adentrem a escola como também que as linguagens artísticas, especialmente a dança, estejam presentes de modo efetivo e signifi-



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ficativo no componente curricular artes, numa mutua relação de saberes e experiências próprias do espaço escolar.

O CEEEAS apresenta em seu projeto pedagógico uma proposta transdisciplinar na disciplina de artes, abarcando as linguagens artísticas: dança, teatro, música e artes visuais para o Ensino Fundamental I. Logo, a transdisciplinaridade perpassa essas linguagens, tornando-as complementares. Assim, por meio da parceria da escola com a Cooperativa de Ensino de João Pessoa LTDA, que oferece assessorias específicas na área de artes, desenvolveu-se um projeto denominado TRANSFORMA, que tem como objetivo a formação inicial e continuada de professores, além da instrumentalização quanto ao ensino de artes.

Esse projeto foi subdividido em outros cinco subprojetos, são eles: 1º ano - “Brincar de quê?”, com a temática dos brinquedos e brincadeiras; 2º ano - “Outros Olhares” que trabalha com a desconstrução dos contos infantis; 3º ano - “Feste(já)” cujo tema é a cultura popular; 4º ano - “Aí Pode” que desenvolve a temática dos recursos tecnológicos; e, por fim, o 5º ano - “Capas da invisibilidade” que trata de questões sociais e do imaginário. Destaca-se que, a cada ano, os temas norteadores são renovados e as ideias aprimoradas.

Os subprojetos supracitados favorecem a inserção da dança na escola e, principalmente, nas aulas de artes, possibilitando que o aluno a vivencie e usufrua dos benefícios e aspectos positivos proporcionados por esta linguagem artística. Observa-se tam-

Giselle Lucena de Moura Diniz | Julyana Batista de Vasconcelos | Michelle Aparecida Gabrielli

bém o entendimento e conseqüente valorização da dança nesse espaço enquanto área de conhecimento. “A dança, portanto, como uma das vias de educação do corpo criador e crítico, torna-se indispensável pra vivermos presentes, críticos e participantes na sociedade atual” (MARQUES, 2010, p. 25-26).

## **METODOLOGIAS CRIATIVAS PARA O ENSINO DA DANÇA NO CEEEAS**

As aulas de dança na unidade curricular artes do CEEEAS tem possibilitado que os alunos experimentem movimentos diversos, criem e se relacionem com os colegas e o meio que os circunda. Como cada turma apresenta um eixo temático, é natural que o processo coreográfico se estabeleça de diversas maneiras. Logo,

A dança, assim como é proposta pela área de Arte, tem como propósito o desenvolvimento integrado do aluno. A experiência motora permite observar e analisar as ações humanas propiciando o desenvolvimento expressivo que é o fundamento da criação estética (PCN's, 1997, p. 50).

Uma das possibilidades de proposição e criação de coreografias que pode ser observada e desenvolvida no CEEEAS está relacionada aos jogos e brincadeiras dos próprios alunos, em con-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

sonância ao cotidiano dos mesmos. Nesse caso, o ato espontâneo de brincar que envolve ações motoras, afetivas e sociais serve como indicação e inspiração para a composição coreográfica, ou seja, pode vir a ser um instrumento didático criativo para o ensino da dança. Gestos e movimentos advindos dos estudantes compõem a coreografia - que não é estipulada pelo professor -, mas criada coletivamente por todos os partícipes do projeto, sendo nítida a satisfação por parte dos alunos, tornando o processo extremamente prazeroso.

Outra proposta metodológica vislumbrada é a da utilização de gestos e movimentos originários do cotidiano que são realizados pelos alunos e a sua conseqüente desconstrução, permitindo que, a partir das qualidades expressivas do movimento (tempo, peso, espaço e fluência), o repertório de movimento dos alunos seja incrementado. Desta forma, é conferida ao aluno a liberdade para expressar sua criatividade, experimentar e investigar seu corpo e sua movimentação, participando do processo de criação das coreografias a partir das informações, sentimentos e ideias que já possui.

Neste íterim, o estudo do teórico do movimento Rudolf Laban mostra-se como uma importante possibilidade de ensino da dança, pois coloca o educando como sujeito ativo do seu processo de ensino-aprendizagem. Conforme Lenira Rengel (2003, p. 13), Laban “aponta possibilidades múltiplas do movimento no processo educativo, oferecendo uma movimentação menos restrita, mais

Giselle Lucena de Moura Diniz | Julyana Batista de Vasconcelos | Michelle Aparecida Gabrielli

criativa e de acordo com o desenvolvimento global da pessoa, seja ela criança, adolescente, jovem e mesmo adulto”.

A cultura popular também se apresenta como ferramenta metodológica relevante no ensino da dança, pois, por meio dela, os alunos podem conhecer, vivenciar, apreciar e se relacionar com outra estética. Assim, os Parâmetros Curriculares Nacionais – Arte (1997, p. 52) reforçam a importância de propiciar ao aluno a competência em identificar e reconhecer a “dança e suas concepções estéticas nas diversas culturas considerando as criações regionais, nacionais e internacionais”. Tem-se, então, de acordo com Isabel Marques (2010, p. 49), que “os repertórios de dança, quer sejam da tradição popular, das danças teatrais ou até mesmo do grupo da classe, possibilitam ao aluno uma vivência de interpretação bastante rica”. Entretanto, a autora enfatiza que as “danças populares brasileiras de vários tempos e lugares também perdem o sentido se não relacionadas aos temas recorrentes nas danças preferidas por nossos jovens alunos” (MARQUES, 2010, p. 160).

Ressalta-se que as possibilidades de composição coreográficas destacadas visam à criação por parte do aluno, a partir da orientação do professor. Busca-se a inserção e valorização do contexto do aluno nas aulas de dança, de modo mais significativo, lúdico e criativo, contribuindo para que sejam atingidos seus potenciais de forma natural e espontânea nos vários níveis de desenvolvimento. Mecanismos voltados para a simples cópia e repetição do movimento não fazem parte das vivências que se tem adquirido

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

no decorrer deste trabalho.

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRÁTICA

A inserção dos licenciandos em Dança na escola por meio do PIBIB tem corroborado com inúmeras reflexões acerca do ensino da dança. Para que esta linguagem seja inserida de modo significativo no processo de ensino-aprendizagem dos alunos tem-se como princípio a troca de saberes, ou seja, alunos e professores podem contribuir para a construção e efetivação do conhecimento.

A tríade, CEEEAS – PIBID – TRANSFORMA, tem possibilitado discussões referentes aos conteúdos e metodologias do ensino da dança, entre estes, a composição coreográfica. Comumente, veem-se coreografias sendo desenvolvidas de forma verticalizada, do coreógrafo para o bailarino, do professor para o aluno. No entanto, propõe-se aqui que este modo seja revisitado, permitindo a utilização – e até mesmo a descoberta – de metodologias colaborativas no processo de criação.

Assim, o ensino da dança que vem sendo desenvolvido no CEEEAS visa a dar voz e corpo ativos aos alunos, por meio de atividades que trabalhem seus aspectos físicos, cognitivos, sociais e afetivos. Igualmente, o projeto TRANSFORMA vem proporcionando aos alunos o desenvolvimento da linguagem corporal, criatividade, imaginação e o conhecimento acerca da dança.

Giselle Lucena de Moura Diniz | Julyana Batista de Vasconcelos | Michelle Aparecida Gabrielli

As experiências vivenciadas no CEEEAS, através do projeto TRANSFORMA e do PIBIB, proporcionam reflexões sobre o ensino da dança, permitindo experimentar, mais uma forma de se trabalhar esta linguagem artística no ambiente escolar. Sob esse prisma, a composição coreográfica desenvolvida aparece como resultado das investigações do processo pedagógico das aulas de artes, que tem integrado o processo criativo dos alunos, e que vem sendo colocado não apenas como uma atividade corporal aleatória sem propósito definido, mas da relação com os próprios alunos. Entende-se, portanto, que a dança pensada a partir de metodologias de ensino que privilegiem o contexto do aluno podem vir a contribuir para a formação de cidadãos conscientes, criativos e dançantes na escola e na sociedade em que vivem.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte/ Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- MARQUES, Isabel A. Dançando na escola. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- RENGEL, Lenira. Dicionário Laban. São Paulo: Annablume, 2003.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# “EXERCÍCIOS EM ESPERA”: DESENHO EXPANDIDO E PRÁTICA POÉTICO- PEDAGÓGICA

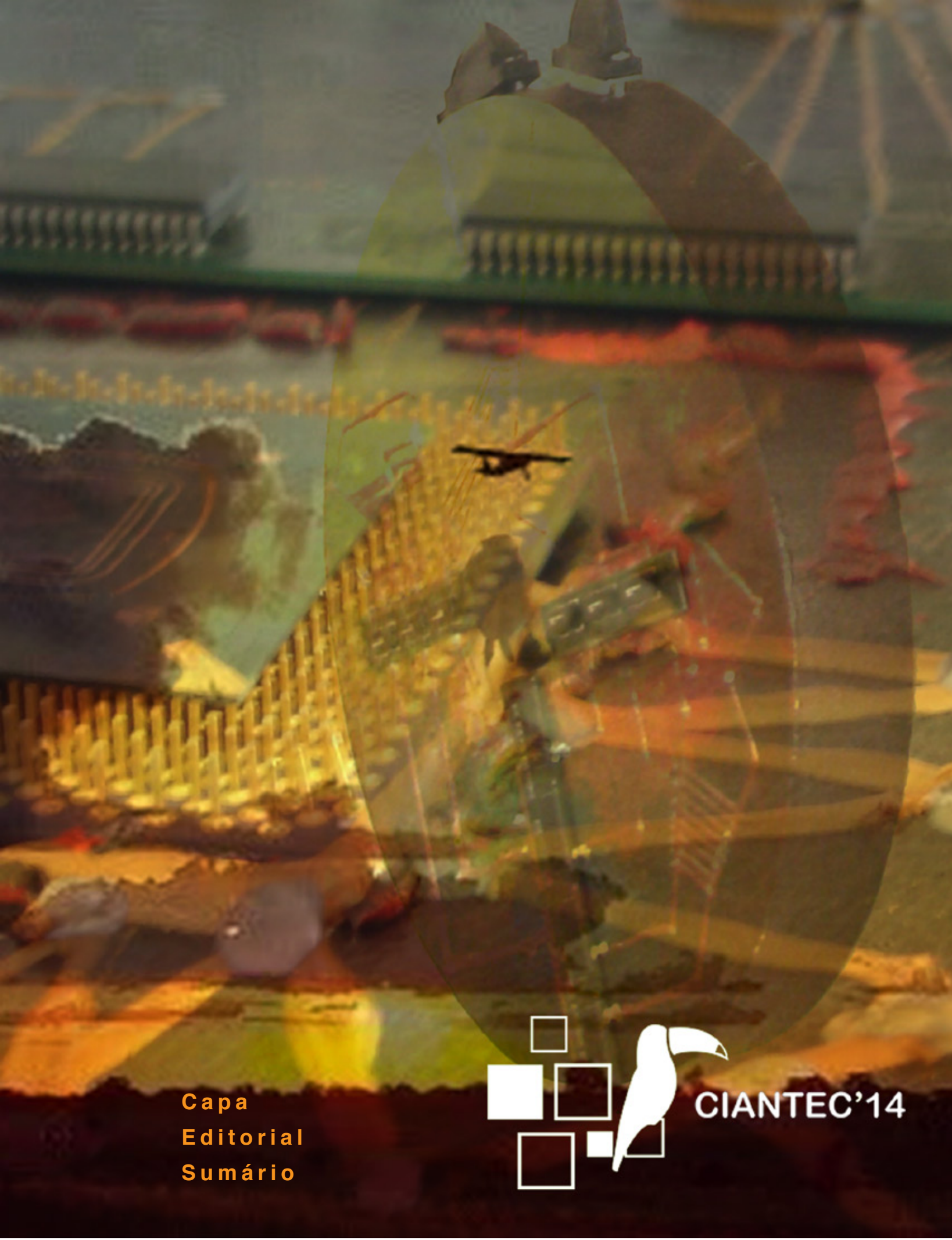
GREGÓRIO SOARES RODRIGUES DE OLIVEIRA

Mestrado - PPG/ARTE – UnB (Bolsista CAPES)<sup>1</sup>

Capa  
Editorial  
Sumário



<sup>1</sup> O título do qual este trabalho empresta de forma tributária o nome (“exercícios em espera”), faz referência a uma série de trabalhos do artista colombiano Nicolás Paris, que têm como objeto principal a realização de oficinas de desenho como projetos artísticos.



Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14







# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

## I. DESENHO NO CAMPO EXPANDIDO

Propor uma discussão que abranja a ideia de desenho no campo expandido, ou no campo ampliado, pressupõe uma tessitura de teorias da arte que caberia a um único estudo, específico, desta proposição que é ampla por si. Porém, faz-se necessário traçar um breve mapeamento histórico que nos permita a compreensão de como esta proposta se insere no contexto da (história da) arte contemporânea.

São várias as origens etimológicas do termo desenho<sup>2</sup>. Do latim, o termo é proveniente de DESIGNARE, “marcar, traçar”, assinalado por DE-, “fora”, mais -SIGNARE, “marcar, apontar”, de SIGNUM, “sinal, marca”. Em alemão, Zeichen – “signo, sinal” – remete a zeichnen, “desenhar”. Assim como em outras línguas, dessein, no francês (que distingue atualmente dessin [desenho] de dessein [projeto]), diseño, em espanhol, disegno, no italiano e design ou drawing, em inglês. As palavras, portanto, basicamente se distinguem entre o conceito original (de-signo) e variações possíveis de projetar, arrastar, extrair e traçar, mantendo dois principais sentidos: traçar, contornar, (sentido prático); e projetar, conceber (sentido teórico).

Dos desdobramentos etimológicos possíveis, o termo

<sup>2</sup> Em A etimologia da palavra desenho (e design) na sua língua de origem e em quatro de seus provincianismos: desenho como forma de pensamento e de conhecimento, em [http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/PDF\\_IIIForum\\_a/MACK\\_III\\_FORUM\\_LUIZ\\_MARTINS\\_2.pdf](http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/FAU/Publicacoes/PDF_IIIForum_a/MACK_III_FORUM_LUIZ_MARTINS_2.pdf).

proveniente do latim, de (fora) + signare (marcar, apontar), é o que melhor introduz a questão proposta aqui, que pretende pensar o “traço” para além dele mesmo: signo que vem de fora e que possibilita a expansão da marca.

Assim, as ambiguidades que se podem extrair do termo e os diferentes usos que deram a elas em diferentes circunstâncias e áreas do conhecimento, acompanharam também a história da arte desde seus primeiros expoentes. Vasari, por exemplo, “define o desenho segundo dois aspectos, teórico e prático” (Lichtenstein, 2004, p. 19), conferindo à pintura um estatuto intelectual. Essa concepção, de significado, acompanhou as teorias da arte e suas disputas acadêmicas do Renascimento ao século XIX até ser superado no século XX, onde se perde a necessidade proeminente de comprovar “uma arte que procede essencialmente do intelecto”.

Com a arte moderna o desenho acompanha as conquistas de autonomia dos gêneros artísticos junto com a não mais insistente hierarquização acadêmica. Concomitantemente, o questionamento da representação fidedigna da realidade é instaurado de forma decisiva. No entanto, é o século XX que se encarregará de subverter radicalmente as categorias, bem como o constante questionamento do estatuto do artista, que ainda mantinha a imagem de gênio. É neste contexto de mudanças e questionamentos que se encontra também os objetos desse estudo: os conceitos de “desmaterialização da obra de arte” e de “campo expandido”.

No final da primeira metade do século, uma série de re-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

cursos alternativos aos materiais convencionais já é usada pelos artistas, criando “interdisciplinaridades entre vários domínios artísticos” (Elias, Vasconcelos, 2009, p. 1185). Tais como:

Alguns artistas passaram a desenhar o seu trabalho delegando noutros profissionais a execução. Outros quiseram levá-lo a locais não legitimados pelas instituições culturais e construir novas estratégias de relacionamento com a audiência. Outros ainda, procuraram meios visuais alternativos aos da pintura e escultura, que incluíam a possibilidade de refletir sobre dimensões como tempo e espaço. (idem, p. 1185)

Neste momento, “esboços”, “projetos”, “rabiscos” podem ser considerados trabalhos artísticos. O conceito de arte passa a flutuar entre arte como ideia e arte como ação. Um importante trabalho, como exemplo, que ajuda a identificação da chamada Arte Conceitual, é o Desenho de De Kooning apagado, apresentado por Robert Rauschenberg em 1953:

Como o próprio título enuncia, em um desenho de Willem de Kooning, artista ligado à abstração gestual surgida nos Estados Unidos no pós-guerra, Rauschenberg, com a permissão do colega, apaga e desfaz o seu gesto. A obra final, um papel vazio quase

em branco, levanta a questão sobre os limites e as possibilidades de superação da noção moderna de arte. (Enciclopédia Itaú Cultural, 2012)

Na mesma época, no final da década de setenta, um importante ensaio é publicado no número 8 de October, com o título original Sculpture in the Expanded Field, da crítica de arte Rosalind Krauss. No texto a autora aponta a dificuldade de se pronunciar a palavra escultura mediante as novas experiências ocorridas na lógica da representação do “monumento”, que, a partir do século XIX, vai “operar em relação à perda de local, produzindo o monumento como uma abstração, como um marco ou base, funcionalmente sem lugar e extremamente auto-referencial” (Krauss, 1978, p. 132). As intervenções escultóricas adquirem, então, a partir dos anos 1950, uma “condição de negatividade” e uma “combinação de exclusões”, onde prevalece a soma da “não-paisagem” com uma “não-arquitetura”, convertendo-se, assim, num campo expandido. Tais premissas mostram a importância que nas décadas de 1960 e 1970 tem a ideia de “espaço” na compreensão dessa “ausência ontológica”, segundo Rosalind Krauss, e relevam o interesse de obras com preocupações de ordem “topológica”, que refletem “sobre o problema do lugar: formas de exterioridade” (Flórez, 2012, p. 557). Obras caracterizadas como land art, por exemplo, partem dessas premissas, questionam a ordem do escultórico e também do desenho, somando a escala do corpo em contraponto à paisagem.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O conceito de “expandido”, portanto, torna-se recorrente<sup>3</sup> e passa a designar os processos que mantêm um “afrouxamento das categorias e o dismantelamento das fronteiras interdisciplinares [...] em que a arte assumiu muitas formas e nome diferentes: Conceitual, Arte Povera, Processo, Anti-Forma, Land, Ambiental, Body, Performance e Política” (Archer, 2008, p. 61).

Um aparente desapego a determinados aspectos formais e de feitura é implantado pela Arte Conceitual, em benefício da ideia e do conceito da obra, permitindo que artistas se fixem nos projetos e, do mesmo modo, nos processos dos trabalhos. Aqui, vale lembrar, as anotações, desenhos e projetos realizados por Marcel Duchamp entre 1912 e 1923, reunidos em sua Caixa Verde, que integra, segundo o artista, sua importante obra *O grande vidro ou A noiva despida por seus celibatários, mesmo* (1915 – 1923). Segundo Cristina Freire:

A incompletude de *O grande vidro* indica um processo criativo que não se esgota na realização de um objeto e sugere o papel fundamental da dimensão do projeto do desenho articulado à escrita nas poéticas contemporâneas, isto é, a relação do desenho com uma obra por fazer ou a ser refeita.

Trata-se de uma apologia ao caráter mental e “seco” da arte como ideia. Como projeto, o desenho, assim como a linguagem (escritura), é índice de uma obra ausente e ocupa um lugar híbrido, intermediário entre a obra de arte e sua documentação (Freire in Derdyk, 2007, p. 140-141).

Esses trabalhos reconfiguram, inclusive, uma noção de tempo da obra contemporânea. Sua forma de circulação é alterada, por meio de publicações, impressos e revistas. Desenhos para projetos murais como, por exemplo, “Dez mil linhas, cinco polegadas de comprimento, dentro de uma área de 63/4 x 51/2 polegadas” (1971) e “Quatro tipos básicos de linhas e retas e suas combinações” (1969), do artista norte-americano Sol Le Witt, “sugerem que o domínio da documentação para a arte contemporânea tornou-se decisivo”, “os desenhos, como projetos, permanecem quando a existência do trabalho é temporária” e podem ser refeitos a partir da documentação (2007, p. 143).

Outro importante legado fica a cargo de Joseph Beuys. Muitos de seus desenhos projetam e se situam dentro de um percurso ou processo de trabalho, no âmbito de suas aulas, performances, ações e em séries de trabalhos (p.e. *Códices Madrid*, 1974/1975). Para o artista o “desenho foi uma forma de pensamento ou um modo de pensar articulado a sua ação”, contribuindo para configurar sua noção de escultura social. “Nesse sentido, a ampliação da linguagem seria a chave para o processo de transformação do pensamento e, para Beuys, essa ampliação viria pelo desenho”

<sup>3</sup> Por exemplo, o Diagrama de Arte Expandida (1966), do artista do movimento Fluxus, George Maciunas.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 164

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

(2007, p. 144), como afirmou o artista:

Onde ocorre o alargamento do domínio da língua, devo procurar o impulso fundamental para o ato de desenhar. Aí é possível expressar muitas coisas, e arrisco expressar coisas ali onde a língua falha. Eu tento manter esta “linguagidade” na maior fluidez e mobilidade possível, a fim de ultrapassar a usurpação da língua causada pela racionalidade do desenvolvimento cultural (Beyus apud Freire in Derdyk, 2007, p. 144).

Nessa perspectiva, abrem-se caminhos para um desenho que considera, ou deve considerar, em função de sua existência, uma relação com o outro, agora, um espectador que ativa e/ou participa da ação prevista no desenho/documento/mapa/projeto ou, ainda, na “partitura para a arte contemporânea”, como propõe Cristina Freire.

No Brasil, artistas e teóricos também se debruçaram sobre essa mesma “espacialidade” da obra de arte, a sua maneira. Em 1960, Ferreira Gullar, publica Teoria do Não-Objeto, expressando as ideias fundamentais do neoconcretismo, onde, segundo o autor, os objetos tornam-se “especiais – não-objetos” e “as denominações de pintura e escultura já talvez não tenham muita propriedade”. Esse texto indica e corrobora para uma ideia do rompimento

da representação e da apropriação de um espaço outro (mesmo que fictício, até então) “que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo transparente ao conhecimento fenomenológico, integralmente perceptível, que se dá à percepção sem deixar resto. Uma pura aparência”.

Hélio Oiticica, interlocutor de Ferreira Gullar, em 1967 escreve Esquema Geral da Nova Objetividade. No texto, Hélio, aponta sobre um “estado típico da arte brasileira de vanguarda”, e reconhece no neoconcretismo a formulação primeira da “desintegração do quadro” (Oiticica, 2012, p. 156) que culmina na ideia de não-objeto, primeiro, desde 1954, com Lygia Clark e posteriormente com a “proposição de poemas-objetos (Gullar, Jardim, Pape)”. O artista propõe ainda, no mesmo texto, apontamentos para uma inédita, segundo ele, participação do espectador, inaugurada no Brasil.

Um exemplo emblemático desse período é o trabalho “Caminhando” (1964) de Lygia Clark. Utilizando uma fita de Moebius a artista propõe, além da fundamental ideia de participação absoluta, a ruptura dos “hábitos espaciais: direita-esquerda, anverso-reverso etc. Ela nos faz viver a experiência de um tempo sem limite e de um espaço contínuo”, nas palavras da própria Lygia, a experiência dessa obra “permite a escolha, o imprevisível, a transformação de uma virtualidade em um empreendimento concreto”<sup>4</sup>. Na obra, “existe apenas um tipo de duração: o ato. O ato é que

<sup>4</sup> Grifos do autor.



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

produz o “Caminhando”. Nada existe antes e nada depois.” Nessa obra, o conceito se abstrai ou deixa de existir, não há documentação, texto, ou fotografia que a substitua ou nos faça compreendê-la. Ela só pode ser “compreendida” sendo realizada, por qualquer “espectador-autor”, expandindo a ideia de autor. Autor este que, pouco tempo depois, vai ser declarado morto por Roland Barthes em “a morte do autor”. Segundo Barthes, e é possível interpretá-lo junto à obra “caminhando”:

[...] escrever já não pode designar uma operação de registro, de verificação, de representação, de “pintura” (como diziam os Clássicos), mas sim aquilo que os linguistas, em seguida à filosofia oxfordiana, chamam de performativo, forma verbal rara, na qual a enunciação não tem outro conteúdo (outro enunciado) que não seja o ato pelo qual ela se profere.

[...] a mão, dissociada de qualquer voz, levada por um puro gesto de inscrição (e não de expressão), traça um campo sem origem – ou que, pelo menos, outra origem não tem senão a própria linguagem, isto é, aquilo mesmo que continuamente questiona toda a origem (Barthes, 2004, p. 61-62).

“Caminhando”, portanto, configura-se em uma síntese (e em

um acesso) importante para pensar o desenho na arte contemporânea. Sobretudo, no contexto do “ensino” do desenho e das artes visuais. Ele permite vislumbrar uma “estratégia”<sup>5</sup> que é baseada na incerteza, na insegurança, na imprevisibilidade de qualquer “sucesso”, autorizando, ao mesmo tempo, uma reflexão do ato criativo de sentido, que não minimiza o conflito diante da tomada de decisão (“direita-esquerda, anverso-reverso”), e, ao mesmo tempo, não permite a segurança de um método. Não é possível, nesse trabalho, passar duas vezes pelo mesmo local da folha de papel. Ele concretiza a não repetição, apesar do gesto de cortar ser o mesmo: o resultado é sempre um aparente paradoxo: de ser único e similar.

Desenhar, com a estratégia de “caminhando”, se aproxima do que Molina sugere comparando o desenho ao jogo do acaso: “não é um problema de representar objetos ou de fazer presente o real, senão de transformar a realidade pela modificação do imaginário” (Molina, 2012, p. 17).

Assim, pensar o desenho expandido é também compreendê-lo como um modo de pensar a imagem antes de um processo racional, lógico, que, como propõe Derrida, não pode ser previsto, o desenho é aquilo que não se pode prever. Para algo acontecer, para haver experiência do acontecimento<sup>6</sup>, não se pode ver esse

5 No sentido que Juan José Gómez Molina dá ao termo, na introdução do trabalho “Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo”, 2012.

6 Ambos grifos são para demarcar palavras e expressões de Derrida.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 166

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

algo vir, nas palavras de Derrida:

A experiência do acontecimento é uma experiência passiva, rumo à qual, e eu diria contra a qual, acontece o que não pode ser predito; é próprio do conceito de acontecimento que ele venha sobre nós de maneira absolutamente surpreendente, inesperadamente. [...]

Que relação pode ter o desenho com o que acontece? O desenhista é alguém que vê vir, que pré-desenha, que trabalha o traço, mas o momento em que isso traça, o movimento em que o desenho inventa, em que ele se inventa, é um momento em que o desenhista é de algum modo cego, em que ele não vê, ele não vê vir, ele é surpreendido pelo próprio traço que ele trilha, pela trilha do traço, ele está cego. [...]

Em todo desenho digno desse nome, naquilo que faz o traçamento de um desenho, um movimento resta absolutamente secreto, isto é, separado (se cernere, secretum), irreduzível à visibilidade diurna (Derrida, 2012, p. 70-88).

## II. A OBRA DE ARTE COMO PROJETO PEDAGÓGICO OU “CORRER O RISCO” DE UM “MUNDO COMO UM EMARANHADO DE LINHAS”<sup>7</sup>

A ampliação dos processos de experimentação do fazer (e pensar) artístico, que se tornou mais acessível ao público com a arte contemporânea, ainda parece manter um descompasso com os processos educacionais. E, cada vez mais, suspeita-se de ser menos um problema de “metodologias” eficientes do que um problema, em última instância, político. No sentido em que por política se entende aqui “o campo das partilhas, do que é comunicável em algum nível, especialmente no nível dos afetos e dos desejos” (Tiburi, 2010, p.10), em que há a participação efetiva e livre nas decisões de alguma ação específica, que por menor que seja, como pode ser a ação do desenho, perpassa diferentes âmbitos sociais.

Para isso se pensa aqui as práticas artísticas como projetos culturais, amplos, portanto, que propõem ações com alto poder de alcance social e que intervêm de fato no cotidiano. De modo geral, então, entende-se que as práticas artísticas contemporâneas se constituem na possibilidade do que se acordou chamar: “uma arte relacional”, conforme propõe Nicolas Bourriaud:

<sup>7</sup> A expressão grifada foi retirada de empréstimo do texto “A arte de viver nas linhas” de Peter Paul Pelbart, publicado em Derdyk, 2007, p. 288.



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

(uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado) atesta uma inversão radical dos objetivos estéticos, culturais e políticos postulados pela arte moderna (Bourriaud, 2009, p. 19-20).

Há muito tempo já é sabido o desejo de justificar o papel das artes “como ferramenta intelectual de comunicação e descoberta de mundo quanto como agente subconsciente de questionamento e relativização do real”, que contribui efetivamente para formação humanista de futuros profissionais e, assim, “para a melhoria de resultados através de equações equilibradas que devem articular conhecimento técnico, curiosidade intelectual, capacidade de liderança, sensibilidade artística baseada na experimentação, rapidez nas ações decisórias e interesse constante pelo conhecimento e pelo saber” (CNI SESI, 2010, p. 9-11).

Porém, esse discurso, um tanto progressista e comprovador de uma garantia de sucesso, tende a sublimar um determinado campo, de experimentação livre da arte, sobretudo contemporânea, invertendo sentidos reais da “necessidade” de uma ação poética em função de uma sistematização outra, que mascara paulatinamente o exercício da subjetividade e do inconsciente (ou da memória, coletiva ou individual), do aluno e/ou do espectador.

Vale fazer a pergunta muito deslembada: de que arte está

se falando nas ditas mediações educacionais? Como se chega a esse conhecimento e a essa reflexão por meio de uma economia progressista e assertiva? Haja vista que, se há um campo capaz de produzir conhecimento, por meio da reflexão e do pensamento, mas que não se opõe ao erro e à insegurança desses meios, pois, em certa medida, até dependem deles, esse campo é o da experimentação artística.

Desde o velho “olhar da Missão Francesa”, trazida ao Brasil em 1816 por dom João VI, com a criação da Academia Imperial de Belas Artes, o desenho sofre dos males da necessidade da cópia fiel na representação naturalista da realidade (Martins in Derdyk, 2007, p. 267), deturpando todas as tentativas de diferentes lições do “desenho pedagógico”. Em seguida, “trocou-se o desenho mimeografado pelo desenho livre (com tema e materiais predeterminados)” até chegar às tão repetidas releituras “que frequentemente desvelam ressonâncias da Missão Francesa, na valorização da cópia e daquele que “desenha bem”, no reconhecimento das formas desenhadas” (Martins in Derdyk, 2007, p. 267-269).

Mais recentemente, em 1940, Lucio Costa apresenta o “programa para reformulação do ensino do desenho no curso secundário”, com diferentes frentes de atuação, prevendo múltiplos objetivos, dentre eles:

[...] desenvolver nos adolescentes o hábito da observação, o espírito de análise, o gosto pela precisão,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

fornecendo-lhes meios de traduzirem as ideias e de predispor-los para as tarefas da vida prática, concorrerá também, para dar a todos melhor compreensão do mundo das formas que nos cerca, do que resultará necessariamente, uma identificação maior com ele (Costa, 1940, p. 2).

Mas, o programa, com esta pluralidade de se reverenciar, que ainda guardava espaços para um pensamento acadêmico e modernista, influenciado pela Bauhaus, nunca foi oficializado pelo Ministério da Educação e somente resistiu na base de influências em frágeis experiências posteriores.

Assim, apesar de “esforços”, como tais exemplos, observa-se que o ensino do desenho se manteve por um longo período num eixo de entendimento que corrobora para uma conquista de habilidade tecnicista, de instrumentalização, que nada corresponde à radicalidade poética presente nas obras de arte.

Pode-se perguntar: como recorrer a uma obra de arte com pretensões educacionais sem cair no jogo de uma “economia do conhecimento” (Rogoff apud Bishop, 2012, p. 3)? De forma mais geral, em que medida arte e pedagogia podem compartilhar dos mesmos objetivos, sem interromperem mutuamente seus processos discursivos de legitimações? Ou ainda, como Claire Bishop coloca, “o que significa fazer educação como arte? Como julgamos

estas experiências? Que tipo de eficácia procuram?”<sup>8</sup> (Bishop, 2012, p. 7).

Uma corrente da arte contemporânea, dos anos 1960, segundo Bishop, começa a se corresponder com questões de crítica institucional, logo política, ao mesmo tempo em que a pedagogia também se questiona de seus próprios princípios. A partir de então muitos artistas se destacam com pesquisas poéticas que se relacionam a questões educacionais<sup>9</sup>.

Com um dos objetivos de transformar qualquer “pessoa em um ser criativo”, Joseph Beuys, que já contribuía para o conceito de obra expandida e relacional, é sem dúvida a principal referência histórica desse cruzamento entre arte e pedagogia. Em 1971 cria seu próprio modelo de instituição de ensino, a Universidade Livre Internacional (F.I.U.), na Academia de Belas-Artes de Düsseldorf. Porém, “o desejo de liberdade de Beuys – e sua noção de que toda formação, todo treinamento, toda vida intelectual só podia se desenvolver sob o princípio da autodeterminação e da autonomia” (Rappmann in Beuys, 2010, p. 45), ultrapassou os limites de aceitação da instituição e resultou no afastamento do artista/professor. Após outras tentativas de manter o projeto de forma independente (1973), Beuys apresenta como contribuição à Documenta 6, em

<sup>8</sup> Todas as citações dos textos de Claire Bishop neste capítulo são traduções livres.

<sup>9</sup> Para maiores reflexões sobre tais práticas artísticas, ver “Pedagogic Projects: ‘How do you bring a classroom to life as if it were a work of art?’” em “Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship”, 2012.

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC '14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

1977, um trabalho que ocorrera em uma sala da F.I.U., “na qual Beuys e seus colaboradores passaram cem dias discutindo os problemas e os princípios de um novo modelo de sociedade”, denominado de escultura social. Portanto, “a F.I.U. é uma ideia e uma substância invisível, criada por Joseph Beuys com a ajuda de seus colaboradores (...) e a partir de seu conceito ampliado de arte”, que apostava no “capital” intelectual do ser humano, possível de se “aumentar, aperfeiçoar, desenvolver e ensinar” (idem, p. 46), por meio de suas propostas, que se multiplicaram em instalações, oficinas, performances-debates e ocupações de espaços de exposições.

Vale mencionar o valor da voz do artista nas ações de Beuys, que sempre se manteve presente. “Pessoalmente envolvido em suas explicações, Beuys, se expõe ao comentário e expõe seu trabalho como obra da fala, mas na medida em que a fala desenvolve um projeto global, unificante”. Segundo Alain Borer, a pedagogia criativa de Beuys já é obra, suas entrevistas e declarações se transformam em esculturas, a fala é escultura: “A voz (o seu volume, sua plasticidade, seus tons) participa do espaço criado, (in)forma-o como um lugar de intercâmbio, um lugar de instantânea renovação” (Borer, 2001, p. 14). Para Beuys, a matéria da escultura, da voz ao feltro, “constitui um espaço pedagógico, ela oferece matéria para a reflexão” (idem, p. 15).

No entanto, a necessidade de afirmação política de Beuys o manteve em vias demasiadamente discursivas e “progressistas”,

sobretudo, num contexto onde o discurso ainda não era tido como meio de arte. Portanto, o que restaria de problemas poéticos nessas experiências? Porque não chamá-los apenas de intervenções sociais? Se todos, segundo Beuys, são artistas, porque suas proposições eram desdobramentos de questões pessoais, do próprio Beuys, para a coletividade? Essa estranha contradição talvez seja a questão mais difícil de ser esquecida: como, em arte, pode haver um pressuposto do ensinamento, alguém que possui uma verdade própria e tende, com ela, à condução da coletividade?

Retornam, dentre outros, os problemas da autoria e da arte como função, ou da funcionalidade da arte. Que, em última instância, também se constituem como problemas políticos, (ou seja, como eles se legitimam perante os sistemas de compreensões e institucionalização), e necessitam de reflexões de cunho epistemológicos, que estabeleçam novos critérios de julgamento dessas obras e que permitam haver intersecções sem que se enfraqueçam mutuamente.

Desse modo, tais questões já tomam forma e ganham contornos expressivos (como visto no capítulo anterior) desde os anos 1960. Essas produções artísticas (e pedagógicas) só podem ser apreendidas, e legitimadas, se levarem em conta uma forma relacional: comportamental e processual. Tais obras estão livres da necessidade de representação de um mundo mesmo, repetitivo, e não se veem separadas de processos sociais reais, como pressupõe Bishop; elas não pretendem ensinar nada, são desejos de

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

singularidades preservadas, para dialogar com Guattari; a obra de arte “é uma empresa de desenquadramento, de ruptura de sentido, de proliferação barroca ou de empobrecimento extremo, que conduz o sujeito a uma recriação e uma reinvenção de si mesmo” (Guattari, 1992, p. 159).

Tanto as obras de arte quanto os ambientes da educação, em intersecção, tendem a permanecer em seus próprios limbos de sobrevivência, ao mesmo tempo em que clamam pelo diálogo e exigem seus lugares de autonomia. Atuar nestes espaços, desde então, pressupõe uma atividade de pensamento crítico constante e exigente, correndo o “risco da disponibilidade” e do “saber-se inacabado” como propõe Paulo Freire. De outro modo, é assumir o legado de um pensamento da emergência e do desconhecido:

Admite-se facilmente que há perigo nos exercícios físicos extremos, mas o pensamento também é um exercício extremo e rarefeito. Desde que se pensa, se enfrenta necessariamente uma linha onde estão em jogo a vida e a morte, a razão e a loucura, e essa linha nos arrasta. Só é possível pensar sobre esta linha de feiticeira, e diga-se, não se é forçosamente perdedor, não se está obrigatoriamente condenado à loucura ou à morte (Deleuze, 1990, p. 129).

mos” sobre ela, “cada vez que pensamos com suficiente vertigem ou que vivemos com bastante força” (idem, p. 136-137). Portanto, cavalgar, como pensar ou traçar linhas, torna-se uma atividade arriscada, e demanda de quem traça, ou risca (e se arrisca), uma política do traçamento<sup>10</sup>. Segundo Pelbart:

Deleuze privilegia a linha, pois ela se faz continuamente, pois ela está sempre no meio, pois ela corre e escorre entre as coisas, pois ela passa e faz passar coisas que antes não eram possíveis nem pensáveis. Mas também porque ela atinge o impensável, e por vezes o invisível (Pelbart in Derdyk, 2007, p. 288).

Pode-se dizer, então, que o espectador fundante da experiência estética, também responsável pela (auto) poética, não atua mais imerso numa interioridade e sim “dirigido para uma gama de registros expressivos e práticos, diretamente conectados à vida social e ao mundo externo” (Guattari, 2006, p. 127). Um espectador não só político, mas também ético-estético, constrói o tempo da obra de arte, que é o tempo da criação (Santos, 2004, p. 220).

O problema último do paradigma estético de Guattari, para Bourriaud, é “como uma aula pode ser uma obra de arte?” (Guattari, 1996, p. 161). Esta pergunta é o teste pungente de um novo

A linha, da qual fala Deleuze, é sem “contorno” e “cavalga-

<sup>10</sup> Palavra do vocabulário Derridiano.



# CIANTEC'14

Gregório Soares Rodrigues de Oliveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

entendimento das práticas artísticas contemporâneas e seus diferentes modos de assimilação: “ao criar e colocar em cena dispositivos de existência que incluem métodos de trabalho e modos de ser, em vez dos objetos concretos que até agora delimitavam o campo da arte, eles utilizam o tempo como material” (Bourriaud, 2009, p. 145).

Uma criação do tempo se encontra no âmbito do inantecipável<sup>11</sup>, da experiência, segundo Derrida, que excede as categorias de subjetividade e de objetividade. Assim, em outras palavras, uma experiência pedagógica que se intersecciona às obras de arte “dão a ver” o mesmo que os desenhistas, um emaranhado de linhas, que é diferente de “alguma coisa”:

[...] eles dão a ver a visibilidade, o que é uma coisa completamente diferente, absolutamente irreduzível ao visível, que permanece invisível. Quando se fica sem ar diante de um desenho ou de uma pintura, é porque não se vê nada; o que se vê essencialmente não é o que se vê, mas imediatamente, a visibilidade. E, portanto, o invisível (Derrida, 2012, p. 82).

Ver, ou “correr o risco”, nas entrelinhas emaranhadas, portanto, é um exercício também, além de urgente, pedagógico, políti-

co, ético e estético: desde o momento em que se pensa o desenho: na educação e na arte, em uma sociedade que vem negligenciando todas as tentativas de manter o desenho como prática social de entendimento, produção e expressão de mundo. Enquanto a prática do desenho permanece à margem, não institucionalizada, assim mesmo ela permanecerá, como proposição permanente, como exercício de reflexão, para além de quaisquer limites circunscritos.

## REFERÊNCIAS

- ARCHER, Michel. Arte contemporânea – uma história concisa. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.
- BARTHES, Roland. O rumor da língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BEUYS, Joseph. A revolução somos nós. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2010.
- BISHOP, Claire. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. New York: Ed. Verso, 2012.
- BORER, Alain. Joseph Beuys. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- [demais referências entrar em contato com o autor]

Capa  
Editorial  
Sumário

# PRÁTICAS ARTÍSTICAS LOCATIVAS: POR UMA CRÍTICA À GEOGRAFIA URBANA

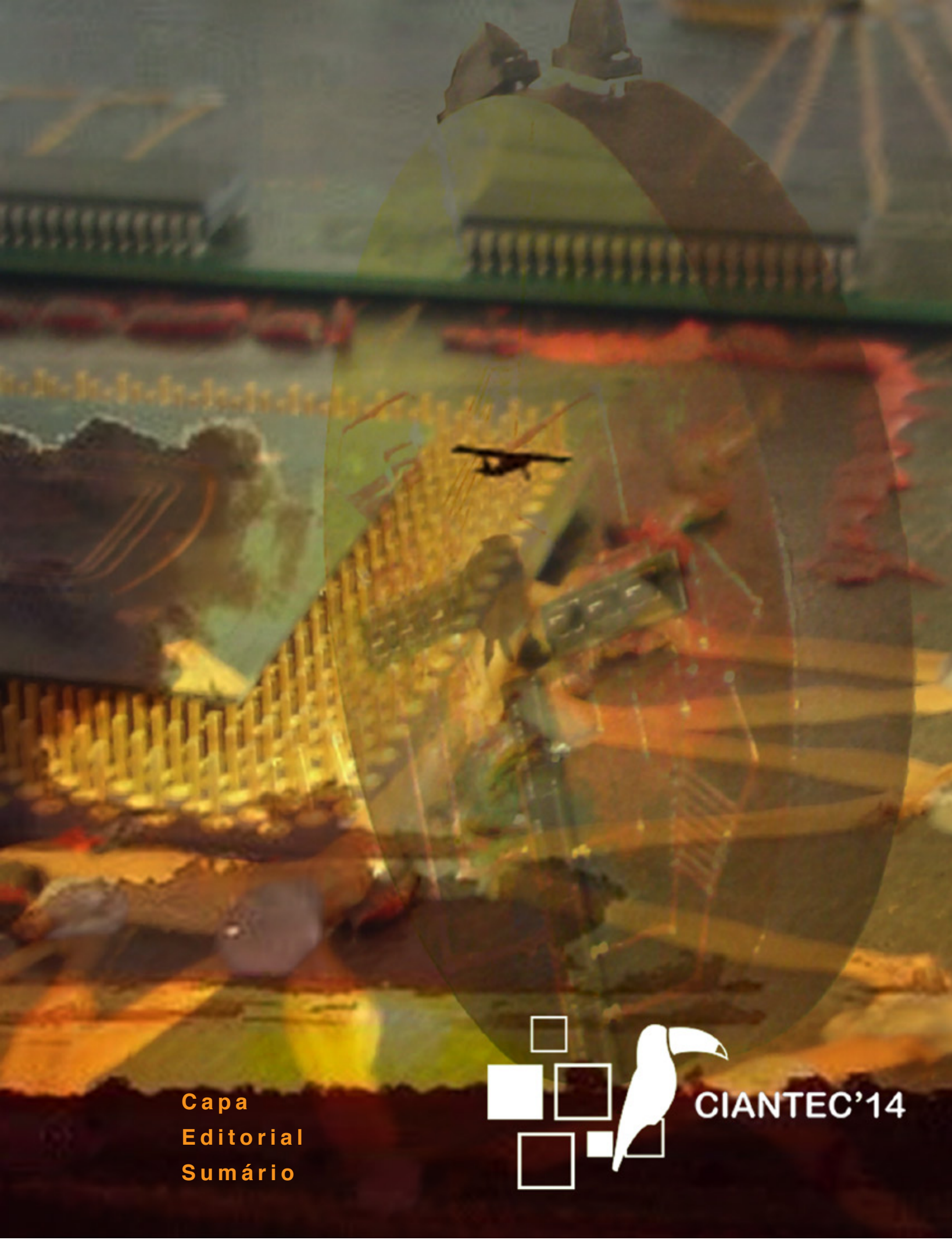
GUILHERME REZENDE LANDIM

Mestrando do PPGCOM da Universidade Federal de Juiz de Fora.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - Este texto aborda trabalhos artísticos com mídias locativas (locative media art) voltados à crítica urbana. Analiso essas mídias e processos comunicacionais principalmente como suportes para possíveis criações artísticas cujo intuito seja subverter ou criticar a própria tecnologia e também suscitar questões a respeito do espaço urbano, suas divisões, a vigilância, o controle e a comunicação. É imprescindível uma postura crítica neste estudo por se tratar de tecnologias com origem de utilização no campo bélico. As discussões propostas partem principalmente da leitura dos textos publicados em “Nomadismos Tecnológicos dispositivos móveis. Usos massivos y prácticas artísticas” cuja organização é de Giselle Beiguelman e Jorge La Ferla.

**PALAVRAS-CHAVES:** Arte com mídias locativas; crítica urbana; cartografias subversivas.

**ABSTRACT** - This text deals with locative media artwork focused on urban criticism. Analyze these media and communication processes mainly as carriers for possible artistic creations whose purpose is to subvert or criticize the technology itself and also raise questions about the urban space and its divisions, surveillance, control and communication. Being a critical imperative because it is the study of technology originating in the military field of use. Tenders discussions run the reading of texts published in “Nomadismos Tecnológicos dispositivos móviles. Usos massivos y prácticas artísticas” organized by Giselle Beiguelman and Jorge La Ferla.

**KEYWORDS:** locative media art; urban criticism; subversive cartography.

## INTRODUÇÃO

Pretendo com este texto apresentar trabalhos artísticos com mídias locativas<sup>1</sup> voltados à crítica urbana. A proposta da pesquisa é de cunho ensaístico, com o intuito de realizar um levantamento crítico destes trabalhos, sendo uma etapa importante na pesquisa de dissertação a qual desenvolvo.

Acredito que esta pesquisa também possa implicar novas perspectivas ao processo criativo do documentário locativo *Habita-me se em ti transito*<sup>2</sup>, o qual desenvolvo como parte da dissertação. Neste sentido, busco conhecer e compreender, através da pesquisa aprofundada, novas formas de apropriação desta tecnologia como forma de crítica ao espaço urbano, já que o documentário *Habita-me se em ti transito*, relaciona-se diretamente à apresentação de uma questão social inserida em determinados espaços urbanos, pois a temática do filme é voltada à população em

<sup>1</sup> A gênese de tecnologias e serviços baseados em localização Location Based Services (LBT) e Location Based Technologies (LBS) encontra-se associada a pesquisas militares de localização, controle, monitoramento de pessoas lugares e objetos. Artistas e ativistas apropriaram-se destas tecnologias buscando, de maneira crítica, questionar seu uso, para tanto criaram o termo mídia locativa (locative media), distinguindo-se do uso comercial. Em julho de 2003 foi criado o K@2, o primeiro evento a tratar do termo mídia locativa.

<sup>2</sup> O documentário ainda encontra-se em fase de finalização, com previsão de estreia para Março de 2014.



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

situação de rua. Os principais pontos abordados no documentário, além dos vícios e vínculos familiares fragilizados, são voltados à relação que esta parcela marginalizada da sociedade constitui com os espaços que habitam e usualmente frequentam.

Esta pesquisa é voltada ao campo artístico, analisando projetos que subvertem a utilização convencional de tecnologias móveis. Neste texto pretendo repensar, de forma crítica o caráter dos dispositivos móveis no que compete a noções relacionadas à geografia, aos lugares, à experiência espacial buscando propostas que transcendem a noção de lugar e de espaço urbano.

É preciso uma auto-crítica<sup>3</sup> à produção com mídias locativas, sobre o próprio processo, a viabilidade deste mecanismo a diversas classes sociais já que tratam-se de tecnologias ainda não acessíveis economicamente<sup>4</sup>. Bambozzi (2010: 101) apresenta em seu texto um questionamento ao qual fora de suma importância para a escrita deste texto, ao apontar uma possível legitimação da produção artística com mídias locativas: “Que pontos de tensão, expressividades ou qualidades artísticas se percebem, em forma

<sup>3</sup> Utilizo a expressão auto-crítica pois como parte da pesquisa de dissertação proponho a criação de um conteúdo locativo. O filme Habita-me se em ti transitado será disponibilizado também como um GPS filme. Um recorte do mesmo poderá ser visto nos pontos onde foi gravado, para tanto será necessário que o espectador/interator tenha um aparelho digital móvel com GPS, internet e tenha um leitor de QR codes ou faça o download do software gratuito HyperGeo/GPS.

<sup>4</sup> Para ter acesso aos conteúdos locativos é preciso um aparelho com sistema android (Trata-se de um sistema operacional baseado no núcleo do Linux para dispositivos móveis, desenvolvido pela Open Handset Alliance, liderada pelo Google Inc.), wi-fi, GPS e que permita o download de aplicativos gratuitos.

objetiva ou subjetiva, em um trabalho locativo?”<sup>5</sup>.

As contradições no campo da arte são históricas e evidentes, principalmente ao se buscar uma crítica social em determinados trabalhos, Lucas Bambozzi afirma que:

As estratégias demandadas pela arte sempre foram consideradas incompatíveis com ações sociais efetivas, assim como agora se mostram conflitivas as relações dos artistas com os fabricantes, as marcas, as operadoras, o espaço urbano e o poder público, especialmente em obras que pretendem estar no campo locativo <sup>6</sup> (BAMBOZZI, 2010: 101).

É importante ressaltar o campo onde encontra-se a arte locativa, a qual depende de subsídios, uma estrutura que “implica negociações, (...), envolvem produtores, agenciadores, fabricantes, operadoras de comunicação e corporações” <sup>7</sup> (BAMBOZZI,

<sup>5</sup> Nossa tradução para “¿qué puntos de tensión, expressividades o cualidades artísticas se perciben, en forma objetiva o subjetiva, en un trabajo locativo?” (BAMBOZZI, 2010: 101).

<sup>6</sup> Nossa tradução para “Las estrategias demandadas por el arte siempre han sido consideradas incompatibles con acciones sociales efectivas, así como ahora se muestran conflictivas las relaciones de los artistas con los fabricantes, las marcas, las operadoras, el espacio urbano y el poder público, especialmente en obras que pretenden estar inmersas en el campo locativo” (BAMBOZZI, 2010: 101).

<sup>7</sup> Nossa tradução para “implica negociaciones, (...), involucran a productores, agenciadores, fabricantes, operadoras de comunicación y corporaciones”



# CIANTEC '14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

2010: 101). Este universo é algo que em muitas vezes favorece a produção, porém em grande parte dos casos em detrimento de sua postura crítica.

As tecnologias digitais desenvolvem-se num ritmo desconcertante, sendo que a arte tem acompanhado este processo. No panorama da arte digital contemporânea Lucia Santaella menciona algumas das áreas mais relevantes de criação artísticas: “a web 3.0, a era dos terabytes e pentabytes, a computação em nuvem, a era da conexão onipresente e da mobilidade contínua, a computação ubíqua, ‘pervasiva’ e sensível, a realidade híbrida e aumentada” (SANTAELLA, 2010: 71).<sup>8</sup> As mídias locativas, inseridas neste contexto, são processos comunicacionais que possivelmente representam uma espécie de mapeamento no campo artístico de uma geografia das críticas sociais através da tecnologia.

No contexto da produção artística com aparelhos móveis existem trabalhos que encontram-se em terrenos diversos, no artístico, no comercial e no entretenimento. O foco desta pesquisa volta-se à prática artística destes meios e a uma crítica de sua utilização comercial e como entretenimento. Pretende-se abordar neste texto trabalhos de artistas independentes, que utilizam softwares livres em suas criações. Serão apresentados trabalhos de

---

(BAMBOZZI, 2010: 101).

<sup>8</sup> Nossa tradução para “la Web 3.0, la era de los terabytes y pentabytes la computación en nube, la era de la conexión onipresente y de la movilidad continua, la computación ubicua, “pervasiva” y sensible, la realidad mixta y aumentada” (SANTAELLA, 2010: 71).

mapeamento, geolocalização e anotações<sup>9</sup>.

## NOMADISMOS TECNOLÓGICOS: COMUNICAÇÃO, REDE E MAPEAMENTO

As tecnologias móveis com seu potencial infocomunicacional permitem uma reconfiguração das práticas sociais no ambiente urbano, reapropriam-se os espaços, a partir de aparelhos conectados à internet (Wi-fi<sup>10</sup>, WIMAX<sup>11</sup> e Bluetooth<sup>12</sup>) ou com acesso a redes de satélites como GPS<sup>13</sup>, etiquetas de identificação por radiofrequência (RFID) ou mesmo através de sensores. Dessa for-

---

<sup>9</sup> É notável a preocupação de pesquisadores de trabalhos locativos em situar e classificar as atividades locativas, algo que não é foco deste trabalho.

<sup>10</sup> Tratam-se de dispositivos de rede local sem fios (WLAN) baseados no padrão IEEE 802.11.

<sup>11</sup> (Worldwide Interoperability for Microwave Access/Interoperabilidade Mundial para Acesso de Micro-ondas). O termo WIMAX foi criado por um grupo de indústrias cujo objetivo é promover a compatibilidade e interoperabilidade entre equipamentos baseados no padrão IEEE 802.16.

<sup>12</sup> “Bluetooth technology is a wireless communications system intended to replace the cables connecting many different types of devices, from mobile phones and headsets (...).” Disponível em <http://www.bluetooth.com/Pages/what-is-bluetooth-technology.aspx> Visualização em 26 Jan. 2014.

<sup>13</sup> O GPS (Global Positioning System ou Sistema de Posicionamento Global) produzido pelo Departamento de Defesa Americano em 1973 é um sistema de navegação via satélite que permite ao usuário do aparelho obter a posição do mesmo em quaisquer locais da Terra. “O GPS funciona a partir de uma série de cálculos elaborados em uma tabela que coloca o planeta todo em quadrantes específicos chamados latitude e longitude, rapidamente, com um breve cálculo consegue identificar o usuário e com pouco processamento de memória consegue posicionar qualquer objeto ou pessoa dentro de um mapa” (DA SILVA, 2011).





# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ma, há uma interação entre a potência comunicativa e a conexão em rede proporcionando a mobilidade por territórios informacionais. O sistema locativo possibilitou a era da conexão onipresente, da mobilidade contínua, e a realidade aumentada em meio à computação ubíqua, “pervasiva” e sensível.

Os espaços das redes na contemporaneidade, em geral, são híbridos, compostos simultaneamente de arte, propaganda e informação em geral, num cenário de diversas mídias como celulares, grandes painéis eletrônicos, tablets e outras o usuário de tecnologias móveis depara-se com diversos desses conteúdos. Segundo Beiguelman, a utilização e apropriação desses espaços por usuários de tecnologias móveis podem gerar questionamentos que vão além da noção espacial:

O espaço de ação e cultura das redes é um espaço informacional<sup>14</sup> mediado por redes de comunicação que vêm implodindo sistematicamente não só as noções de distância e localidade, mas também os limites entre os lugares da arte, da propaganda e da informação, por um lado, e as relações entre lugar e não-lugar, por outro. (BEIGUELMAN, 2006: 153).

As novas formas de comunicação a partir de redes com os

nós móveis propiciam um conjunto de transformações sociais do homem contemporâneo, sendo sua interação com o meio, cada vez mais ligada à rede do ciberespaço:

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem fio com possibilidade de conexão à internet e a implantação de hotspots que permitem acesso à rede via ondas de rádio (Wi-fi, wireless fidelity) apontam para a incorporação do padrão de vida nômade<sup>15</sup> e indicam que o corpo humano se transforma, rapidamente em um conjunto de extensões ligadas a um mundo cíbrido<sup>16</sup>, pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off-line (BEIGUELMAN, 2006: 153).

Paralelamente ao crescimento contínuo de tecnologias móveis e de sua crescente utilização cito o contexto de mapeamento, inserido nestas tecnologias, o qual encontra-se muitas vezes suprimido no interior de aparelhos, um exemplo: ao adquirir um gadget<sup>17</sup> com acesso a internet e GPS, em determinados casos, sem que o usuário perceba o aparelho encontra-se com a opção de

<sup>15</sup> Ver (MITCHEL, 2003).

<sup>16</sup> “pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off line.” (BEIGUELMAN, 2004: 1).

<sup>17</sup> Trata-se de equipamentos com função específica, prática e útil no cotidiano. Dispositivos eletrônicos portáteis como PDAs, celulares, smartphones, leitores de mp3, entre outros.

<sup>14</sup> Ver (CASTELLS, 2001).



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

liberação de acesso à geolocalização em redes sociais ou outros serviços, o usuário pode por exemplo postar uma foto no Flickr e ter sua localização demarcada. O conceito de mapeamento é historicamente intrínseco a uma noção de propriedade, de controle de determinado espaço:

Seja o mapa produzido sob a bandeira da ciência cartográfica, como foram a maior parte dos mapas oficiais ou seja um exercício de propaganda declarada, é inevitável que esteja envolvido no processo do poder (...). Os mapas foram uma invenção similar no controle do espaço; eles facilitaram a expressão geográfica dos sistemas sociais e são um meio de consolidar o poder do Estado (HARLEY, 2009: não paginada).

Historicamente, a cartografia é uma forma de consolidação de poder e funciona de certa forma, como uma invenção de controle do espaço, “mas o que podem revelar as lentes geopolíticas, quando é uma questão de invenção artística?”<sup>18</sup> (HOLMES, 2008: não paginado).

## ARTE LOCATIVA COMO CRÍTICA URBANA

<sup>18</sup> Nossa tradução para “But what can the geopolitical lens reveal, when it’s a matter of artistic invention?” (HOLMES, 2008: não paginado).

Alguns projetos de cunho documental, onde usuários inter-vêm no espaço urbano, buscando conectar significados ocultos a determinados lugares, apresentam uma possibilidade de se repensarem as propriedades de espaços de memória coletiva. Um exemplo desta aplicação em mídia locativa é o projeto Yellow Arrow Overview que começou em 2004 como um projeto de street art no Lower East Side de Manhattan. Desde então, cresceu para mais de 35 países e 380 cidades no mundo e tornou-se uma maneira de experimentar e publicar ideias e histórias através de mensagens de texto em telefone celular e mapas interativos online. Shanks (2004: 492) afirmou que o projeto é uma “experiência de mapeamento cultural profunda - Uma cartografia do íntimo, o cotidiano, o monumental, o efêmero, o memorável”<sup>19</sup>.

Um dos conceitos da utilização de mídias móveis como crítica urbana são as Cartografias de Combate20, as quais visam à criação, distribuição, compartilhamento e utilização de dados espaciais com o intuito de intervir nos dispositivos consolidados das práticas espaciais. Cito o trabalho iSee do “Institute of Applied Autonomy” (IAA) em colaboração com o “Site-R”. Trata-se de um aplicativo desenvolvido desde 2001 que possibilita a visualização de mapas e percursos com menor exposição a câmeras de vigilância. iSee é uma aplicação web-based que permite mapear a localiza-

<sup>19</sup> Nossa tradução para “Deep mapping cultural experience - a cartography of the intimate, the everyday, the monumental, the ephemeral, the epochal”.

<sup>20</sup> Ver (FRANCO, 2012: 121).



# CIANTEC '14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ção de câmeras de vigilância em ambientes urbanos. Com o iSee, os usuários podem encontrar rotas que evitem essas câmeras (caminhos de menor vigilância). O projeto dialoga com a proposta do francês Renaud Auguste-Dormeuil, que propôs Mabuse Paris Visit Tour, o qual permitiu a turistas conhecerem os principais pontos turísticos de Paris através de um mapeamento indicativo de câmeras de vigilância, este trabalho será abordado no texto no subcapítulo “Mapeamento, vigilância e controle”.

O conceito de Cartografia de Combate se aproxima das ideias de “Experimental Geography” (Trevor Paglen, 2009: não paginada) e “Radical Cartography” (Mogel, L. & Bhagat, A., 2008: não paginada), ao promover formas de subversão a determinadas lógicas culturais espaciais. Transborder Immigrants Tool (Figura 1) de Brett Stalbaum e Ricardo Dominguez é um exemplo deste tipo de produção. A proposta permite que o usuário (imigrante) realize rotas seguras na travessia do deserto entre México e Estados Unidos, portando um celular de valor acessível. O percurso é possível devido à ferramenta Walking Tools<sup>21</sup> desenvolvida por Cícero Inácio da Silva, com este recurso é possível associar uma mídia a uma posição geográfica através do sistema de triangulação. O imigrante tem a possibilidade de encontrar água e rotas de fuga pelo caminho. O trabalho foi exibido no Museu de Arte Contemporânea de San Diego, La Jolla, CA. O projeto foi considerado uma forma

de “desobediência civil eletrônica” e foi investigado pelo governo norte americano. Em 2010, o senador Duncan Hunter questionou sua legalidade e Ricardo Domingues foi alvo de uma intensa investigação, recentemente o projeto foi aceito sem restrições jurídicas.



Figura 1. Disponível em <http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp?objectnumber=52367> Acesso em 12 Fev. 2014.

Em 2006 o artista Wood projetou e exerceu caminhadas em Londres para a escrita com o tracklog do GPS a frase de Herman Melville em Moby Dick: Não estão em nenhum mapa; lugares verdadeiros nunca estão (“It is not down in any map; true places never

Capa  
Editorial  
Sumário

<sup>21</sup> Disponível em [www.walkingtools.net](http://www.walkingtools.net) Visualização em 10 Fev. 2014.



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

are”- Figura 2).

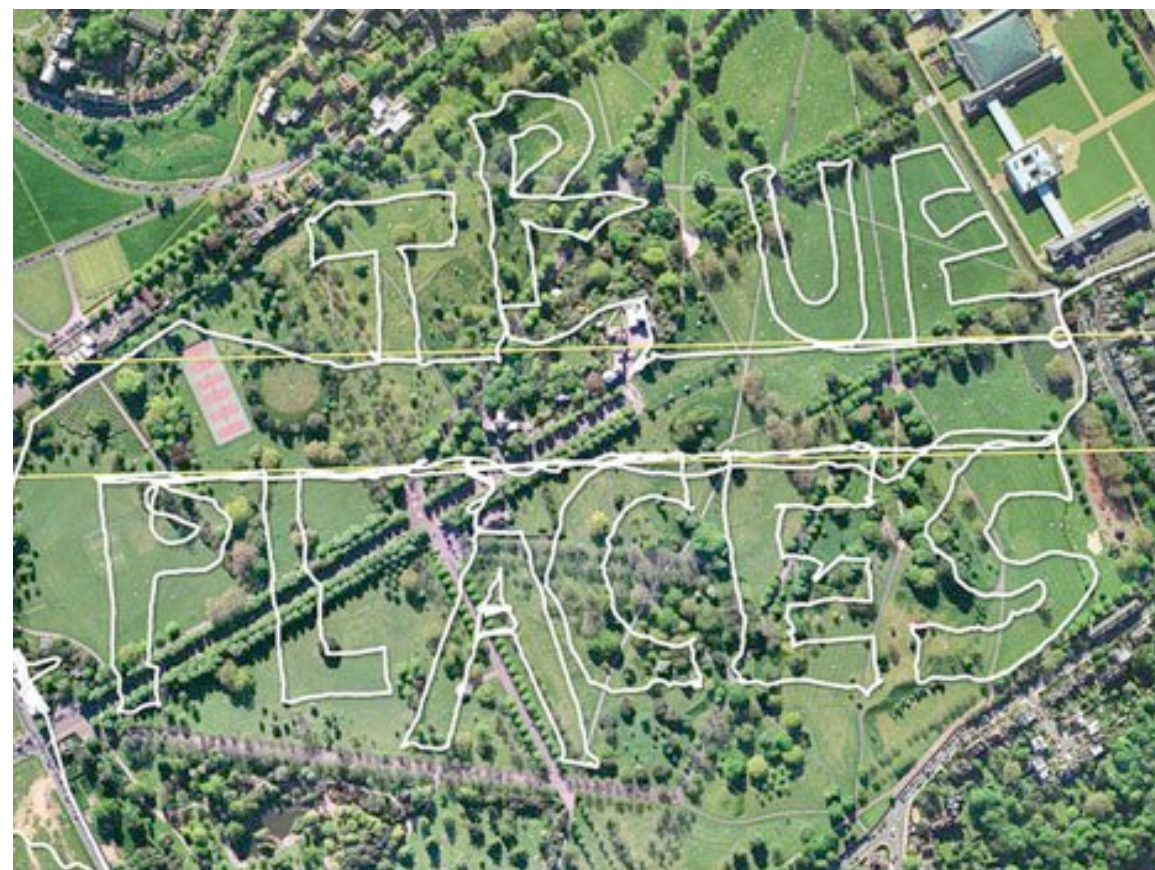


Figura 2. Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/anais/textos/JulianaFranco.pdf> Acesso em 09 Fev. 2014.

Conforme afirma Holmes, “a maioria dos projetos alternativos ou obras de arte que usam o sistema GPS têm como premissa a ideia de que ela permite uma inscrição do indivíduo, um rendilhado geodésico de diferença individual<sup>22</sup>” (HOLMES, 2009: 1). Com-

<sup>22</sup> Nossa tradução para “most of the alternative projects or artworks using the GPS system are premised on the idea that it permits an inscription of the individual,

partilho da ideia de Juliana Franco propondo nomear este projeto como Cartografia de Rastros, tratam-se de propostas que:

(...) buscam desenvolver experiências de compreensão do ambiente, da dimensão espacial das experiências sociais, além de uma valorização das emoções, memórias e subjetividades nos processos de experiência dos espaços” (FRANCO, 2012: 126).

Trata-se de um projeto onde não há uma subversão que confronte os dispositivos espaciais, porém abre caminhos para novas formas de repensá-los, revendo seu valor além da ideia de espaço real e espaço criado a partir de mapas. O processo de criação deste projeto não se alia diretamente a forças de poder que configuram os dispositivos espaciais.

As contradições no campo da arte são históricas e evidentes, principalmente ao se buscar uma crítica social em determinados trabalhos, Lucas Bambozzi afirma que:

As estratégias demandadas pela arte sempre foram consideradas incompatíveis com ações sociais efetivas, assim como agora se mostram conflitivas as relações dos artistas com os fabricantes, as marcas, as

a geodetic tracery of individual difference” (HOLMES, 2009: 1).

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

operadoras, o espaço urbano e o poder público, especialmente em obras que pretendem estar no campo locativo 23 (BAMBOZZI, 2010: 101).

Neste sentido é importante ressaltar o papel do artista como difusor de uma nova possibilidade de fruição com os espaços, seu tempo e a memória que carregam:

Assim, quando pensamos em deslocamentos, não só físicos, senão experimentados em condições subjetivas, se nos incita a imaginarmos em uma condição “nômade”, criativa, excitante pelo desconhecimento das especificidades dos espaços habitados em forma transitória<sup>24</sup> (BAMBOZZI, 2010: 102).

## MAPEAMENTO, VIGILÂNCIA E CONTROLE

O projeto Loca<sup>25</sup>, de John Evans, Drew Hemmet, Theo Hum-

23 Nossa tradução para: “Las estrategias demandadas por el arte siempre han sido consideradas incompatibles con acciones sociales efctivas, así como ahora se muestran conflictivas las relaciones de los artistas con los fabricantes, las marcas, las operadoras, el espacio urbano y el poder público, especialmente em obras que pretenden estar inmersas en el campo locativo”.

24 Nossa tradução para: “Así, cuando pensamos em desplazamientos, no solo físicos, sino experimentados en condiciones subjetivas, se nos incita a imaginarmos en una condición “nómade”, creativa, excitante por el desconocimiento de las especificidades de los espacios habitados en forma transitória” (BAMBOZZI, 2010: 102).

25 Nossa tradução para “(...) possibilita o, mejor, actualiza el carácter

pries e Mike Raento, desenvolve um metamapa refletindo sobre a problemática do controle nas sociedades atuais. Ao caminhar pela cidade um usuário de celular recebe um aviso sonoro com uma mensagem via bluetooth: “temos dificuldades para monitorar sua posição: por favor, mova seu dispositivo de rede no ar”. Loca combina “art installation, software engineering, activism, pervasive design, hardware hacking, SMS poetry, sticker art and ambient performance”<sup>26</sup>. A proposta funciona como uma plataforma de nós conectados distribuídos pelo espaço urbano que funcionam como uma crítica às companhias telefônicas. As interações são registradas com o nome do dispositivo, a data e hora em que foi detectado algum outro aparelho com bluetooth acionado, sendo estes dados disponíveis no espaço expositivo onde o próprio usuário pode conhecer seu percurso impresso pelo projeto. Os dados foram apresentados no ISEA2006<sup>27</sup> e ZeroOne<sup>28</sup>, foram detectados os fluxos de forma detalhada de 2500 pessoas pelo espaço urbano. O projeto aplica-se a uma forma de ativismo social aliando espaço físico à rede, e que pode ser explicitado pela ideia de Yeregui:

Muitos dos projetos que se baseiam nesta difusa fron-

potencialmente móbil de los dispositivos” (YEREGUI, 2010: 64).

26 Disponível em <http://www.loca-lab.org/> Visualização em 20 Jan. 2014.

27 Disponível em <http://www.isea-web.org/> Visualização em 20 Jan. 2014.

28 Disponível em <http://zero1.org/> Visualização em 20 Jan. 2014.



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

teira entre práticas artísticas com meios móveis e ativismo social baseiam seus postulados de ação e de representação em uma convergência quase literal entre espaço geográfico e o espaço de rede: um espaço que adquire no nível representacional morfologias herdadas da tradição geográfica 29 (YEREGUI, 2010: 64).

“A sociedade do controle está em toda parte. Para além do panóptico que vigia o confinado, as atuais câmeras de vigilância, cartões com chips, perfis na internet, GPS e sensores, controlam o sujeito ‘inseguro’<sup>30</sup> em sua mobilidade cada vez maior.” (LEMOS, 2009: 9). A nova forma de vigilância, sutil e invisível encontra-se, simultaneamente, em diversos lugares e em lugar nenhum, não se exige mais um sujeito confinado, segundo os preceitos da vigilância panóptica foucaultiana, mas um sujeito livre para transitar, porém vigiado por um controle dinâmico e muitas vezes imperceptível. A insegurança é mascarada pela segurança de vias como Banco de dados, dispositivos portáteis eletrônicos, redes de satélite e sem fio para acesso à internet ou celulares, redes sociais móveis por GPS e triangulação de Wi-Fi e torres de celulares. Para Rosello

29 Nossa tradução para “*Muchos de los proyectos que se plantean en esta difusa frontera entre prácticas artísticas con medios móviles y activismo social basan sus postulados de acción y de representación en una convergencia casi literal entre el espacio geográfico y el espacio de red: un espacio que adquire en el nivel representacional morfologias heredadas de la tradición geográfica*” (YEREGUI, 2010: 64).

30 (Grifo do autor).

apud (LEMOS, 2009: 10) “o ‘sujeito inseguro’ deve efetivamente reconhecer essas tecnologias para encarar com responsabilidade os novos instrumentos da cultura da insegurança”.

O artista francês Renaud Auguste-Dormeuil, através do projeto Mabuse Paris Visit Tour, proporcionou aos turistas uma visão diferenciada da capital francesa, com a possibilidade de visualizarem as câmeras mais incomuns. Ao chegarem à cidade, geralmente os turistas deparam-se com um guia propondo cinco percursos turísticos visando apresentar suas belezas. O artista fez os mesmos percursos anotando todas as câmeras de vigilância (com endereços precisos e os nomes de proprietários), realizando um mapeamento destas. O autor criou uma “errata” no próprio guia e o distribuiu para os visitantes de Paris. Segundo Reunaud, com este trabalho realiza a ideia de “injetar realidade” no imaginário produzido por quem controla o espaço a quem o visita. Reforço a ideia de Lemos a respeito da forma sutil como a vigilância esta presente no cotidiano, o que é discutido no trabalho de Renaud Auguste-Dormeuil:

Os exemplos com as câmeras de vigilância, as multisenhas bancárias, os life-loggs, as redes sociais móveis, as etiquetas RFID e os celulares com redes bluetooth mostram que a computação ubíqua, que a internet das coisas com suas tecnologias, redes e sensores eletrônicos transformam a vigilância panóp-



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tica em um controle invisível, modular e distribuído, ao mesmo tempo em todos e em nenhum lugar. (...) Antes, as ameaças à privacidade eram visíveis: ou imobilidade ou quebra de fronteiras materiais bem nítidas (casa, trabalho, corpo, prisão, hospital, escola...). Agora, a vigilância locativa é invisível e sutil já que é o próprio usuário que, na maioria das vezes, produz deliberadamente os dados (data e capta), sentindo-se produtor livre de informação em mobilidade (LEMOS, 2009: 638).

## PROCESSOS LOCATIVOS NO ESPAÇO URBANO: O CORPO COMO MOTOR

O corpo é motor da relação usuário/dispositivo/rede. Atento aqui para a importância da relação corpo-máquina, o primeiro, no caso de mídias locativas, desempenha um papel fundamental, o processo se concretiza com sua movimentação pelo espaço urbano, pois os conteúdos locativos são acionados de acordo com a localidade em que se encontra. Neste sentido acrescento os questionamentos de Yeregui envolvendo práticas artísticas voltadas às ciências cartográficas, tendo como cerne o corpo e sua movimentação pelos espaços:

Em relação ao motor da mobilidade - o corpo - Como

dialoga com o dispositivo móvel? Que relações estruturais se estabelecem? - Em relação à mobilidade - Por que um corpo deveria mover-se? Para quê? - Em relação ao lugar - Como o território pode emergir como um marco contexto e como uma simples locação? <sup>31</sup> (YEREGUI, 2010: 67).

O projeto Constraint City de Gordan Savicic é uma intervenção urbana cuja abordagem volta-se à invisibilidade dos fluxos de informação, a qual é transposta à dor física. O performer e criador do projeto, Gordan Savicic, é equipado com um corsete (corset) com motores e consoles wi-fi, à medida que perde sinal de rede o console provoca impulsos que progressivamente causam feridas no corpo do performer. O artista cria uma espécie de cartografia da dor para criticar as tecnologias de informação, o corpo pode ser entendido neste trabalho como suporte cartográfico.

O dispositivo acoplado ao corpo incita a comportamentos psicomotores em uma fusão em que este não opera como simples motor. Dispositivo e corpo são alternativamente motor e móvel sobre um fundo (= a

31 Nossa tradução para "Everyday walks between home, work and leisure are recompiled into a static schizogeographic pain-map whose data is acquired from Google-Maps (...)". Disponível em [http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL\\_cat\\_final.pdf-en](http://www.laboralcentrodearte.org/en/files/2008/exposiciones/homo-ludens-ludens-doc/HLL_cat_final.pdf-en) Visualização em 02 Jan. 2014.



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

rede) que cria tramas de relações em um todo rizomático, mutável, dinâmico<sup>32</sup> (YEREGUI, 2010: 68).

Reforço a importância da compreensão e do estudo voltado ao usuário de gadgets, como um corpo que se movimenta pelo espaço urbano, proporcionando a execução das criações com mídias locativas de acordo com a ideia de Yeregui (2010: 68) em que este é “tanto instância performática que denota uma determinada individualidade que pensa, decide, deseja, aciona motivadamente, é o que, favorece a sua mobilidade, define uma certa noção territorial”<sup>33</sup>. É interessante notar neste tipo de trabalhos a ideia do corpo como motor para a criação de novas territorialidades. O artista trabalha através da performance de intervenção na cidade a questão de espaço público e privado no domínio das limitações do cotidiano, o trabalho é descrito como:

Todos os dias caminha entre casa, trabalho e lazer são recompilados em um mapa-dor schizogeográfico

<sup>32</sup> Nossa tradução para “El dispositivo acoplado al cuerpo incita a comportamientos psicomotores en una fusion en la que este no opera ya como simple motor. Dispositivo y cuerpo son alternativamente motor y móvil sobre un fondo (= la red) que enhebra tramas de relaciones en un todo rizomático, mutable, dinâmico” (YEREGUI, 2010: 68).

<sup>33</sup> Nossa tradução para “tanto instancia performática que denota una determinada individualidad que piensa, decide, desea, aciona motivadamente, es el que, merced a su movilidad, define una cierta noción territorial” (YEREGUI, 2010: 68).

que é obtido a partir de servidores GoogleMaps com scripts automatizados. Ao vestir a camisa de força, o artista não só escreve, mas é ao mesmo tempo também é capaz de ler o código da cidade<sup>34</sup>. Disponível em <http://www.yugo.at/equilibrio/> Visualização em 28 jan. 2014.

Os estudos e práticas referentes à locative media artworks geralmente voltam-se ao dispositivo como centro, revendo minhas próprias pesquisas identifico esta preocupação. A partir da visão de Yeregui foi possível criar uma nova perspectiva da relação usuário/dispositivo/conteúdo locativo, onde o cerne da discussão volta-se ao corpo, sua movimentação, seu percurso pelos espaços. Foi possível repensar o mapeamento através da noção da interface social dos lugares, para tanto, Yeregui afirma:

Se queremos chegar a uma zona de diálogo onde os meios móveis conseguem engajar uma instância de exploração profunda no campo da arte, havia que transcender a lógica dos dispositivos, da mera localidade um tanto “trackeable” para abordar ao indivíduo nesta instância de definição territorial<sup>35</sup> (YEREGUI, 2010: 68).

<sup>34</sup> Nossa tradução para “Everyday walks between home, work and leisure are recompiled into a schizogeographic pain-map which is fetched from GoogleMaps servers with automated scripts. By wearing the straight-jacket, the artist not only writes, but is at once also able to read the city code.” Disponível em <http://www.yugo.at/equilibrio/> Visualização em 28 jan. 2014.

<sup>35</sup> Nossa tradução para “Si queremos llegar a una zona de dialogo en donde los





# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

É interessante notar nos últimos dez anos o desenvolvimento de tecnologias que potencializam a localidade, o que reflete diretamente no campo artístico, com discursos voltados ao “(...) carácter móvel dos dispositivos e que atualizam – por sua própria natureza – noções que atraem às geografias, aos lugares, à experiência no espaço e ao rol de indivíduos e de seus corpos nos territórios”<sup>36</sup> (YEREGUI, 2010: 61). Yeregui (2010, 62) nota este novo paradigma no campo da arte digital no século XXI como questionador de uma nova paisagem que se forma, de um novo corpo como um vetor de análise e reflexão, de um corpo que suscita um trânsito dinâmico e criador de discursos.

## CONCLUSÃO

Reforço aqui a ideia de Bambozzi (2010: 102) a respeito das contradições das tecnologias e processos locativos, ao observarmos discursos de empresas que se apropriam destas possibilidades com seus slogans de Anytime, anywhere, everywhere, Connecting People e outros. É evidente neste discurso o afastamento

---

medios móviles logren entablar una instancia de exploracion profunda en el campo del arte, habría que trascender la lógica de los dispositivos, de la mera localidad en tanto “trackeable” para abordar al individuo en esta instancia de definicion territorial” (YEREGUI, 2010: 68).

36 Nossa tradução para “(...) carácter móvil de los dispositivos y que actualizan – por su propia naturaleza-nociones que atrañen a las geografias, a los lugares, a la experiencia em el espacio y al rol de los individuos y de sus cuerpos em los territorios” (YEREGUI, 2010: 61).

das inovações tecnológicas no âmbito locativo de participações mais efetivas no campo social, o que opõe-se diretamente à “ideia de que os avanços tecnológicos estariam promovendo mobilizações nunca antes vistas, mas operam segundo as lógicas de um capitalismo semiótico e cognitivo”<sup>37</sup> (BAMBOZZI, 2010: 103).

Retomo aqui os pontos abordados por Lucas Bambozzi, os quais mencionei na introdução deste texto, pontos de tensão, expressividades ou qualidades de um trabalho artístico que utiliza-se de um conteúdo locativo. Com as leituras deste trabalho foi possível estabelecer um raciocínio, não estanque, referente às ações sociais da arte. Nem sempre ações efetivas, tratando-se de um contexto geral de artistas que voltam-se ao campo da tecnologia devido ao seu contexto que envolve além dos artistas e público, marcas, operadoras, espaço urbano e poder público. Contrário a esta lógica é possível perceber em grande parte dos projetos citados neste trabalho, principalmente em Transborder Immigrants Tool, uma postura crítica e até mesmo ativista no caso mencionado, algo que acredito ser crucial à produção de arte com meios móveis.

À guisa de conclusão reforço aqui a ideia de espaços informacionais cada vez mais presentes, espaços constituídos por usuários, gadgets e informação digital multimídia, os quais tem

---

37 Nossa tradução para: “la idea de que los avances tecnológicos estarían promovendo movilizaciones nunca antes vistas, pero que operan según las lógicas de un capitalismo semiótico y cognitivo” (BAMBOZZI, 2010: 103).

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Guilherme Rezende Landim

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

sido cada vez mais questionados, principalmente no que tange aos conflitos explorados por Beiguelman, ao tratar dos lugares da arte, da propaganda e da informação de um lado e por outro as relações entre lugar e não lugar. Os trabalhos artísticos com mídias locativas trouxeram uma força na busca por explorar estes tensionamentos. Yellow Arrow Overview, iSee, Mabuse Paris Visit Tour, Transborder Immigrants Tool, Loca e Constraint City são exemplos destas práticas ao questionar os espaços da cidade, a mobilidade e o fluxo de pessoas pelos espaços públicos e privados, além daqueles que abordam questões relacionadas à vigilância e computação ubíqua.

## REFERENCIAL

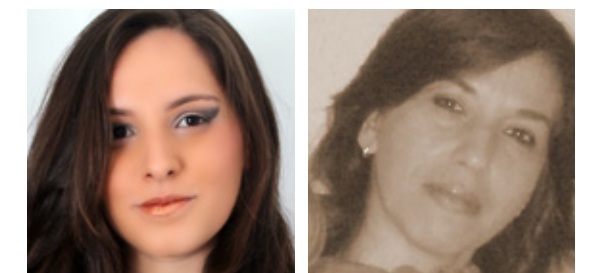
- BAMBOZZI, Lucas. El lugar de la negociación de la movilidad. In.: Nomadismos Tecnológicos, editado por Giselle Beiguelman e Jorge La Ferla. Ed. Fundacion Telefonica. Buenos Aires, 2010. 168 p. ISBN 978-987 - 1496-05-1.
- FRANCO, Juliana. Cartografias subversivas e geopoéticas. In.: Revista Geografares, nº12, p.114-137 Julho, 2012. ISSN2175-370. Disponível em: <http://scholar.google.com.br/scholar?newwindow=1&um=1&ie=UTF-8&lr=&cites=13790049262100432325> Acesso em 05 Fev. 2014.
- HOLMES, Brian (2008). The Affectivist Manifesto. In.: Escape the Overcode: Activist Art in the Control Society. Disponível em: <http://brianholmes.wordpress.com/2008/11/16/the-affectivist-manifesto>. Acesso em 28 Jan. 2014.

- PAGLEN, Trevor. Experimental Geography: From cultural production to the production of space. Disponível em: <http://www.brooklynrail.org/2009/03/experimentalgeography-from-cultural-the-production-of-space>. Acesso em 04 Fev. 2014.
- YEREGUI, Mariela. Móviles en movimiento. Cuerpo y territorio en la escena posmedia. In.: Nomadismos Tecnológicos, editado por Giselle Beiguelman e Jorge La Ferla. Ed. Fundacion Telefonica. Buenos Aires, 2010. 168 p. ISBN 978-987 - 1496-05-1.

Capa  
Editorial  
Sumário

# TRANSFORMAÇÕES E NOVAS TENDÊNCIAS MUSEOLÓGICAS NA SOCIEDADE HIPERMIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

JANAÍNA QUINTAS ANTUNES | PRISCILA ZANGANATTO MAFRA



Capa  
Editorial  
Sumário



# TRANSFORMAÇÕES E NOVAS TENDÊNCIAS MUSEOLÓGICAS NA SOCIEDADE HIPERMIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

Priscila Zanganatto Mafra  
Janaína Quintas Antunes

Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

A sociedade hipermediática contemporânea é um momento único na história da humanidade. O Pós-modernismo não enquadra mais as características tão únicas do século XXI, envolvido pela cibercultura e pela tecnologia. Nós passamos da sociedade do consumo à sociedade da comunicação. E enquanto se fala muito em torno da análise dos processos de comunicação, em tudo o que diz respeito à organização social e aos diferentes sistemas tecnológicos de transmissão de informação, a arte parece continuar fora de qualquer análise consistente da mudança de perspectiva<sup>1</sup>. Fato ainda mais estranho, as práticas artísticas e museológicas absorveram bastante essa modificação, mas não suscitam nenhum comentário que as leve em conta para reformular os princípios de seu exercício.

Mas assim como em outras atividades, o mundo da arte foi sacudido pelas 'novas comunicações'; sofre seus efeitos, e parece leviano tratar esses efeitos como mutações superficiais<sup>2</sup>.

## INTRODUÇÃO

Nessa Sociedade da Comunicação, tem havido um grande crescimento de eventos que celebram a arte contemporânea e que

a tornam disponível para as massas<sup>3</sup>.

De repente o debate estético passa a ceder seu lugar para uma discussão conteudística, por vezes sociológica. No final dos anos 80 o debate começa a esfriar: a proposta "pós-modernista" sai de moda<sup>4</sup>. Com o fim do pós-moderno, surge uma nova geração de "desconstrutivistas": novos materiais, novas técnicas, questionamento de dogmas, reflexões sobre a instabilidade e o acaso vindas dos novos questionamentos produzidos na física, como a Teoria do Caos, e dos avanços e novas descobertas científicas na física quântica, na biotecnologia, que acabaram trazendo novos questionamentos filosóficos.

Os princípios da comunicação em ação, suas consequências particulares, e seus efeitos são de vários tipos. Alguns estão relacionados à ideia que a sociedade faz de si mesma, em outras palavras, à ideologia dominante. Nessa ideologia, certos conceitos desempenham o papel de senha e tecem entre si um léxico, ou mesmo uma sintaxe, uma linguagem por meio da qual uma realidade vê o dia, se nomina e se define<sup>5</sup>. São esses efeitos que servem como palavras-chave para, tanto compreender o que acontece, quanto para operar dentro desse mundo.

Outros efeitos dizem respeito a certos domínios particulares

1 CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea - Uma Introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p. 56.

2 Ibid.

3 LUCIE-SMITH, E. Art Tomorrow. New York: Weatherhill, 2002, p. 8.

4 Cf. AGRA, Lúcio. História da arte do século XX. Ed. Anhembi Morumbi, 2004.

5 CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea - Uma Introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p. 57.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

que foram particularmente transformados pela comunicação. Esse é o caso do domínio da arte, enquanto outros continuaram em uma estabilidade relativa, admitindo algumas modificações marginais – o sistema de educação, por exemplo. (É, aliás, essa disparidade dos efeitos que dificulta uma visão clara da modificação)<sup>6</sup>.

A tecnologia também mudou a natureza da autoria e dos direitos autorais. A possibilidade de um escritor acessar rapidamente diversas ideias em um mesmo assunto, mesmo para assuntos mais refinados, aumentou a chance de um autor estar usando a ideia de outro, ou ao menos misturando ideias originais com pensamentos emprestados. Na internet, aonde existem diversos links dentro de um mesmo texto, o declínio da separação clara de ideias alterou a noção de autoria. Na música também se “cita” partes e melodias de outros compositores, além da tecnologia que ajuda não-profissionais a também fazê-lo. Estamos repensando a noção de quem é o artista por trás de cada obra. É um novo tipo de autoria surgindo, a definição de autoria de abriu completamente.

Roland Barthes<sup>7</sup> e Michel Foucault<sup>8</sup> professaram que o Autor morreu. Webmasters que produzem hipertextos casam textos e escritores em configurações (como o grande exemplo da Wikipedia) que estes últimos jamais poderiam ter previsto e talvez nunca

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Cf. BARTHES, Roland. *Critical Essays*. Northwestern University Press, 1972.

<sup>8</sup> Cf. FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

tivessem autorizado. Questões sobre a autoria desses novos supertextos são questionamentos sobre divisões culturais e categorias estéticas. Que afeta cada artista.

Considerando que o conceito de vocação se apresenta, ainda, válido – o artista deve ser visto como um ser imaginativo. O conceito de imaginação deve ser entendido como o exercício da capacidade criativa. O artista seria, então, aquele ser que exercita sistemática e profissionalmente, mais do que as outras pessoas, a capacidade imaginativa. Aquele ser que apreende, com convicção, a missão (humana) de guiar as formas de criatividade<sup>9</sup>.

A crença de que o artista é um ser único e especial também inevitavelmente diminuiu devido a esses fatos, e assim sendo, também podemos verificar que o número de artistas cresceu exponencialmente. Pessoas cansadas de seu trabalho podem agora produzir um vídeo artístico em seu tempo livre, e de acordo com seus contatos e habilidades para divulgá-lo na internet, podem também até mesmo ficarem famosas com ele. O artista contemporâneo era um paradigma de um processo de autoconhecimento criativo que anteriormente era pensado ser um direito de nascimento de cada

<sup>9</sup> RIZOLLI, Marcos. *Artista, Cultura, Linguagem*. Akademika Editora, 2005, p. 162.



# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

cidadão do mundo<sup>10</sup>.

Os próprios artistas, que recebiam ordens de produtores, agora recebem ordens dos marqueteiros. Essa proliferação de canais para divulgar a criatividade, de um número maior de canais de televisão a cabo à portfólios online, deu uma nova vantagem para artistas, escritores, diretores e músicos em suas brigas com os detentores de capital. Uma nova era de individualismo então veio, e trouxe uma grande explosão de produção cultural sem precedentes. Cada novo filme produzido é capaz de atingir de maneira barata uma audiência de centenas de milhares.

Mas irônica e conseqüentemente, os artistas ganharam mais meios de produção, mas perderam meios de chamar a atenção para eles mesmos. Os canais de distribuição aumentaram, mas as barreiras para entrar na indústria cultural deixaram de existir, de maneira que o número de pessoas entrando nessa indústria multiplicou. A tecnologia fez com que publicações ou gravações em pequenas redes se tornassem muito mais baratas, não seria mais necessário utilizar uma editora ou uma gravadora, quando você poderia escrever e publicar seu livro, gravar um CD, dentro de seu próprio quarto. Como havia a possibilidade de mais pessoas produzirem arte, mais pessoas o fizeram, e o mercado ficou inundado de produções. Mas a diversidade tem o efeito de provocar o vazio intelectual, e reduzir à vida no mundo à tagarelice.

Hoje há muita produção, muita arte, muitos artistas, filmes, livros, bandas e assim por diante. Os artistas verdadeiros e importantes agora têm que competir com os artistas “amadores-desocupados”. Desta maneira, o desafio não é mais criar arte, mas sim achar um produtor, um distribuidor, que possa diferenciá-la de todo o resto. É claro que se pode fazer um filme independente, mas o grande desafio é achar um distribuidor para ele, quando este não se encaixa em nenhuma categoria. É claro que os marqueteiros estão cada vez mais refinando essas categorias, mas os antigos métodos de inspiração criativa não mudaram, não melhoraram. É uma época mais favorável para a arte que para os artistas, pois a competição traz a melhora do produto, mas dificulta o reconhecimento do autor. Há um novo esquecimento por parte dos artistas de colocar-se verdadeiramente em questão e de autocriticar-se.

A difusão da mídia nos faz viver hoje em um quadro sem referências.

Os fatos e os acontecimentos são fragmentados, são observados de todos os ângulos, carecendo de uma referência a uma totalidade que lhes dê sentido. De todos os acontecimentos, só vemos os detalhes. Consumimos milhões de notícias sem reflexão. Os efeitos especiais e secundários nos escondem o fundamental. Não sabemos mais distinguir o importante do trivial. A informática, as redes de comunicação e a mídia se

<sup>10</sup> SEABROOK, John. Nobrow: The culture of marketing, the marketing of culture. Vintage books, 2001, p. 72.



# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

convertem num grande acelerador de partículas impedindo-nos de perceber a órbita referencial das coisas. E com a perda do horizonte histórico, perdemos também o sentido da história. Vivemos na imediatez e na dinâmica do provisório. Não distinguimos mais entre o objeto e sua imagem. Estaríamos em uma escatologia do tempo cumprido? A saída da história suporia a libertação das alienações que nela ocorrem? Estaríamos completamente entregues ao esteticismo do presente?<sup>11</sup>

Assim, antes deste novo milênio, a arte feita para as massas e a arte feita para uma audiência culta eram bem separadas e distintas uma da outra. Agora a cultura está dentro do “contexto de não ter contexto”.

Neste grande número de artistas, o talento continua raro como antes, e como marqueteiros estão sempre à procura de produções independentes para suprir a demanda por conteúdo autêntico, muitos artistas que eram bem sucedidos como independentes acabaram caindo no mercado antes de estarem maduros o suficiente para isso. A arte independente vende, mas o preço pelo qual é vendida é o preço da independência<sup>12</sup>. O antigo conceito do

artista que tinha toda uma jornada para se tornar o que era desapareceu. Não se tem mais o direito de ingressar em uma jornada, ou você simplesmente é brilhante agora, ou está morto para o mercado.

O processo corporativo começa a ditar o que sempre foi uma arte individualmente dirigida. As corporações agora estão por trás de grandes produções, patrocinando a Broadway por exemplo, mas não só patrocinando, também direcionando seu conteúdo para desenvolver os seus interesses no público. Não estamos apenas introduzindo novos artistas no mercado, não no sentido de descobrir um artista pelo o que é, pelo seu talento, mas sim introduzindo um novo produto. A capacidade do artista de criar uma contestação interna e um questionamento de suas próprias ideias foi perdida, a ponto de reduzir o indivíduo livre a uma simples marionete realizando espasmodicamente os gestos que lhe impõe o campo sócio-histórico: ganhar dinheiro, consumir e gozar. E as vozes discordantes não são mais abafadas pela violência bruta ou pela censura, mas sim por uma comercialização generalizada<sup>13</sup>, como menciona Hilton Japiassu.

É com o “monoteísmo do mercado”<sup>14</sup>, com o triunfo da sociedade de consumo e a crise das significações imaginárias, que

---

Vintage books, 2001, p. 108.

11 JAPIASSU, Hilton. Nem tudo é relativo – A questão da verdade. Ed. LETRAS E LETRAS, p. 10.

12 SEABROOK, John. Nobrow: the culture of marketing, the marketing of culture.

13 JAPIASSU, Hilton. Nem tudo é relativo – A questão da verdade. Ed. LETRAS E LETRAS, p. 6.

14 Ibid, p. 7.





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

se manifesta a atual “crise do sentido”. Ao estabelecer os valores econômicos como seus valores centrais e ao estabelecer a economia como o objetivo da vida humana, a sociedade atual lhe propõe como objetivo a corrida desenfreada para um consumo sempre maior e um culto à divindade “mercado”.

Não tendo mais necessidade de indivíduos autônomos, ela os atomiza para melhor conformá-los. E se esquece de colocar no centro da vida humana outras significações, distintas da expansão da produção e do consumo. Num momento em que as ideologias científicas e os movimentos irracionais parecem constituir as duas faces de uma mesma medalha, não é de se estranhar que o pensamento se torne desfigurado e perca bastante de sua audácia<sup>15</sup>.

Mas a atualidade também criou uma chance para os artistas que estão entre a produção independente e a fama. Os artistas nesse meio-espaço, autores medianos, diretores bons mas não brilhantes, bandas consistentes mas não espetaculares, todos esses puderam manter sua produção nesta nova sociedade cultural.

Os artistas não devem dar expressão ao conteúdo da época. São eles que devem outorgar conteúdo a essa época (Konrad

Fiedler, 1876)<sup>16</sup>.

Sim, a arte ganha com uma produção maior. Agora, dentro da sociedade digital, seria possível a confecção de uma obra de tal peso como um Fausto, de Goethe? O palco da cibercultura é este início de século XXI, um momento aonde se valoriza produção e velocidade, o contrário do que a arte requer: tempo, reflexão, tranquilidade e espaço. No nosso mundo contemporâneo aonde há tanta informação sendo produzida e consumida, e com o resultado vindo disto sendo a nossa necessidade de constantemente mudarmos do trivial para o importante de um segundo pro outro, um texto como Fausto poderia até ser produzido, mas dificilmente alcançaria tamanho impacto.

A mistura de diversas tendências mencionada deu origem ao que seria chamado de Hibridismo, e este último daria origem a diversas outras tendências até chegarmos ao nosso momento estético-cultural atual sem categorização. Reiterando, ele surge da falta de noção de autoria, e é a evolução do hibridismo vinda da interatividade típica da cibercultura, caracterizada como uma cultura interativa digital em tempo real. Enquanto obras de arte híbridas tem características de diferentes tendências misturadas em si e não são necessariamente ligadas a cibercultura; as novas obras do século XXI não tem como desvincular-se da cibercultura e são únicas, suas origens e influencias podem ser várias, mas

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> MORAIS, F. Arte é o que Eu e Você Chamamos de Arte. Rio de Janeiro: Record, 1998, p. 191.



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

são impossíveis de serem reconhecidas, tornando a arte do século XXI inclassificável.

Conforme mencionado anteriormente, o claro delineamento da evolução da cultura deixa de existir no advento da cibercultura, pois esta faz com que um artista possa ser influenciado por culturas completamente desconectadas, fora de uma devida ordem temporal ou geográfica. O artista contemporâneo pode ser conjuntamente influenciado com um artista neolítico asiático e por um expressionista africano. A questão atual é que o ciberespaço nos trouxe um enorme número de possibilidades de influências de diferentes culturas, diferentes épocas e localizações. Somos arrebatados por influências infinitas, muitas vezes não sendo nem mesmo pessoalmente capazes de dizer de onde estas vieram, conseqüentemente criando uma grande dificuldade para os artistas nomearem-se ou integrarem um movimento único, pois hoje em dia somos atemporais e ageográficos.

Os bens culturais dificilmente classificáveis estão surgindo como a cultura do século XXI, nascida sob condições tecnológicas e culturais específicas da contemporaneidade. Mais precisamente, é o inclassificável na era da cibercultura, e como dito anteriormente, consequência da interatividade mundial, o que os tornam completamente típicos deste milênio, e não da ultrapassada concepção do pós-moderno. Esses bens culturais não são necessariamente vinculados ao digital e ao interativo; eles não estão obrigatoriamente no ciberespaço. Contudo, cada um foi influenciado

pelos traços da cibercultura; cada um recebeu influências diretas ou indiretas de outras obras e artistas do mundo inteiro pelo ciberespaço. É uma estética cultural internacionalmente estabelecida pela articulação social no ciberespaço.

O século XXI começou com uma forte tendência a essa estética cultural; é possível observar que a cultura atual não segue um horizonte único, um estilo único constitutivo de uma época. O presente cultural escapa a categorizações. É a época do isolamento local de artistas, todavia unidos internacionalmente via ciberespaço. É a união de tudo na indeterminação. É a articulação do mundo, de toda obra e todo artista na internacionalização das artes de todos os lugares por meio da comunicação proporcionada pela tecnologia, é a confluência global de características culturais. Vivemos este fenômeno simultaneamente local e internacional, situado na era da cibercultura, que utiliza o ciberespaço como meio para a internacionalização da cultura.

É a era da arte completamente desvinculável da tecnologia, da cibercultura.

## INTERATIVIDADE

O termo interatividade, segundo Silva (2000) “tem origem na arte participacionista da década de 1960 e, na virada do século XX para o XXI se apresenta como tendência geral, como um novo paradigma comunicacional”.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

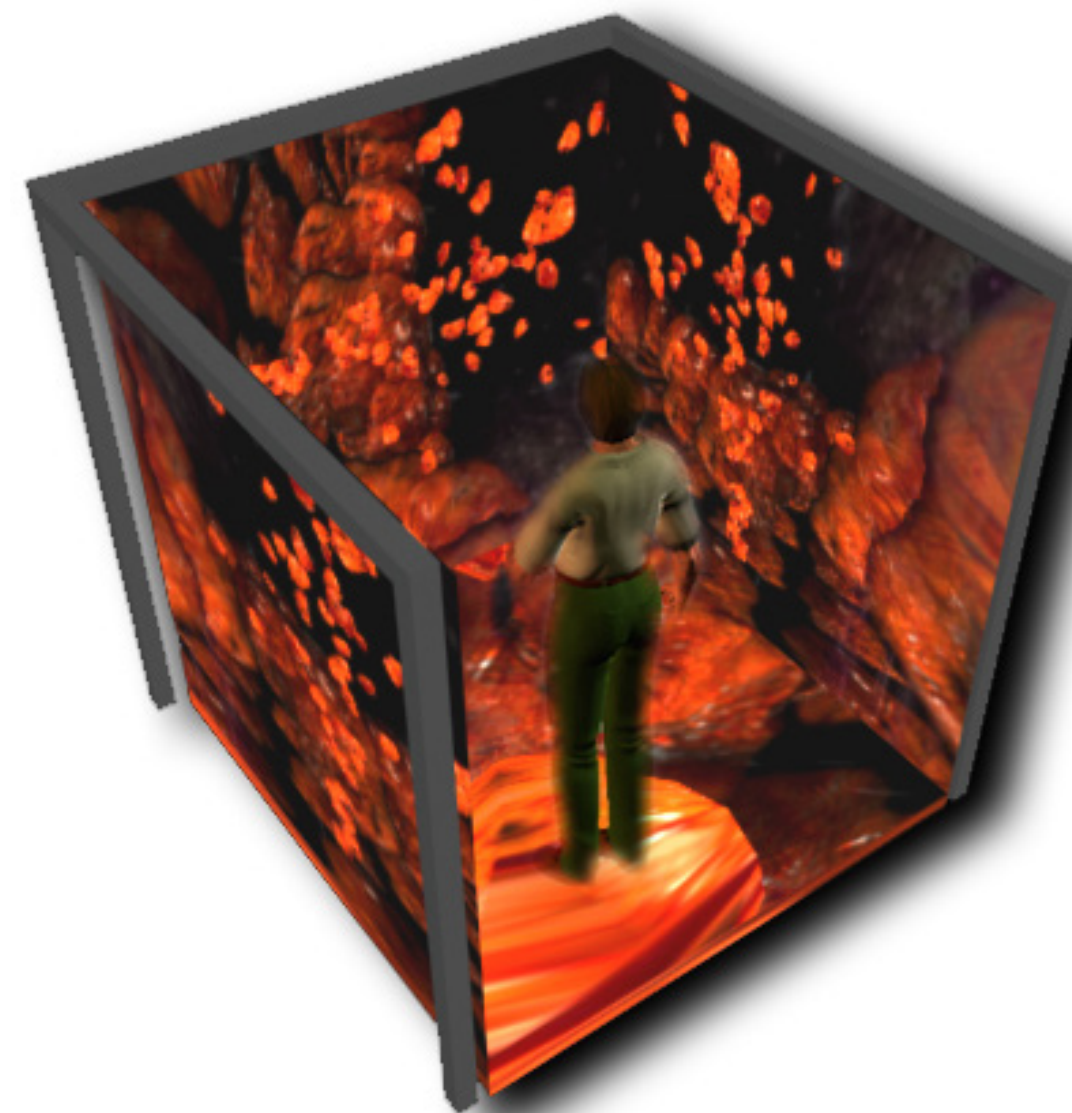
Nós, pesquisadoras, temos nos deparados com inúmeras situações que se definem como interatividade, mas será que as pessoas sabem o que é interatividade, ou será que o termo está virando um modismo. Silva cita paradigma comunicacional, mas muitos ainda pensam que “apertar o botão” é estar interativo.

Para nós, interatividade é inclusão. Incluir, no sentido de construir junto, e fazer parte.

Pode-se identificar interatividade nas Artes, quando a criação e a exposição estão dialogando com a tecnologia, atraindo a participação de criador e fruidor.

A interatividade é a palavra-chave das tecnologias digitais propiciando a interação no sentido estrito do termo. A contemplação estéril, baseada na mera interpretação de ordem mental, é trocada pelo conceito de relação. A interatividade se dá através de dispositivos de acesso que permitem ao antigo espectador provocar mutações no que lhe é proposto, num diálogo, numa partilha com o pensamento do artista. Muitas obras nem existem se não houver esta participação. (DOMINGUES, 2011,p. 37)

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra



*Heartscapes. 2005. Diana Domingues e Grupo Artecno UCS. Arte/Tecnologia*

Para exemplificar a interação com a obra a partir da interatividade do fruidor, escolhemos a instalação, nomeada Ourt Heart, criação da artista Diana Domingues. Com software especialmente

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

desenvolvido para a instalação, ocorre a captação e interpretação dos sons do coração, transformando os padrões das imagens projetadas.

Com “a arte e tecnologia” surge uma nova visão daquele que era apenas expectador, para aquele que através da interatividade participa da obra, o interator.

Espera-se deste outro que se ponha em relação com a obra e dela participe inteiramente, não somente por intermédio de seu intelecto, mas de toda a sua rede sensorial, pois é, inclusive, contando com a sensibilidade do corpo inteiro do visitante que a obra se completa. (OLIVEIRA, 2011, p.75)

Relacionado à Educação, o termo interatividade surgiu no contexto da geração digital que utiliza as TICs (Tecnologia de Informação e Comunicação), para promover novas perspectivas para aprendizagem, com ambientes virtuais como o AVA (ambiente virtual de aprendizagem) e o AVEA (ambiente virtual de ensino e aprendizagem). Através desses ambientes virtuais a modalidade de ensino EAD (Ensino a Distância), possibilita que o aluno assista as teleaulas interagindo simultaneamente através de chats, web-aulas, avaliações virtuais, fóruns de discussões, portfólio virtual, promovendo assim, a interatividade entre aluno/computador/professor/processo de aprendizagem.

Para priorizar os interesses do internauta e a participação do mesmo em diferentes níveis de conexão, as Redes Sociais operam em diferentes níveis, como: redes de relacionamentos (facebook, Orkut, myspace, blog, twitter), redes profissionais (LinkedIn), fóruns, videoconferências, sites, e outros que estão por vir. Nesses ambientes virtuais são registrados diferentes tipos de experiências através de depoimentos e os visitantes podem “acompanhar” e ou “interagir” com comentários, acrescentando informações.

Assim, podemos perceber que os ambientes virtuais através do acesso a internet são meios de informação e de comunicação, que promovem riqueza de interações nos espaços participativos, com o que queremos aprender e ensinar.

E alguns museus do século XXI, além de colecionar, preservar e comunicar, também adaptaram o uso de recursos tecnológicos como linguagem para facilitar a forma de socialização de conhecimento, pois como reconhece Menezes (2011): Os museus, ontem como hoje, tem potencial de exercer várias funções: fruição estética, conhecimento crítico, informação, educação, desenvolvimento de vínculos de subjetividade, sonho, devaneio, etc.

Rompendo com a estrutura formal do museu tradicional só para contemplação do seu acervo, alguns museus incluíram nas suas várias funções: a interatividade.

A criação com poéticas tecnológicas se faz em computadores, vídeo, pela transmissão de imagens, sons, textos, fax, internet que permitem gerar produções

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

cujo traço mais instigante é a interatividade, ou o diálogo mediado por máquinas. Nas tecnologias interativas, o público é um participante da experiência, abandonando a velha contemplação e suas interpretações passivas, para dialogar através de dispositivos circulando em bites, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação, emergência. Tudo se conecta com tudo, tudo está em estado de permutabilidade, de possibilidade, em estado de contaminação quando circulamos na imaterialidade dos territórios digitais. (DOMINGUES, 2011, p.37)

Essa proposta de participação é o grande diferencial dos Museus Interativos, onde os visitantes se encantam com a alta tecnologia e querem “experimentar o acervo imaterial”.

## MUSEUS: HISTÓRIA E TRANSFORMAÇÕES

Cada geração se viu forçada a interpretar esse termo impreciso – museu – de acordo com as exigências sociais da época. F.Taylor

A instituição Museu está diretamente associada à evolução cultural da humanidade, transformando-se no tempo, no espaço e na comunicação.

Desde seu nascimento, os museus são relacionados ao significado da palavra e a exposições de diferentes coleções. A palavra Museu deriva do grego mouseion, ou casa das musas na Grécia Antiga. Um templo dedicado às nove musas, que eram divindades relacionadas à história, a poesia, a música, a comédia, a tragédia, a eloquência, o canto, a astronomia e a dança. “As musas, donas de memória absoluta, imaginação criativa e presciência, com suas danças, músicas e narrativas, ajudavam os homens a esquecer a ansiedade e a tristeza”. Foi no período do século II a.C., na Alexandria, que se formou o mouseion, conhecido como espaço de reunião dos conhecimentos de diferentes áreas do saber.

Os museus formaram seus acervos a partir das mais variadas coleções; logo, o ato de colecionar, que existe desde a antiguidade, sempre esteve ligado às preocupações museológicas.

Seres coletores do passado afirmavam também seu poder reconhecendo pertences dos povos vencidos. Ou gostavam de guardar o que era exótico, diferente, desconhecido. Assim nasceram coleções de imperadores e reis que se converteram em Gabinetes de Curiosidades.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Ao longo da Idade Média, as coleções tinham caráter de patrimônios de reserva para financiamento de guerras ou outras atividades estatais; com o passar do tempo, foram as catedrais e mosteiros que acumularam objetos ao culto cristão. No período do Renascimento surgiram os gabinetes de curiosidades ou quarto das maravilhas, que eram lugares onde se colecionavam vários objetos raros ou estranhos, com organização diferente da que conhecemos atualmente nos museus.



Frontispício do *Musei Wormiani Historia* mostrando o quarto das maravilhas de Worm

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

É bom que seja mencionado que as galerias de arte encomendadas pelos monarcas, príncipes e papas para suas residências acabaram dando origem aos museus de belas-artes, enquanto os gabinetes de curiosidades originariam os museus de história natural, e os gabinetes de antiguidades, os museus de arqueologia.” (Vasconcellos, 2006, p.17)

Conforme Vasconcelos, de maneira geral, podemos afirmar que as grandes coleções da época renascentista é que nos dão pistas para entender as origens da instituição museológica.

Porém, a importância das coleções que formavam o acervo, não é o ponto fundamental, nessa pesquisa, pois focamos na relação público/museu. O acesso aos primeiros museus, originários dos gabinetes de curiosidades, era para círculos privados, inacessíveis à população em geral.

Para Suano, nos tempos modernos, foi o Papado, que não escapara ao colecionismo do período, que pela primeira vez abriu suas coleções ao público em 1471, num antiquarium organizado pelo papa Pio VI.

O primeiro museu público que se tem notícia é o Ashmolean Museum, inaugurado em 1683, cujo acesso era bastante restrito, somente para especialistas e estudantes universitários. Em 1750, o Palácio de Luxemburgo abriu visitaçao para o público, dois dias por semana. Em 1755, o Palácio de Postdam, na Prússia, e o

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Palácio Hermitage, em São Petersburgo, abriram a visitação, porém, com a exigência das pessoas estarem devidamente trajadas.

As restrições à visitação pública na Europa, não era somente pela preocupação contra roubo, mas sim em relação ao desrespeito às coleções, conforme Suano:

O grande problema era que na Europa, até o século XVIII, e mesmo XIX, era muito grande o número de pessoas incapazes de ler e escrever, sem nenhuma educação ou informação sobre o mundo para além de sua pequena vila ou cidade. E para esse enorme contingente, coisas raras e curiosas estavam associadas aos circos e feiras ambulantes. Dessa forma, suas visitas as coleções da nobreza eram sempre feitas em alegre e “desrespeitosa” algazarra.

Esta mesma autora completa: Na realidade, foi somente o movimento revolucionário do final do século XVIII que abriu definitivamente o acesso às grandes coleções, tornando-as efetivamente públicas.

No século XIX, houve uma grande proliferação de museus na Europa, nos Estados Unidos e também no Brasil. Os museus eram estruturados para reproduzir determinados contextos socio-culturais, mas de forma ordenada, limpa e criteriosa, diz Carvalho. Nesse período, foi introduzido nos museus a catalogação do

acervo e experimentos de exibição, com roteiros que ofereciam panoramas sobre história, cultura, ciências e tecnologias da humanidade na demonstração do acervo.

No século XX, o grande número de museus provocou uma crise conceitual na instituição, o que gerou muitas discussões sobre a preocupação com os recursos museográficos, a formação de pessoal, as publicações, e principalmente o acesso das coleções para os diferentes tipos de público. Conforme Suano deveriam ser desenvolvidas funções em que o museu propiciaria a constante reflexão – digestão e criação - sobre a cultura material contemporânea e faria de cada visitante um agente potencial do museu.

Nos dias atuais continuam os estudos relacionados à instituição museológica, investigando suas funções, responsabilidades e relação público/museu.

O museu é agência de preservação e educação e base para o desenvolvimento – porque não há desenvolvimento sem educação e não há educação completa sem consciência patrimonial – e para a mudança social – porque participa da dinâmica cultural e na construção da democracia. (CURY, 2008, p.1)

Percebemos, portanto, que os museus estiveram voltados a repensar seu papel social e na construção de conhecimento a partir das exigências sociais de sua época.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Isso lhes coloca desafios e abre oportunidades para o desenvolvimento de novas estratégias de relacionamento com os públicos e com as coleções, repensando e reequacionando os espaços e as formas para esse encontro.

No século XXI, as exigências demonstram que a informação e a comunicação estão cada vez mais influenciadas e transformadas pelos rápidos avanços tecnológicos.

Segundo Carvalho, podemos identificar as seguintes categorias: Museu Folheto, Museu de Conteúdo, Museu de Aprendizado e Museu Virtual. Através de endereços na internet, eles têm os seguintes objetivos:

- Museu Folheto: Informar visitantes potenciais sobre o museu.
- Museu de Conteúdo: Proporcionar um retrato detalhado de suas coleções.
- Museu de Aprendizado: através de apresentação online do acervo, estimular o visitante virtual a estabelecer uma relação pessoal com a coleção real.
- Museu Virtual: mediação e relação do patrimônio, totalmente virtuais, com seus usuários.

Como exemplo de Museu Virtual, citamos o Museu da Pessoa.

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra



Página Inicial do Museu da Pessoa

Museu da Pessoa é formado por quatro núcleos, a saber: Brasil, Canadá, Estados Unidos e Portugal, ligados por uma metodologia e objetivos em comuns, como compartilhar a história pessoal (do visitante virtual) a fim de democratizar e ampliar a participação dos indivíduos na construção de memória social. O acervo digital é formado por depoimentos espontâneos dos visitantes/internautas.

Mas, os museus vem estabelecendo redes e conexões muito antes da era da informação...já atuavam como conectores de espaço e tempo, diz Monteiro (2010, p.3).

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Atualmente, alguns museus além de atuarem como conectores da História, também adaptaram “os conectores aos seus acervos”, ou seja, estão utilizando a alta tecnologia para demonstrar seus acervos, e aproximar o público a partir da interatividade em ambientes digitais.

## MUSEUS INTERATIVOS

“Pai, posso sentar naquela cadeira?”<sup>17</sup>

Talvez esse desejo seja mais comum do que imaginamos, e foi a partir dessa inquietação que começamos a pesquisar as reações de visitantes de diferentes idades em museus. Percebemos que pessoas podem ficar horas em frente de um quadro, analisando-o, viajando na imagem, contemplando a obra, emocionando-se, em uma conexão indireta; contudo, algumas querem fazer parte da obra através dos mais diferentes sentidos.

Assim, finalizamos nossa análise das transformações museológicas contemporâneas com uma reflexão específica dos museus reconhecidos como Museus Interativos, estes apresentam uma maneira diferente de exposição do acervo utilizando “tecnologia interativa”, que cada vez mais inventa meios de aproximação.

Nas tecnologias interativas, o público é um partici-

pante da experiência, abandonando a velha contemplação e suas interpretações passivas, para dialogar através de dispositivos circulando em bites, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação, emergência. Tudo se conecta com tudo, tudo está em estado de permutabilidade, de possibilidade, em estado de contaminação quando circulamos na imaterialidade dos territórios digitais.

Nessa pesquisa entendemos que a interatividade nos museus, assim como todos os aparatos para a adequada contemplação, são maneiras de comunicação entre público e visitante. Segundo Silva, o termo interatividade tem sido relacionado ao uso da tecnologia: desde o mero acionamento de botões que desencadeiam o funcionamento de aparatos, painéis que propõem perguntas e respostas emitindo luzes e sons, até situações nas quais o visitante pode estabelecer um ‘diálogo’ com o modelo.

Encerrando nossa reflexão, não teremos uma conclusão, mas uma reflexão sobre esse tipo de museu que é o produto mais típico da sociedade hipermidiática contemporânea: Serão estes ambientes digitais instrumentos de mediação cultural?

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

## REFERÊNCIAS

- AGRA, Lúcio. História da arte do século XX. Ed. Anhembi Morumbi, 2004.
- BARTHES, Roland. Critical Essays. Northwestern University Press, 1972.
- CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea - Uma Introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CURY, Marília Xavier. Museus – Agentes de Mudanças Social e Desenvolvimento. Disponível em: <http://revistamuseu.com.br/18demaio/artigos.asp?id=16583>. Acesso 22 jul.2011.
- DAIX, Pierre. Historia cultural del arte moderno. Ed. Cátedra, 2002.
- [Demais referências entrar em contato com o autor]

Janaína Quintas Antunes | Priscila Zanganatto Mafra

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

# A REPRODUÇÃO TÉCNICA DIGITAL E A TRANSPOSIÇÃO ARTÍSTICA DA REALIDADE CONTEMPORÂNEA.

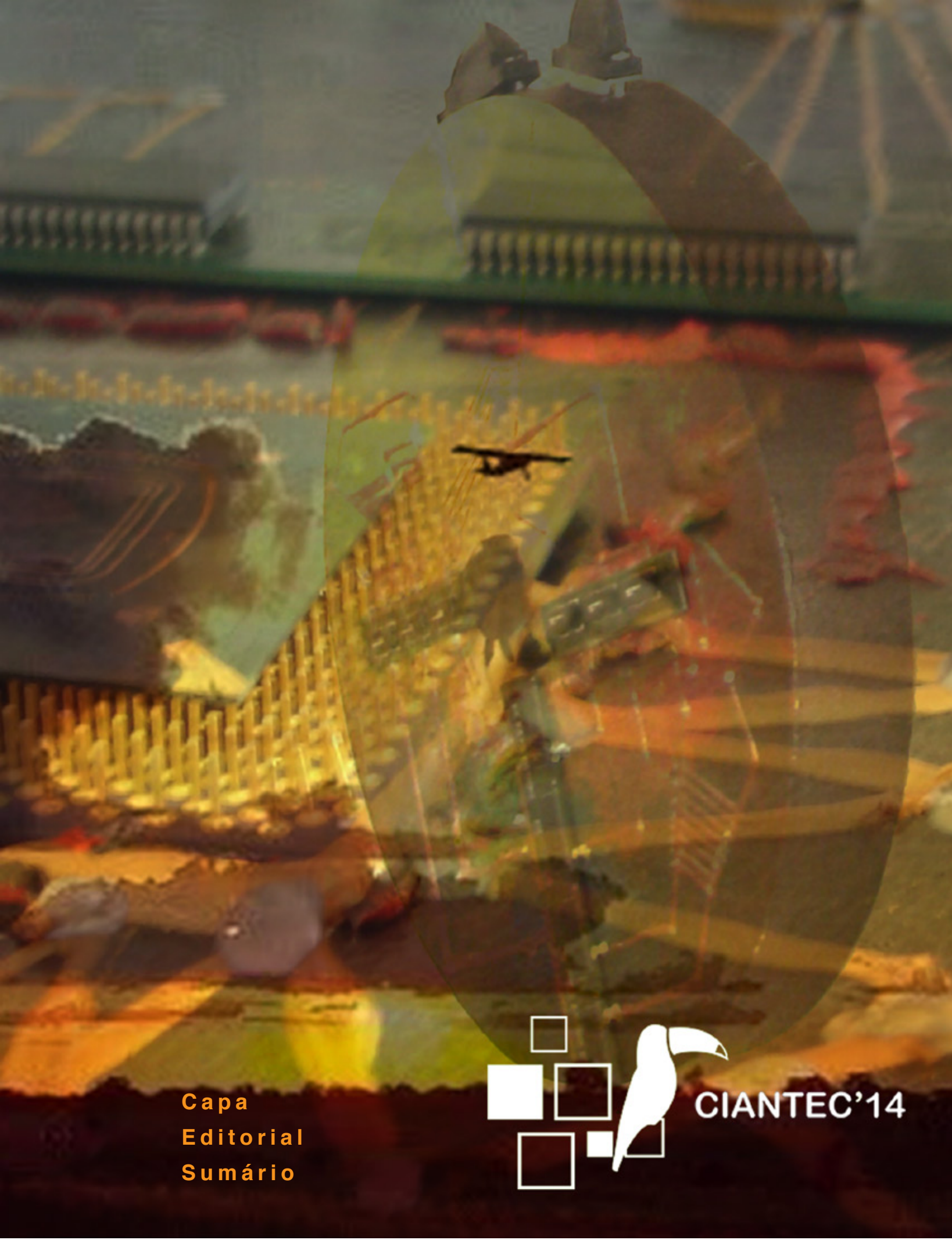
JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

UPM – UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
DOUTORANDO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC - 2014  
CONGRESSO INTERNACIONAL EM ARTES,  
NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

ARTIGO:  
A REPRODUÇÃO TÉCNICA DIGITAL E A TRANSPOSIÇÃO ARTÍSTICA  
DA REALIDADE CONTEMPÔRANEA.

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE  
PROF. Me. JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

**PALAVRAS-CHAVE:** reprodução, digital, práxis, arte, contemporaneidade.

## **ABSTRACT**

This paper deals with the relationships previously raised by some authors on the issues of technical reproducibility mainly digital, allowing what I call the transposition of our reference, mediated from digital modalities. Mainly the images and photographs allowing greater potentiation of making contemporary art. I yearn raise from this article the discussion of contemporary issues in art and their updates and more potential around digital media that will directly interfere with the contemporary artistic procedures; the praxis of artists and their production.

From the work of artist Marcos Rizzoli, the which is important in the article are the approaches ideas from others authors researched as: Benjamin (1975), Lévy (1996), Machado (1993), Santaella (2003), and production of graphic artist and researcher Marcos Rizolli, especially in Series "Esféricos" regarding the issues in enabling the digital medium as previously, said extending the opportunities surrounding the making, using artistic series of Professor Marcos Rizolli in its appropriation of consecrated images in the arts and photographs, which are used as raw material in its production artistic, and the unfolding of poetic elaboration of it, so updating these references potentiated.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

KEYWORDS: reproduction, digital, praxis, art, contemporary.

Os meios de reprodução técnica ganharam um grande vulto na historicidade humana, visto que as gerações de cópias feitas pelos meios de reprodução técnicos possibilitaram o surgimento de uma disseminação muito mais rápida e eficiente das informações.

A reprodução desde muito tempo já era possível, sendo um processo artesanal em que o homem produzia cópias em menores quantidades, a princípio grosseiramente por intermédio das moldagens em bronze e do trabalho dos copistas de livros para citar apenas alguns exemplos. Com o advento da fotografia e das inovações técnicas na área de reprodução houve um grande salto qualitativo e quantitativo, que possibilitou um número muito maior de tiragens de cópias, ocasionando uma maior distribuição dos referenciais sociais.

Mas o que mais foi transformador no advento dos meios de reprodução foi a profunda mudança na maneira que as pessoas percebiam e sentiam o seu universo cultural e social. Elas estavam inseridas em um novo contexto de informação que nunca antes havia sido imaginado e isso tornava o mundo um lugar novo e cheio de novas relações, abriam-se novas possibilidades de conhecimento. Essas informações poderiam ser transmitidas aos seus pares de uma forma muito mais rápida. Na esfera artística, principalmente em relação à pintura, surgiu um novo modelo

de oposição ao realismo na maneira em que este fazer artístico retratava o mundo e o cotidiano das pessoas, principalmente influenciados pelo surgimento da fotografia.

Para Benjamin (1975) o advento da reprodução técnica a partir da fotografia deu início a uma grande mudança na forma como a reprodução era encarada até então, ocasionando a partir do desenvolvimento desta a possibilidade de tiragens substancialmente maiores de exemplares. Por sua vez, ainda segundo Benjamin as próprias relações humanas e suas percepções foram alteradas pelo princípio da reprodução técnica e salientadas posteriormente por Machado:

“... a possibilidade técnica de reprodução é condição fundante da própria produção. O que se guarda em algum lugar não é mais um original, mas uma matriz técnica, um molde ou modelo (por exemplo: o negativo ou master), de onde sairão as reproduções, esta sim – e apenas elas – destinadas a fruição massiva.”  
(Machado, 1993:17)

Enquanto reproduções digitais as possibilidades das informações serem transmitidas é muito grande, e a rapidez do processo é responsável por estabelecer novas formas de reagrupamento das informações e percepções sociais e culturais.

Um dos maiores responsáveis pelo desenvolvimento dos

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

meios de reprodução foi a necessidade que o capitalismo tem de obter instrumentais para a efetivação de seus interesses econômicos. Com a necessidade de uma transnacionalização dos fundos econômicos foi necessária a criação de meios de transmissão de informações entre os países de uma forma rápida, efetiva e segura. A necessidade tecnológica deu margem a uma demanda muito grande por processos informáticos que transmitissem esses dados eletronicamente para outras localidades (Lopes, 1995).

Para alguns autores e para Santaella (2003) estamos vivendo uma revolução digital que se caracteriza por uma nova maneira de enxergarmos e interagirmos com o mundo, e essa nova maneira de mediação instrumental está alterando de forma significativa a nossa percepção e a maneira como interagimos com o nosso cotidiano. Com o advento dos meios de comunicação e com as tecnologias técnicas digitais e o aperfeiçoamento dos meios de comunicação estamos atravessando uma grande mudança na organização das informações que já estão implicando em profundas mudanças na nossa sociedade e cultura.

“A informação e o conhecimento, de fato, são doravante a principal fonte de produção da riqueza. Poder-se-ia retorquir que isto sempre foi assim: o caçador, o camponês, o mercador, o artesão, o soldado deviam necessariamente adquirir competência e se informar sobre o ambiente para executar suas tare-

fas. Mas a relação com o conhecimento que experimentamos desde a Segunda Guerra mundial, e sobretudo depois dos anos setenta, é radicalmente nova.” (Lévy, 1996:54)

As mudanças são sentidas em todas as áreas que permitem a mediação eletrônica e sua transcrição digital, além daquelas que estão ligadas as telecomunicações de um modo geral, atualmente quase todas as nossas atividades estão voltadas em algum ponto a utilização de sistemas informáticos e esses alteram as relações de mediação com as nossas atividades: “... cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio.” (Santaella, 2003:64).

Convém observar que para Santaella (2003:61-63) existem vários entendimentos em relação ao termo “mídia” ela cita Lev Manovich em seu livro “The language of new media”, sendo a definição proposta por ele, adotada por ela em seu livro, como referência ao seu trabalho. Participo do mesmo entendimento dos autores nas suas observações enquanto forma e conteúdo distintos em relação ao termo mídia. Esse seria dividido em dois tipos: mass media e new media. Mass media seriam as mídias que são destinadas a divulgação de algo, tendo como seu suporte algo físico, enquanto que o termo new media refere-se a todos os meios de comunicação que são mediados eletronicamente e que não tem um suporte físico. Como podemos observar há uma distinção clara entre a

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

mediação física e a mediação virtual em relação à comunicação, esse fato incorre nas observações que temos feito em relação às percepções que ora vigoram nos meios de reprodução técnicos e sua alteração na nossa percepção.

“A sequência de mudanças nos dispositivos de análise da comunicação e cultura no século XX funciona como um indicador das impressionantes transformações por que os fenômenos culturais vêm passando, transformações essas primeiramente devidas à exploração dos meios de comunicação de massa que prevaleceu até os anos 80, e atualmente devida à onipresença da realidade mediática.” (Santaella, 2003:66)

As questões que se desdobram possuem uma grandeza profícua e necessitam de uma apreciação mais rigorosa e pormenorizada, o que nos cabe salientar por hora, é que o desenrolar de um processo de mudança cultural muito forte mediado pela produção das tecnologias digitais está acontecendo e que mudará de forma consistente a forma de nos relacionarmos e estabelecermos nossas relações, o que de certa maneira também envolve a nossa própria articulação por intermédio dos instrumentais que norteiam a nossa existência, vide as redes sociais.

“... a retórica designa a arte de agir sobre os outros e

o mundo com o auxílio dos signos. No estágio retórico ou pragmático, não se trata mais apenas de representar o estado das coisas, mas igualmente de transformá-lo, e mesmo de criar inteiramente uma realidade saída da linguagem; ou seja, em termos rigorosos, um mundo virtual: o da arte, da ficção, da cultura, do universo mental humano. Esse mundo gerado pela linguagem serviria eventualmente de referência a operações dialéticas ou será reempregado por outros projetos de criação. A linguagem só alça voo no estágio retórico. Então essa se alimenta de sua própria atividade, impõe suas finalidades e reinventa o mundo.” (Lévy, 1996:82)

As questões que nos dizem respeito nesse trabalho são oriundas ao entendimento da relação de necessidade e da dependência que a sociedade tem em torno da reprodução de seus referenciais por intermédio da reprodução técnica digital. Acreditamos que a transcrição digital é um dos fatores mais atuantes nessa nova configuração perceptiva e mediática, pois, através da transcrição dos referenciais por intermédio do código binário como discute Santaella (2003) os suportes puderam ser organizados em uma só forma de armazenamento e distribuição. “Antes da digitalização, os suportes eram incompatíveis: papel para texto, película química para a fotografia ou fita magnética para o som ou vídeo.” (Santaella, 2003:83).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

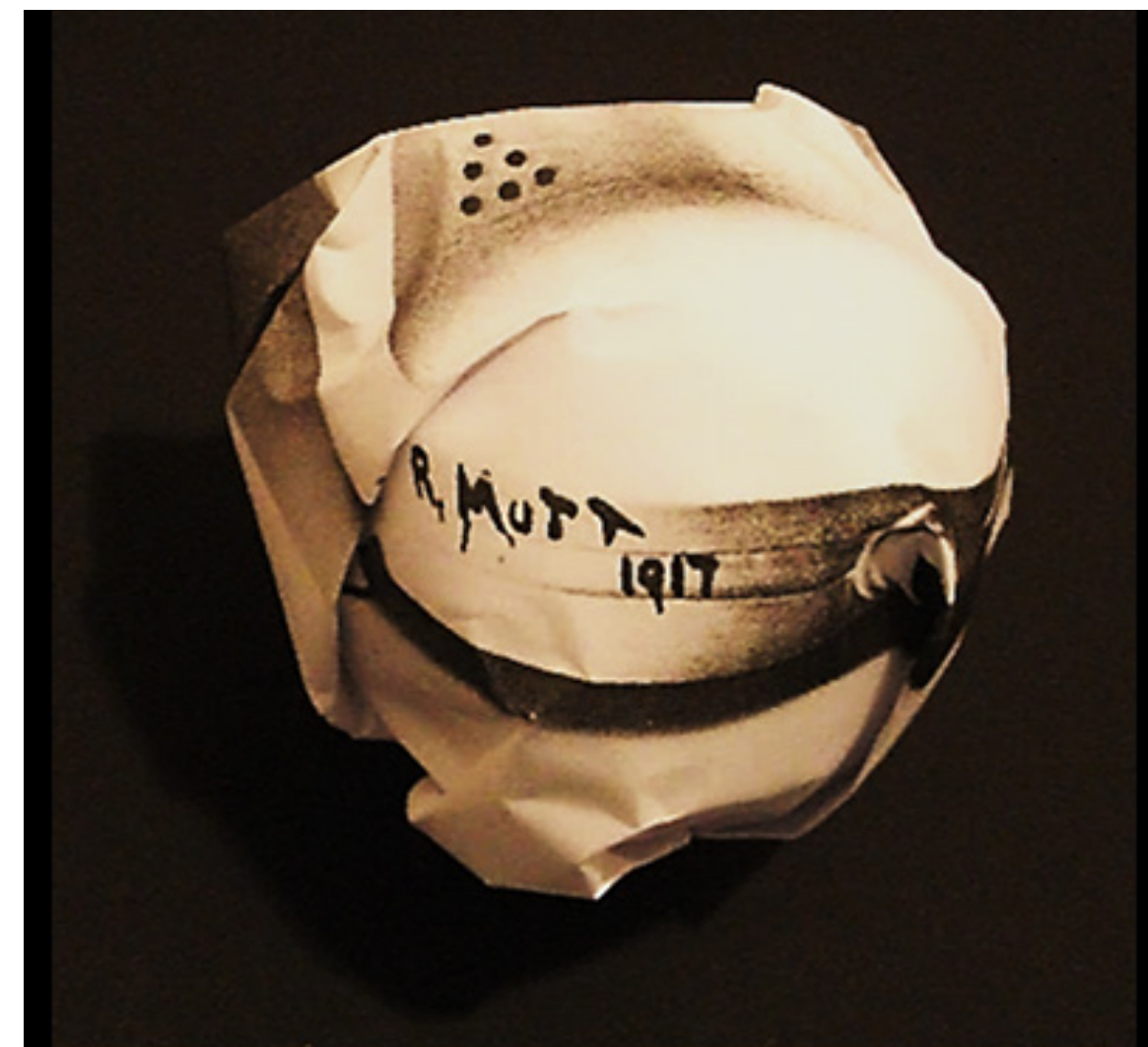
As transmissões desses dados transcritos digitalmente independem de quaisquer suportes que sejam físicos para sua distribuição, mas continuam dependendo de uma configuração instrumental onde possam ser armazenados e distribuídos, necessitando de apenas um aparato para a atualização: "... aquilo que está em jogo não é a realização (cópia, impressão, etc), mas a atualização, a leitura, isto é, a significação que ela pode assumir em contexto..." (Lévy, 1996:67).

Para Santaella (2003:84) após a transcrição dos referenciais para dados digitais, esses dados de vários suportes híbridos podem ser realizados em qualquer tempo e espaço e independem das suas formas e emissões originais, evidentemente desde que haja instrumentos aptos a realização das atualizações dessas informações. Vimos no trabalho, principalmente na produção do artista gráfico Marcos Rizolli. questões que tangenciam as atualizações feitas com as fotos e as suas posteriores atualizações materiais feitas pelo artista, perpassando autores ora apresentados no artigo: Levy (1996), Machado (1993) e Santaella (2003) na elaboração e potencialização do código artístico.

A produção artística de Marcos se constrói de maneira diversa, àquelas maneiras anteriormente difundidas e que não seriam possíveis sem a transposição dos referenciais em dados digitais, ou no mínimo, difíceis de serem manipulados em relação as suas materialidades, à maneira do artista, em sua produção. Que visa a partir da apropriação de referencias da arte consagrada e de foto-

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

grafias, novas abordagens a partir de procedimentos tecnológicos, via softwares, que são depois reimpressos para serem novamente transpostos digitalmente, retrabalhados e novamente reproduzidos, a que o artista gráfico nomeia de gravuras digitais. Criando formas diversas de encadeamentos das atualizações em torno da sua práxis, uma poética do artista em torno de uma "poética" da máquina, subvertendo assim os automatismos do programa.



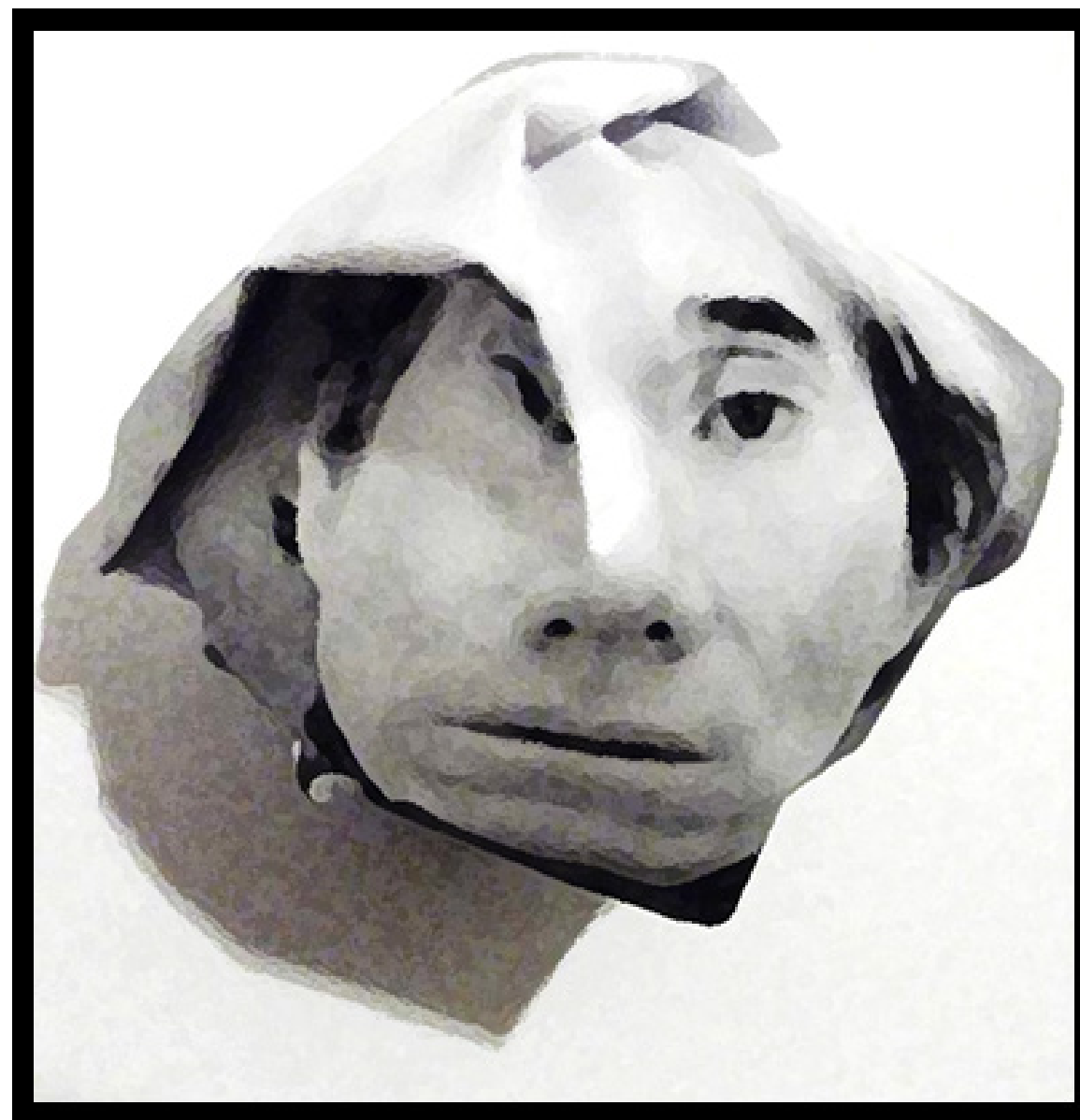
Da série *Esféricos: Urinol*, Arquivo Digital, 2012.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Da série Esféricos: Andy Warhol, Arquivo Digital, 2012.*

JOSÉ MARCOS CAVALCANTI DE CARVALHO

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução.

In: Col. Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1975.

LÉVY, Pierre. O que o virtual. Rio de Janeiro: 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário. São Paulo: Edusp, 1993.

Lopes, Ruy Sardinha. A imagem na era de sua reprodutibilidade eletrônica.

Tese de Mestrado. USP, 1995.

RIZOLLI, Marcos. Obras (2012-2013). Acervo do artista.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano. São Paulo: Paulus, 2003.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

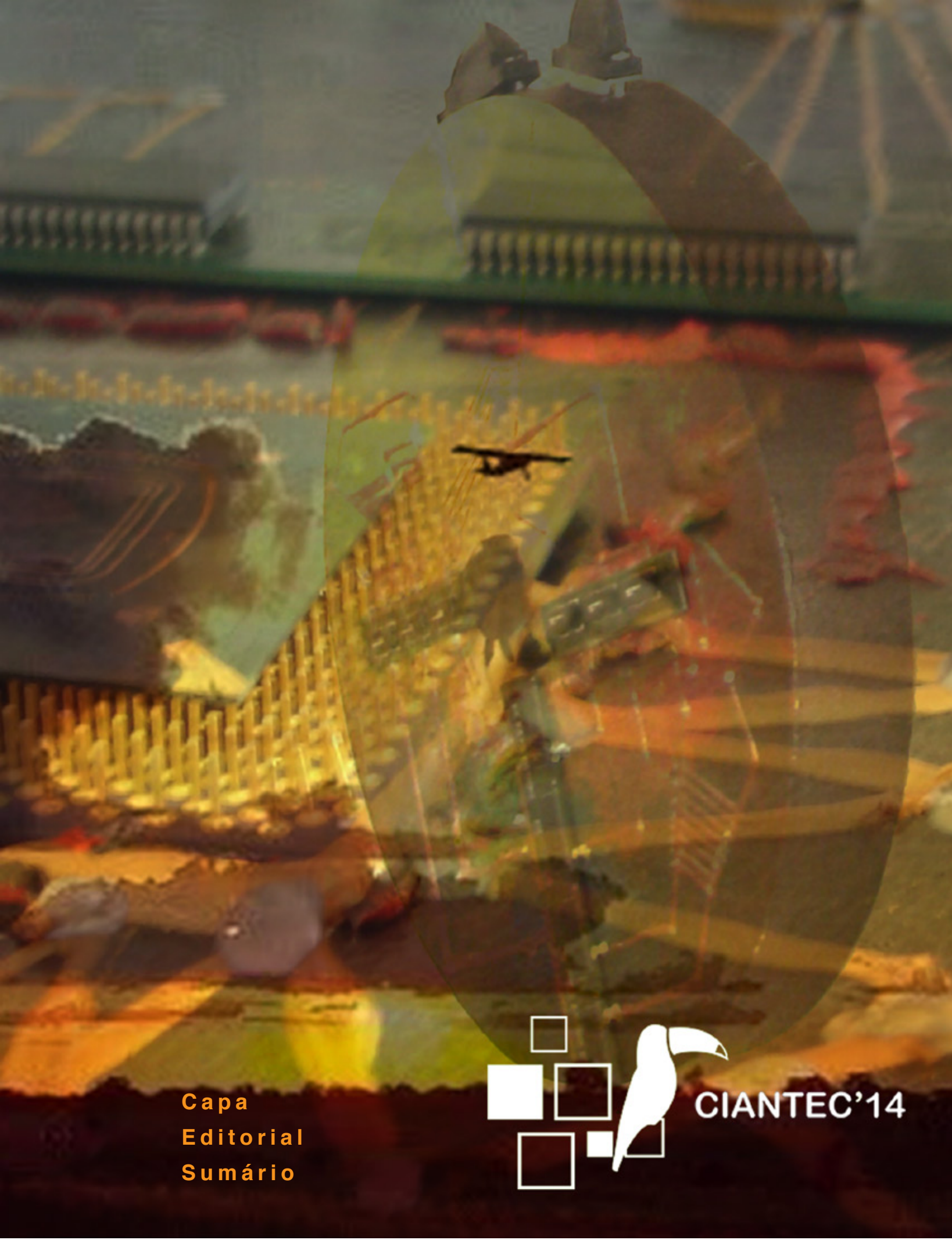
# NATUREZA, POÏESIS E RITO EM MICHELANGELO FRAMMARTINO

JULIANA ALVARENGA FREITAS



Capa  
Editorial  
Sumário

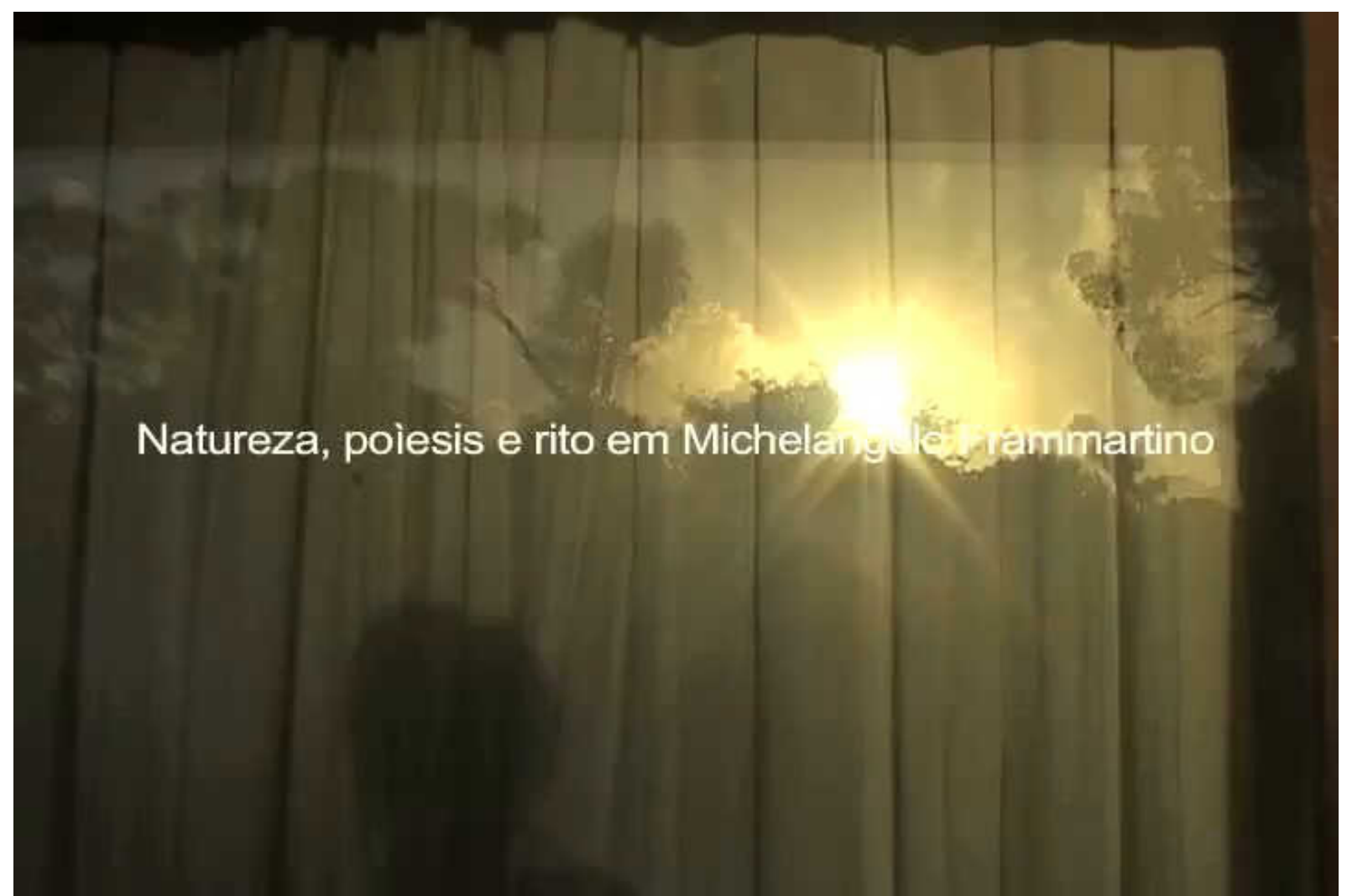




Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



Natureza, poësis e rito em Michelangelo e Brammartino



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO - Os conceitos do filósofo italiano Giorgio Agamben de práxis e poiesis revelam a coexistência e interdependência destas duas noções opostas. Na vida contemporânea, onde a práxis nos é exigida como sintoma de produção relevante, a poiesis se mostra necessária, como um processo de conhecimento e abertura, como nos diz Agamben. A poiesis requer um espaço para a reflexão, e para abrir este espaço, estruturas metodológicas como ritos e mitos podem ser usadas, como acontece na obra do artista italiano Michelangelo Frammartino. Sua instalação audiovisual Alberi (árvores em italiano) nos apresenta uma dimensão poética que documenta um ritual na Calábria, sul da Itália, baseado em um mito no qual o homem se funde a terra. Neste trabalho, fazemos uma interpretação da obra Alberi a partir da noção de poiesis e do discurso do próprio artista. Esta abordagem se aproxima com o que filósofo esteta americano Arthur Danto diz — que as interpretações são descobertas e constituem a obra de arte e que o uso do discurso do artista confirma suas intenções em seus trabalhos. Frammartino relata que está interessado no rito e ressalta a importância de filmar o invisível. Alberi aponta para a atual necessidade de reinserção da natureza na cultura, da dimensão poética dos ritos, da coexistência e interdependência do homem e da terra.

PALAVRAS CHAVE: natureza, poiesis, rito, arte contemporânea, Michelangelo Frammartino

Alberi (árvores) é uma instalação audiovisual do artista italiano Michelangelo Frammartino que nos apresenta uma dimensão poética de um ritual na Calábria. Homens vestidos de árvores caminham pela paisagem e chegam a uma pequena vila onde um grupo de pessoas arrancam-lhes algumas folhas. Em festa na praça da cidade, as mulheres passam por um corredor de homens árvores enfileirados.

Alberi (2013) tem 28 minutos de duração, e segundo o autor, não tem fim nem começo, “é o espectador que dirige e controla o começo e decide o qual é a versão final”. (Frammartino)<sup>1</sup>. Frammartino relembra que sua primeira experiência com o cinema foi na forma de loop, entrando e saindo do cinema, sem necessariamente começar a assistir o filme do seu início e saindo independente do momento do seu final. As impressões de infância do autor, vivida entre a Calábria e Milão, constituem e determinam o caminho da sua pesquisa. O discurso do artista sobre a obra é determinante para sua interpretação, como afirma o filósofo esteta americano Arthur Danto. Alberi trata de uma interpretação de um mito. Danto afirma que “interpretações são descobertas, interpretações constituem a obra de arte” (Danto, 2014, p.59) e segundo esta perspectiva, o próprio processo de construção de Alberi também constitui uma obra de arte.

<sup>1</sup> “It is the viewer that drives and controls the beginning and decides what is the final cut.” (Frammartino, s.d.)

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Fig. 01 Frame de Alberi, Michelangelo Frammartino, 2013. Um homem árvore caminha pela floresta.*

O mito de Romito, culto de fertilidade da idade média, era representado por um grupo de homens na pequena cidade italiana de Satriano. Eles saíam com o corpo coberto de folhas de Hera, segurando um bastão com ramos de plantas, batendo nas portas

das casas da vila pedindo donativos. Há muitas gerações o ritual era esquecido. Frammartino viu uma imagem de um homem árvore e se encantou com a beleza. O artista perguntou à população sobre o homem árvore. Já não havia mais a tradição oral do mito, no entanto, as pessoas se mostraram agradecidas pelo interesse do artista no antigo rito da vila. Frammartino resolveu recriar o Romito junto com a população.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Quando a audiência pode participar ativamente da construção de sua experiência visual, a conexão entre a imagem e o espectador se torna mais forte. Para isso, a pessoa precisa da liberdade para interpretar e entrar na imagem à vontade, e então, quando eu comecei a trabalhar em Alberi, eu comecei a procurar caminhos para fazer as imagens se tornarem interativas — tentativas de criar uma experiência participativa que resulte em liberdade de audiência [...] eu estava livre para inventar com eles, porque nós estávamos trabalhando juntos [...] (Frammartino, s.d.)<sup>2</sup>



*Fig. 02 Frame de Alberi, Michelangelo Frammartino, 2013. Um grupo de homens árvores caminha na floresta.*

O mito do homem árvore chamado Romito fala daquele que rejeitou a ideia de migração e plantou raízes em sua própria terra. Frammartino afirma que o caráter do Romito ainda continua conectado com a identidade cultural da região, toda cercada de árvores, cujo nome, Lucania, vem de uma árvore sagrada. Apesar do ritual

<sup>2</sup> “When the audience can actively participate in constructing their visual experience, the connection between the image and the viewer becomes stronger. For this, one needs the freedom to interpret and enter the image at will, and so when I started working on Alberi, I began looking for ways to make images interactive — attempts to create participatory experience that result in freedom of viewership. [...] I was free to invent with them, because we were working together” (Frammartino, s.d.)



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

não existir, o povoado parece fundido à vegetação. Frammartino decide reinventar o Romito não em caráter individual, mas como land art, como um grupo de Romitos, como toda uma floresta que caminha. Sobre esta reinvenção, ou nos termo de Danto, interpretação, o artista declara que filmando o ritual altera-se também toda uma realidade.

A produção da ficção deu vida a uma nova realidade, e assim há uma estranha conexão entre nosso trabalho e a tradição antiga. Eu vesti cerca de 100 pessoas como árvores para realizar o ritual; eles decidiram fazer uma procissão através da floresta ao redor, culminando na praça da vila, que foi literalmente transformada em uma floresta. (Frammartino, s.d.)<sup>3</sup>

Agamben chama de espírito fantástico, algo entre as partes opostas que nos revela o conhecimento potencial. Espírito fantástico é um “intermediário entre o racional e o irracional, entre o corpóreo e o incorpóreo, do qual se serve a divindade para comunicar-se com o que está afastado dela” (AGAMBEN, apud CASTRO, 2012, p. 37), a conexão entre a natureza e o homem, que em Alberi

<sup>3</sup> “Making fiction gave life to a new reality, and so there is a strange connection between our work and that ancient tradition. I dressed nearly one hundred people like trees to perform the ritual; they enacted a procession through the surrounding forest, culminating at the village square, which was literally turned into a forest.” Frammartino, s.d.)

tem a forma de ritual.

Alberi é uma obra que tem uma evidente ideia central - a fusão do homem com a vegetação como uma necessidade de reinserção da cultura na natureza. Esta fusão homem vegetação revela uma tensão constituída por estas polaridades distintas, que precisam se relacionar para alcançarem suas próprias forças. Frammartino tem uma visão holística, onde a potência surge da tensão do duplo oriundo do todo que foi dividido.

Na tradição antiga e pagã existe esta divisão. Os homens fazem suas coisas e as mulheres ficam esperando e preparam a comida. O que eu gosto nessa situação é que as mulheres são os humanos, e estão esperando pela vegetação. Existe um casamento entre os humanos e a vegetação. Essa foi para mim a ideia. (Frammartino, s.d.)<sup>4</sup>

Frammartino declara que o que lhe interessa é o rito. A dualidade é intensificada no rito, onde o real e o mágico se colocam igualmente presentes em uma relação de coexistência e interdependência, onde tanto o mágico potencializa o real, como o real potencializa o mágico.

<sup>4</sup> “In pagan and old tradition there is this division. The men do their thing and the women are waiting and prepare the food. What I like about this situation is, the women are human and are waiting for the vegetation. There is marriage between humans and vegetation. This was for me the idea.” (Frammartino, s.d.)

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Se você entra durante a escuridão, você vê tudo, vê que é um ritual, mas se você entra quando estamos na floresta e vê as criaturas, é mais mágico, porque de alguma forma você pensa que são criaturas da fantasia que entram na vila. Então, quando você vem na escuridão, a floresta é uma floresta real, não mágica. O que eu gosto na escuridão é que você está conectado de uma maneira muito forte e eu sempre trabalho com conexão. Nos meus filmes muitas vezes existem momentos de escuridão, porque então você está conectado com outras pessoas (Frammartino, s.d.)<sup>5</sup>

Podemos pensar a coexistência e interdependência das polaridades a partir das noções de prâxis e poíesis do filósofo italiano Giorgio Agamben. Para o filósofo, a poíesis é fundamental para existência da potência, entendida como desvelamento de um conhecimento. Atualmente, talvez seja comumente aceite as ideias de que nem o homem e nem a sua cultura controlem os processos naturais. A objetividade conjuntamente com a subjetividade são necessárias para acessar o conhecimento, já que tudo que é dito

<sup>5</sup> “If you enter during the darkness, you see everything, that it’s a ritual but if you enter when we are in the forest and see the creatures it’s more magic, because in some way you think that they are fantasy creatures and they enter a village. So when you come in the darkness, the forest is a real forest, not magic. What I like in the darkness is that you are connected in a very strong way and I’m always working on connection. So in my movies many times there are darkness moments because you are connected with other people.” (Frammartino, s.d.)

sobre o objeto parte do sujeito. O pensamento racionalista dos séculos XVI e XVII, próprio da modernidade e da revolução industrial, pode ser pensado na perspectiva da redução da poíesis à prâxis<sup>6</sup>, e na passagem do pensamento holístico e sistêmico para o mecanicismo especialista. Este pensamento mecanicista, que procurava entender como funcionava o mundo permitindo assim dominá-lo, hoje parece insuficiente para abordar as questões da contemporaneidade.

O estatuto da poíesis em Alberi é o processo guia do seu desenvolvimento, que, em harmonia tênue com seu oposto, a prâxis, governa ela mesma as próprias leis da prática artística de Frammartino. Em Alberi, não se trata de um resgate de um mito, mas de uma recriação de um mito e de sua poética. As analogias poéticas são estruturas metodológicas de grande abertura que podem recorrer desde elementos mágicos, míticos e animistas para potencializar a dissolução entre artista - obra, e obra – espectador. Poíesis, para Agamben, reside na “produção da verdade e na abertura, que resulta dela” (Agamben, 2012, p. 122), e é desta maneira que Alberi se torna potente. A noção de potência está relacionada com o devir, que para Agamben, pode-se encontrar

<sup>6</sup> Quando se translitera (muda para o alfabeto latino termos em alfabeto grego), não é obrigatório o uso de acentos, é um critério adotado por cada autor. Porque pesquisei prâxis e poíesis no autor italiano Giorgio Agamben que adota os acentos, para padronização do texto, opto também pelo uso dos acentos, referidos também no dicionário grego: prâxis (Almeida Prado, 2010, p.119, Vol. 4) e poíesis (Almeida Prado, 2010, p. 101, Vol. 4).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

na raiz da poïesis: “[...] estava no interior da poïesis a produção na presença, isto é, o fato de que, nela, algo viesse do não ser ao ser, da ocultação à plena luz da obra [...]”, ou seja, a poïesis como “um modo de verdade, entendida como desvelamento.” (Agamben, 2012, p. 123)

Nesta reinvenção do mito de Romito não é relevante a busca de uma pesquisa convencional de ritos e mitos. O Romito de Alberi não nasce de resgates relativos à descrição histórica, ou busca de tradição oral, e sim de uma interpretação de Romito. Danto nos apresenta o conceito de interpretação como dualidades, que análoga à noção de prâxis/poïesis de Agamben, guarda uma relação de coexistência e interdependência dinâmica. O filósofo discute a noção de interpretação de superfície e interpretação profunda, e mostra como a interpretação profunda depende da interpretação de superfície. A interpretação de superfície tem caráter descritivo, se refere a aspectos históricos e considerações meramente formais. Ao efetuar a interpretação de superfície, começa também a interpretação profunda, que depende desta anterior. Por outro lado, “a prática de superfície não sobreviveria se as razões profundas para ela fossem conhecidas: ela não existiria se não fosse oculta.” (Danto, 2014, p.91). Danto no diz que, “na verdade, o que a interpretação profunda supõe é um tipo de compreensão do complexo que consiste em representações juntamente com a conduta que elas, no nível da superfície, nos permite compreender.” (Danto, 2014, p.88). Nesta perspectiva, deve-se subtrair o significado

da interpretação. O autor compara a arte com a filosofia, que não responde perguntas, mas coloca outras questões, amplia as discussões, abre para outras perspectivas. “A interpretação profunda, finalmente, admite certa sobre determinação – a obra pode significar muitas coisas diferentes sob a interpretação profunda, sem ser nem um pouco indeterminada sob a interpretação de superfície.” (Danto, 2014, p.101)

A coexistência e interdependência da relação de dualidade é a característica essencial que faz com que essa se afirme como dinâmica e potente. As ligações entre prâxis/ poïesis, interpretação de superfície/ interpretação profunda, assim como a interligação entre a biografia do artista e seu discurso ou o próprio trabalho, define a experiência e a subjetividade como guia do processo criativo. Como nos diz Danto, o discurso do artista é o mais próximo da interpretação, interpretação está que é indissociável da obra de arte e que a constitui. De maneira análoga a estas relações de dualidade, podemos pensar também a relação homem/ natureza.

As dualidades aqui consideradas são parte de um sistema dinâmico cuja expressão é a potência. Danto nos diz que a obra “deve consistir parcialmente em sentir as tensões filosóficas que elas devem ocasionar” (Danto, 2014, p.67). Podemos pensar que a natureza da obra de arte é “uma ocasião para a invenção crítica que não conhece limites.” (Danto, 2014, p.102).

Alberi aponta para uma reconexão do homem com o kos-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Juliana Alvarenga Freitas

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

mos<sup>7</sup>. A obra pode ser interpretada como um processo de incorporação do todo no individual, de toda a floresta de homens árvores em cada um dos Romitos, a conexão de cada um com seu entorno. Para que esta conexão aconteça, é necessária a inclusão do mágico e do rito para que se crie um espaço para a reflexão. Essa condição poética e estrutural do rito em Alberi permite soluções geradas através dos processos de transformação de que nos relate Frammartino. Os homens árvores transformam sua própria natureza ao transformar a natureza ao redor com o rito da floresta que caminha. Ao imprimir a si próprios homens árvores outro ritmo, o ritmo do rito, eles se conectam com outras realidades, que mesmo ligadas ao mágico, de alguma maneira se tornam evidentemente reais. A palavra ritmo vem do grego *rythmós* que, entre outros, têm os significados de: “1. movimento regrado e medido; ritmo; tempo; cadência [...] 3. maneira de ser; condição (de homem); natureza; temperamento, 4. figura; disposição; forma” (Almeida Prado, 2010, p. 189, vol.4). Podemos dizer que o ritmo é a natureza do rito em Alberi, natureza esta que inclui também o homem e sua cultura.

Cada vez que revisitamos a possibilidade de uma arte mágica ou mitológica, agregamos outras reflexões importantes e necessárias para que possamos, espectadores e criadores da obra, acessar o conhecimento latente presente nas obras, nos artistas e também

nos espectadores. Seria necessidade contemporânea a reintegração da cultura com a natureza se pensarmos que o mito pressupõe um espaço para devoção vinculado a uma poiesis que abre para novas perspectivas. É fundamental para o acesso ao conhecimento escolhas de soluções para além das já dadas anteriormente. Adotar uma premissa mágica ou mítica é criar de início situações controversas que não aceitam soluções dadas a priori. E a adoção do rito em Alberi nos apresenta uma natureza humana que ao se travestir de árvore se conecta de uma forma nova com seu próprio entorno.

## REFERENCIAS

- Agamben, Giorgio. O homem sem conteúdo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- Almeida Prado, Ana Lia Amaral de. Dicionário Grego-Português. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006-2010.
- Castro, Edgardo. Introdução a Giorgio Agamben, uma arqueologia da potência. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- Danto, Arthur. O descredenciamento filosófico da arte. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.
- Frammartino, Michelangelo. Forest of ideas: Michelangelo Frammartino talks about his installation Alberi (entrevistado por Anne-Katrin Titze, s.d.) Disponível em: <http://www.eyeforfilm.co.uk/feature/2013-05-03-michelangelo-frammartino-conversation-on-cinematic-installation-alberi-feature-story-by-anne-katrin-titze>

<sup>7</sup> Do grego *kósmos*, têm, entre outros, os significados de: “3. Boa ordem; disciplina; regra; medida 5. Ordem do universo; cosmo; mundo; universo” (Almeida Prado, p. 88, vol.2).

# GRAFFITI/STREET ART: CONSIDERAÇÕES FUNCIONAIS SOBRE A CONVERGÊNCIA DE SIGNOS, LINGUAGENS E MENSAGENS EM REDE

KELLER REGINA VIOTTO DUARTE I ET ALL

KELLER REGINA VIOTTO DUARTE I LOURDES GABRIELLI I MARIZA DE FÁ-  
TIMA REIS I RITA DEMARCHI I ROSANA SCHWARTZ I SILVIA REGINA GREGORIS

Trabalho apresentado em formato de mesa-redonda no CIAANTEC'14 / Pes-  
quisadoras da Universidade Presbiteriana Mackenzie



Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - Este trabalho objetiva problematizar o deslocamento ou trânsito da linguagem do graffiti, enquanto originalmente um meio alternativo e transgressor, para o contexto do sistema institucional da arte e do capital/consumo. Facilitado pela disseminação das linguagens em redes sociais, esse fenômeno pode ser acompanhado na trajetória de alguns dos aspectos da divulgação da arte de rua d'OSGEMEOS até a análise da campanha de marketing da Gol Linhas Aéreas na Copa do Mundo de 2014 no Brasil, na qual um avião se converteu em suporte para a pintura característica dos artistas.

**PALAVRAS-CHAVE:** arte, divulgação, deslocamento de linguagem, hipermodernidade, redes sociais

## **ARTE, CULTURA E REDES SOCIAIS.**

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2009, p.30). Quais regras poderíamos nesta análise relacionar entre a representação da arte Graffiti d'OSGEMEOS e a campanha da Gol para a copa de 2014?

No início da década de 70 Jean-François Lyotard, percebeu

as mudanças de paradigma na ciência e na tecnologia, que moldaram a sociedade contemporânea numa forma que ele a denominou sociedade pós-industrial (LYOTARD, 1998). Esse autor foi um dos primeiros a problematizar as condições da pós-modernidade e a temporalidade presentista. Época caracterizada pelo esgotamento das doutrinas emancipatórias e ascensão da eficiência do aqui e agora. Em 1985, Adam Schaff reconheceu o papel dos computadores na configuração social e econômica da sociedade chamando-a de sociedade informática (SCHAFF, 1995). Em 1995, o sociólogo espanhol Manuel Castells (CASTELLS, 2007) popularizou a noção que a sociedade do século XXI é uma sociedade em rede, identificando o papel que a rede internacional de computadores – internet – exerce na configuração social, econômica e política do mundo hoje. As sociedades de diversos países, apesar de suas diferenças políticas, econômicas e culturais, possuem algumas características comuns como:

- partilhar de uma realidade de globalização cultural e econômica;
- prover (com maior ou menor controle) serviços de telefonia celular e acesso à internet com tecnologia de ponta e
- ter uma população que procura conectar-se intensivamente através da internet com suas redes sociais por meio de dispositivos eletrônicos digitais.

Essa configuração de uma sociedade organizada em redes interligadas de computadores (ligação física) pressupõe uma orga-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

nização social, menos hierárquica, com centros (ou nós) de interligação distribuídos horizontalmente, formando núcleos comunitários virtuais que podemos chamar de redes sociais.

Essas redes disseminaram, nos últimos cinco anos, a obra d'OSGEMEOS, a ponto deles terem sido convidados a expor fora do país e a grafitar um castelo em Glasgow.

A sociedade em rede, por meio da comunicação mediada pelo computador e das novas Tecnologias de Informação e de Comunicação (novas TICs) como os computadores pessoais, os smartphones e tablets, juntamente com os sites de relacionamento e de trocas de mensagens como Facebook, Flickr e Twitter e de aplicativos como o Whatsapp possibilitou uma explosão de “redes sociais” conectadas pela internet onde os “nós” de uma rede podem estar interligados a dezenas, centenas, milhares e até milhões de outros nós, possibilitando uma comunicação em rede real, quase como uma comunicação mass media, mas disponibilizada por uma pessoa apenas.

Mídia social refere-se a atividades, práticas e comportamentos entre as comunidades de pessoas que reúnem-se online para compartilhar informações, conhecimentos e opiniões usando meios de conversação.

Na sociedade pós-moderna, portanto, o avanço tecnológico e a expansão das redes globais de comunicação representam a mudança de cenário, no qual a informação passou a circular com maior velocidade. O advento das mídias de massa do século XX

possibilitou que a informação fosse enviada a uma grande parcela da população a partir de um único polo de emissão (LEMOS, 2002), influenciando a absorção de manifestações artísticas, anteriormente, caracterizada por determinados espaços, caso da arte de rua.

Com o advento da Internet e posteriormente da Web, na década de 1980, os usuários passaram a interagir diretamente com a informação. A extensão da rede mundial de computadores, associada à interface gráfica provida pela navegação em hipertexto permitiu aos usuários o controle da experiência midiática, por meio do acesso de links de informação de forma eletiva.

A internet provoca assim, transformações significativas no funcionamento do cérebro dos usuários, bem como nas formas de consumo e de sentir e ver a arte. Nas redes de relacionamento os sujeitos recebem informações que influenciam o gosto, olhares e os padrões de consumo. Don Tapscott (2010) destaca que o novo contexto social criado a partir da internet abre possibilidades de ruptura nas continuidades comportamentais. A disseminação do uso da internet ressignifica identidades e valores. A nova geração, denominada “global”, ultrapassa as fronteiras dos valores culturais tradicionais. Com a transformação do mundo de “local para global” as ações cotidianas nas cidades ganham dimensão global e a comunicação torna-se colaborativa. A arte de rua, de “local” dentro das cidades, amplia-se nas redes sociais e insere-se na transição de valores. Pertence às expressões e manifestações das gerações

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

transgressoras, que propõem novas sociabilidades e compartilhamentos de gostos artísticos não tradicionais. Os sujeitos inseridos no mundo das redes sociais, segundo o autor, possui tendência para customização, com maior e eficaz postura investigativa valores, gostos. O lúdico, o entretenimento e o espetacular fazem parte da hipermodernidade. Ao utilizar ferramentas como o Youtube, Facebook, Twitter, entre outros, em campanhas publicitárias, os indivíduos propagam arte, valores e conceitos com velocidade e sem fronteiras geográficas. A internet abriu portas para a busca de relacionamento, informação, entretenimento e consumo. Em uma dimensão consolidada da hipermodernidade social o mercado de produção de serviços, bens de consumo ou bens culturais utiliza mecanismos de atração – como a arte de rua – para atrair clientes. O sujeito hipermoderno é um novo tipo de consumidor, com características de interesses pessoais e coletivos ao mesmo tempo. É informado, exigente, e disposto a interferir nas demandas e modelos de negócios. Na sociedade hipermoderna, a arte adquire a velocidade das transformações do mundo, além de novos ritmos que interferem significativamente nos comportamentos e modos de vida cotidianos nas cidades, se define em meio a uma situação paradoxal de coexistência entre o excesso e a moderação do consumo. Não obstante, a sociedade apresenta-se temerosa do seu futuro, da sua comunicação e sociabilidade. Cria práticas de eternização para as próximas gerações formuladas individualmente nas redes sociais e nas ruas das cidades.

As instituições coletivas e as estatais não respondem às novas inquietações. Os hipersujeitos sociais vivem cada vez mais inseridos nas redes sociais e em sua individualidade. Sentem o presente e pensam o futuro. Na vida cotidiana não expressam suas emoções e desejos diante de um mundo competitivo e consumista, assim a arte de rua e os diversos coletivos com suas pautas de reivindicações específicas representam elementos constitutivos de uma nova temporalidade histórica.

A hipermodernidade é a possibilidade da liberdade individual de escolher, ou de re-escolher uma cultura infinitamente. O hipersujeito diminui o poder centralizado das ações coletivas e aumenta sua decisão individual na web, nas ruas e no mundo privado.

Por sua natureza interativa, a Web permite à arte experiências únicas de relacionamento com seu público, que somadas às experiências do mundo físico colaboram para a construção do fenômeno de deslocamento de linguagens analisado neste trabalho.

A linguagem deslocada do graffiti d'OSGEMEOS aqui problematizada, além do pertencimento à temporalidade hipermoderna, está inserida na cultura do narcisismo de Lash e na sociedade do espetáculo de Debord.

## GRAFFITI/STREET ART

Considerado desde o princípio como linguagem detentora

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

de um código que transita entre o visual e o verbal, essa manifestação humana ocupa espaços desde as primeiras inscrições nas paredes das cavernas até a atualidade.

Essa inscrição no espaço público acompanha a própria história da arte. Desde os anos 1980, a ideia do grafite vem acompanhada da noção de rebeldia, colada sobretudo à crescente manifestação da cultura negra norte-americana e do hip-hop. Nessa década surgiram, nos Estados Unidos, grandes nomes do grafite, como Keith Haring (1958-1990) e Jean-Michel Basquiat (1960-1988). Hoje os códigos da pichação levam grafias ininteligíveis para pontos da cidade nunca imaginados, numa ação que faz referência a um poder – de alcançar o que normalmente não é alcançado.

Por sua vez, o grafite propõe, acima de tudo, uma experiência de estética e fluidez, por ser a arte do movimento, que se modifica junto com o dia a dia da cidade. (CANTON, 2009, P. 43)

O cotidiano é uma categoria que se politiza no espaço das cidades e é gerador de múltiplas manifestações, movimentos, flexibilidades e fluidez, características dos novos tempos, da hipermodernidade. O momento histórico, social, cultural contempo-

râneo assinala rupturas nas estruturas tradicionais, modernas e pós-modernas. Cria novos comportamentos, sociabilidades e consequentemente novas relações entre arte, vida cotidiana e espaço urbano. Modos de vida e posturas político-ideológicas se manifestam sem encontrar resistências estruturais tradicionais. O graffiti ressignifica as relações de poder por meio de variados discursos. Sistemas de representação se apropriam das cidades, das esferas da vida social e individual dos sujeitos urbanos.

Em entrevista realizada por Katia Canton com o arquiteto e urbanista Sérgio Leal, pesquisador dos grafites da cidade de São Paulo, destaca-se o fenômeno que ocorre desde o ano 2000, percebido e conhecido como “a explosão do grafite”. Sérgio Leal refere-se a esse movimento como “um protesto belo e também uma maneira sensível de chamar atenção” e exemplifica com uma frase que poderia ser a de qualquer artista grafiteiro: “Olhar esse pedaço da cidade é legal, ainda pode virar algo bonito.” (CANTON, 2009, p.45)

A crise de “civilização” movimenta o sujeito em direção à desconstrução das normas culturais e estéticas rígidas. Recicla conceitos do passado multiplicando novas estéticas, ou seja, com uma atuação ora autorizada, ora não autorizada. O pesquisador reconhece nos grafiteiros uma dimensão de artistas inseridos na cena contemporânea. Em sua produção é possível reconhecer registros das expressões, inquietações, subjetividades e o simbólico do mundo hipermoderno.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A temporalidade lenta do pensamento teórico não acompanha no mesmo ritmo as oscilações e a reconstrução dos novos olhares e valores da sociedade. Sérgio Leal diz ainda:

O pessoal descobre cada dia um elemento novo para ser uma mídia, tem muita gente pintando além dos muros, pintando bueiros, por exemplo. Interessante é que esses artistas, que começam com uma linguagem de periferia, hoje estão com status de celebridade, existe um mercado fervilhante que os absorve nas grandes galerias de arte. (CANTON, 2009, p. 48)

As novas formas de socialização necessitam ser repensadas. Espaços urbanos separados, divididos dos séculos anteriores perderam sentido, se desintegram no contexto da hipermodernidade. Uma nova reconstrução social mais flexível com relação às manifestações culturais de um local para outro se encontra em andamento. Os grafiteiros reagrupam e comunicam a nova lógica.

O arquiteto complementa:

“Talvez a mensagem seja esta: reocupar, reavivar. É a contribuição sociológica dos grafiteiros para todos nós”. (CANTON, 2009, p. 49)

A sociedade hipermoderna entra no período da flexibilidade

comunicacional caracterizada pelas múltiplas mobilizações e manifestações sociais e culturais, pela apreciação do espetacular.

## A TRANSPOSIÇÃO DOS LIMITES ENTRE O VERBAL E VISUAL NO GRAFFITI

O aparecimento de palavras ou signos verbais está disseminado pela história pictórica da visualidade. Quer sejam signos completos em sua grafia, e portanto, portadores de significado, quer sejam indícios de grafias (e aí incluem-se escritas de vários tipos), estes elementos gráficos são parte da história da arte, formando um sub-caminho a percorrer com olhos voltados para a estrutura sígnica e suas diferenças de linguagem.

Um olhar para alguns dos principais movimentos artísticos deste século revela a grande incidência de utilização do signo verbal no contexto da produção pictórica. Dentre vários exemplos, encontramos esse tipo de manifestação na obra de Braque e Picasso, como o papier colle enquanto expressão visual em trabalhos carregados de signos verbais. Esses trabalhos refletem, como documento, a realidade da época, fato que se repetirá na Arte Pop após a segunda metade do século XX.

No Futurismo, um dos momentos em que a poesia espacializa o texto, a obra pictórica recebe grande influência verbal. No Surrealismo, a letra/palavra, ou o elemento gráfico verbal, está presente pelas características do próprio movimento: a retratação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte I et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

de objetos e sua nomeação no espaço da tela, criando estranhamentos de grande poeticidade.

A Arte Pop, de posse dos elementos produzidos pela sociedade industrial, utiliza o texto da rua, e monta uma obra tipicamente urbana. E a seguir, o conceitualismo, um movimento de extensa riqueza na utilização do texto como fonte de informação verbo-visual, quando os artistas dão outro valor à palavra, e criam uma poesia da imagem.

## ALGUNS PARÂMETROS PARA A RELAÇÃO VERBAL-VISUAL

O estudo empreendido na relação texto-imagem revela duas categorias e dentro delas três subcategorias em que se pode verificar a performance desta relação de três maneiras possíveis.

A primeira delas denomina-se Aproximação, e leva o leitor a considerar o texto em seu caráter semântico, e estuda suas relações com a imagem na intersecção de significados, como é patente em certos momentos da arte e da poesia visual. A Aproximação pode ser definida como a relação de proximidade entre significante e significado, onde o significante, extraído do contexto da língua corrente e da grafia padrão, carrega consigo seu significado, explícito e claro.

No outro extremo está o que denominamos Distanciamento, no qual se alarga o espaço entre significante e significado. Ao

signo gráfico é atribuído um valor autônomo, independente do significado que veicula. Aumenta-se, neste contexto, sua informação visual e pode-se diminuir sua qualidade de letra, fazendo que o significante assuma sua qualidade física, material, plástica.

Ganhando corpo físico, ou ganhando significado por meio de sua materialidade, a palavra desincumbe-se de designar, virando um objeto materialmente autônomo. Distanciamento quer dizer, neste âmbito, que o significante muda suas características, deixando de representar um significado, e a palavra “dessemantiza-se”. É o afastamento material do signo.

No espaço entre Aproximação e Distanciamento, estão os três possíveis degraus de interação texto-imagem:

1. o texto produz sentido, libertando a imagem desta tarefa;
2. a palavra e a imagem completam-se na produção de sentido e concretização do fato poético;
3. a imagem produz sentido, libertando o texto desta tarefa.

Nestes tipos construtivos não há possibilidade de emprego autônomo de nenhuma das formas de linguagem: verbal ou visual. Pode-se definir o fio da narrativa de um dos códigos, mas não se pode deixar de criar uma intersecção de interpretações com a intersemiose do signo que segue.

Estas especulações fundam-se, por um lado, no caráter arbitrário e generalista do signo verbal, definido pela linguística, e por outro, no caráter particular da representação visual.

Há um esvaziamento que é uma interação de ordem semió-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tica, tendendo a afirmar a arbitrariedade e a convencionalidade do signo, e esta dessemantização pode se dar através de processos de fragmentação do código, redução a uma unidade gráfica mínima que prive de significado aquele sinal, introdução de rumores que impeçam a comunicação, ou mesmo pelo uso de signo alfabético de língua desconhecida, imitação de escrituras convencionais, entre outros.

No cenário brasileiro promissor dos últimos anos, vem destacando-se dois jovens grafiteiros, OSGEMEOS, que atualmente além de representarem esse deslocamento da arte de rua no território nacional alçam vôos internacionais.

## OSGEMEOS

Os irmãos gêmeos univitelinos Gustavo e Otávio Pandolfo comentam sobre seus processos criativos:

Não temos nenhum tema específico no qual trabalhamos sempre. Os temas são baseados na nossa vivência, em tudo o que interfere na nossa vida, no dia a dia. Temos nosso mundo paralelo. Gostamos muito de cultura regional, de festa junina, carnaval e de misturar coisas brasileiras por isso procuramos por um pouco disso em nosso trabalho.

Tudo serve de inspiração, depende muito do dia, do humor,

do que está acontecendo ao nosso redor. A vida é uma inspiração, o que é ao mesmo tempo bom e ruim. Não tem explicação, é algo que acontece na hora, dá vontade de pintar e pintamos. (Em entrevista a Paula Cohn, publicada na Revista Zupi reedição 001, p. 13.)

A hipermodernidade abre possibilidades para inspirações individuais e coletivas. O humor, o desejo e a dessacralização da cultura tradicional e popular ganham novas dimensões e sentidos. Os discursos tradicionais perdem importância e a autonomia individual, os prazeres e a liberdade, forças nos espaços das cidades.

Para Celita Procópio de Carvalho presidente do conselho de curadores da Fundação Armando Álvares Penteado, as imagens desenhadas e pintadas nos muros resultaram no grafite, linguagem visual gerada nas ruas, alimentada por referências da tradição popular e dos meios de comunicação: das informações da história da arte e das soluções encontradas pelo autodidata, do universo erudito e da cultura pop. A linguagem do grafite é constituída pela contribuição de cada autor (anônimo ou nomeado) e característica de cada cidade (SILVA, 2009).

Tudo começou no bairro do Cambuci. No começo dos anos 80 era bem forte essa coisa da cultura hip-hop e tinha um pessoal em frente da casa que ficava até bem tarde da noite dançando, ouvindo um som e desenhando. E nós ficávamos brincando na rua, todos os dias, com os caras. Brincando de carrinho, pon-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

do fogo no lixo das vizinhas e os caras dançando. Assim conhecemos também o hip-hop. Lembro que a primeira vez que vimos os caras grafitando na rua estávamos com nossos pais. Quando saímos à noite, eles estavam pintando em frente à nossa casa. Então falamos para nossa mãe: “Queremos fazer isso aí, compre um spray”. Ela comprou e com ele fomos descobrindo, inventando para ver como é que era e deu nisso! (Em entrevista a Paula Cohn, publicada na Revista Zupi reedição 001, p. 13)

Os gêmeos do Cambuci começaram a grafitar os muros da cidade de São Paulo ainda com 11 anos de idade, sob influência de grupos de hip-hop que se reuniam em frente à casa que moravam – “tinha um pessoal em frente de casa que ficava até bem tarde da noite dançando, ouvindo um som e desenhando. E nós ficávamos brincando na rua, todos os dias, com os caras”. A possibilidade de divulgação maior surgiu em 1993, quando em visita à cidade, o artista norteamericano Barry McGee conheceu o trabalho deles e passou a divulgá-lo no exterior. A possibilidade de dedicar-se profissionalmente à arte foi o incentivo a que buscassem um estilo pessoal que tornasse sua expressão reconhecida. Assim, eles obtêm um traço bem fino em seu manuseio com latas de spray, obtendo um sombreado que confere tridimensionalidade aos desenhos. O efeito é obtido pela pressão leve de um bico

de aerossol com orifício pequeno, adaptado de outras latas. Aplicando o jato a uma curta distância conseguem uma linha fina de contorno e a dispersão de pequenas gotas de tinta, que criam um efeito de sombreado. O uso da cor amarela para os personagens contrasta com o tom vermelho escuro do contorno, o que dá um efeito de volume às figuras.

Definindo seu processo criativo, os dois artistas afirmam transformar aquilo que aparece em seus sonhos (Silva, 2009, p. 8). Para ele, ao nos permitir entrar nos seus sonhos, os artistas abrem-se às comparações que, a princípio sugerem a aproximação com o Surrealismo, mas:

O real e o urgente, entretanto, logo se apresentam de maneira palpável aos nossos olhos e nos afastam dos princípios de um movimento que se apoia numa criação suspensa de quaisquer controles exercidos pela razão. E essa que está ali brota do contato d'OSGEMEOS com o mundo, com as coisas e com tudo aquilo que nos provoca reflexão nesse processo. (SILVA, 2009, p. 8)

Podemos também estabelecer semelhanças entre a arte dos dois irmãos com a arte primitiva, enquanto considerada como expressão de artistas sem educação formal (naif), pois eles permanecem autodidatas e não ligados ao ensino de arte em univer-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



## CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

sidades ou a fórmulas acadêmicas.

A ilustração da capa da revista ZUPI é uma reprodução de um trabalho de grafite realizado pela dupla OSGÊMEOS que, entre 25 de outubro a 13 de dezembro de 2009 também esteve presente na exposição Vertigem, no Museu de Arte Brasileira em São Paulo.

Nela podemos ver um personagem amarelo, característico dos trabalhos da dupla e que também se converte em protagonista na estampa do avião da Gol, cujo estilo representa ao mesmo tempo o bairro paulistano do Cambuci, onde nasceram e ainda moram, o interior do país, e em especial, o Nordeste.

O personagem amarelo, sozinho em lugar nenhum, é magro e tem grandes olhos tristes. Parece ser um menino, com pernas e braços muito finos, que segura seu estilingue – que não tem um elástico característico, mas possui um fio muito longo, no qual pousa um pássaro. É um pequeno pássaro livre, diferente das aves que estampam a blusa do menino, onde podemos reconhecer duas galinhas e um filhote sobre uma superfície verde. Podemos inferir que o contraste entre as aves domésticas do traje do menino e o pássaro – que pode voar a qualquer momento – seja uma referência à infância desamparada de tantos brasileirinhos.

Keller Regina Viotto Duarte | et All



Figura 1 – OSGÊMEOS. Disponível em [http://catenzaro.files.wordpress.com/2010/07/capa\\_01\\_thumb1.jpg](http://catenzaro.files.wordpress.com/2010/07/capa_01_thumb1.jpg). Acesso em 10 de ago. 2014.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte I et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Do personagem amarelo só é possível ver parte do rosto, pois sua cabeça está parcialmente encoberta com um tecido colorido. Na blusa do menino podemos notar que o padrão estampado remete às telas de arame usadas para proteger aviários, contrastando com a liberdade do pequeno pássaro. Cada peça da roupa que o menino usa apresenta estampas diferentes, feitas com a utilização de moldes vazados – técnica conhecida como estêncil – e são muito coloridas.

Ao observar a ilustração nosso olhar é levado a percorrer o personagem amarelo e destacam-se as cores utilizadas. A cor vermelha do lenço que envolve a cabeça do personagem é complementar às cores verdes de sua camisa, o tom vermelho escuro da calça faz contraste com as flores amarelas estampadas em estêncil. O conjunto atrai o olhar, estimulando uma observação que vai revelando aos poucos seus detalhes.

Felipe Chaimovich, curador do Museu de Arte Moderna de São Paulo, no texto de apresentação d'OSGEMEOS para o catálogo da exposição Vertigem que aconteceu em 2009 no MAB-FAAP São Paulo, situa a trajetória desses artistas e relaciona o caráter social transgressor dessa produção artística com o Realismo:

A obra plástica d'OSGEMEOS saltou dos muros urbanos para o restrito circuito das instituições de arte contemporânea ao redor do mundo, desde exclusivas galerias até seletos museus. Essa trajetória, percorrida nos últimos anos, indica a sobrevivência do rea-

lismo: uma produção que figura elementos do mundo do trabalhador, subitamente expandida para formatos característicos da alta cultura, invade os salões burgueses subvertendo critérios de gosto e decoro. A passagem do grafite das ruas para o isolamento das instituições artísticas traz à tona a herança do realismo (SILVA, 2009, p. 6).

Contudo, Chaimovich problematiza:

A produção d'OSGEMEOS abandona a vida urbana para habitar espaços protegidos da alta cultura. Nesse trânsito, desaparece a transgressão da propriedade, ganhando lugar a obediência às regras do circuito da arte. Além disso, o contraste entre o universo dos personagens e o caos urbano é substituído pela experiência de um mundo fechado em si mesmo: o confronto com a realidade leva à figuração de uma utopia. (SILVA, 2009, p. 6)

**“VESTIMOS MAIS QUE A CAMISA.  
VESTIMOS UM AVIÃO INTEIRO”.**

Esse é o slogan que a empresa GOL Linhas Aéreas apresentou na campanha da Copa 2014, como a transportadora oficial da seleção brasileira.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A empresa [...] “convidou os artistas OSGEMEOS para trazer a paixão de todo o país. Agora, o avião que vai levar os nossos craques para os jogos conta com mais de 200 milhões de tripulantes e tem um único destino: a sexta estrela”.

o making off da pintura do avião.

Na mesma edição da revista, das páginas 124 a 132, divulgaram uma matéria realizada por Pedro Henrique Araújo, chamada de “PINTANDO 737”, a qual descreve e ilustra o making off. A obra



“OSGEMEOS já pintaram paredes, quadros, trem e castelo. Faltava um avião, mas agora não falta mais. Ele está pronto e vai levar a seleção e a torcida brasileira pelo país afora.” (Pedro Henrique Araújo, revista GOL, número 147, junho 2014. p.124.)

Esse texto consta no anúncio de página dupla feito pela empresa na revista GOL – número 147 – Junho – 2014, onde convidam os leitores a acessar o link: [gol.vc/gêmeos\\_gol](http://gol.vc/gêmeos_gol) para visualizar

terá duração de dois anos.

A execução da pintura contou com aproximadamente 1500 latas de spray e uma equipe parceira e afinada formada por amigos d’OSGEMEOS que em conjunto com os irmãos garantiram a conclusão da pintura do avião em seis dias.

“Transformamos esse hangar em nosso ateliê e eles fizeram parte do processo”, diz Gustavo referindo-se aos funcionários

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte I et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

da empresa que trabalham no hangar. (revista GOL, número 147, junho 2014. P. 130).

A mídia é tomada pela lógica hipermoderna, ou seja, a teoria é abandonada pelo uso prático e pela emoção. O uso verbal e o visual correspondem a preocupações pessoais e coletivas. (LIPOVETSKY, 2004)

Trata-se de um fenômeno complexo. Com relação ao impacto da campanha, vamos que na rede social Facebook e nos sites de notícias como o Globo os comentários dos internautas/ sujeitos hipermodernos realizados no mês de maio 2014 revelam opiniões controversas a respeito da visualidade apresentada no avião da Gol.

Em uma rápida busca na internet é possível verificar opiniões que vão do elogio ao estranhamento e até mesmo forte rejeição expressos em diversos comentários.

(Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2014/05/aviao-que-transportara-selecao-na-copa-tera-grafite-de-os-gemeos.html>) e no blog da Gol <http://blog.voegol.com.br/index.php/gol/os-gemeos-pintam-aviao-gol/#idc-cover>. Acesso em 30 de ago. 2014.

Alguns comentários elogiosos:

“Linda essa aeronave!!!! Não vejo a hora de ter a oportunidade de viajar com ela”

“Estes são os artistas brasileiros com o maior renome internacional, e mais uma vez mostraram seu talento brilho... Geniais

mais uma vez!”

“Indiscutivelmente uma bela obra de arte. Um grande e bonito trabalho, resultado da união de bons artistas e uma equipe técnica competente”.

“LINDO... CULTURAL... MISCIGENAÇÃO”

Show, trabalho inteligente, criativo e ideal para o clima gerado pela maior e mais festiva competição mundial, isto é alegria e o trabalho muito bem oportuno e representativo para pessoas inteligentes entenderem”.

“Parabéns aos artistas e técnicos envolvidos neste excelente trabalho”.

Por outro lado, diversos comentários revelam incompreensão da linguagem do graffiti, bem como da proposta dos artistas que se mantiveram fieis a seu estilo e da ideia de uma imagem que represente o povo brasileiro carregando a sua seleção:

“Na boa, não ficou bonito. Ficou parecendo aqueles desenhos de tribos ou comunidades africanas. Esquisito”.

“O Avião parece uma BANANA com ASAS... coisa estranha!”

“Estranho... Parece uma revista em quadrinhos voadora”

“A pintura é legal. Mas acho que não combina em nada para ser tema da seleção/Brasil”.

“Tá parecendo os Simpsons horrível esse desenho, nada haver com o Brasil,nada haver com a copa... horroroso” (sic).

“Ficou a cara do Brasil! Poluição visual ao extremo, igual

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

nossas grandes cidades! Odeio pichadores!!!... Isso mesmo! PICHADORES, GRAFITEIROS TUDO IGUAL! Seria bem melhor, todo com o símbolo da CBF desenhado na parte dianteira”

Vários expressam a frustração em não ver algo diretamente ligado às cores da bandeira nacional, não se consideram representados:

“Os gêmeos sabiamente pensaram em todo mundo... exceto na torcida da seleção, pois nem mesmo usaram as cores da bandeira nacional”.

“Não gostei! Penso que a pintura não faz referência à seleção, ainda dá tempo de mudar hein! rsrs pinta de verde e amarelo que já vai ficar melhor! Rsrs”

“Não gostei. Acho que teria ficado melhor se tivessem as cores da nossa bandeira. Minha opinião.”

“Sem dúvida vai chamar a atenção e agradar a todos por onde passar. Porém, não vi neste belo trabalho qualquer nuance de brasilidade”.

“Se esta aeronave pousar em qualquer outro país, ninguém vai identificá-la como brasileira”.

“Talvez uma bandeira do Brasil, mesmo que estilizada, ajudasse a alcançar esse objetivo”.

Em meio às opiniões contrárias, uma internauta tenta explicar o conceito: “Não estão entendendo o desenho! a homenagem é para a torcida retrata a diversidade do povo brasileiro. Vocês gostam muito de reclamar... que humor hem de vcs!”. E recebe como

resposta direta, outro comentário que demonstra forte rejeição e não faz conexão com o tema futebol: “Ai ai outra que não entende de futebol e sua cultura, o desenho é feio mesmo!”

Há menções sobre outra companhia aérea (Varig, já extinta) e outro avião que será utilizado pela TV Bandeirantes para o deslocamento de sua equipe jornalística:

“Nessas horas bate uma saudade da VARIG !!”

“O avião da Band é muito mais bonito”

Outro aspecto é que no Facebook várias pessoas que se colocaram como admiradores da produção dos artistas manifestaram críticas com relação ao teor comercial da proposta, manifestaram pesar pelos artistas “terem se rendido” ao capital e consumo e certa decepção diante do que foi considerado contraditório, pois a dupla já havia realizado graffiti com mensagens ácidas em relação à Copa do Mundo. Porém, como dito anteriormente, há anos a produção d’OSGEMEOS ocupa vários espaços, entre o alternativo e transgressor nas ruas e entre as propostas que envolvem instituições e o capital.

Nossas considerações preliminares apontam para o reconhecimento da convergência de signos representada na trajetória artista d’OSGEMEOS que se preserva mesmo com o envolvimento com o capital/consumo em tempos hipermodernos de processos comunicativos efetivados em redes sociais. Em meio à complexidade e convergência, a ambiguidade e contradições estão presentes, inclusive no impacto das manifestações junto aos sujeitos

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Keller Regina Viotto Duarte | et All

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

hipermodernos. Os comentários capturados na internet revelam pistas de que o que a princípio poderia se pensar como uma campanha publicitária certa, simpática à maioria do povo brasileiro, provavelmente não o tenha sido. Uma das possíveis causas da rejeição pode ter sido o fato de os artistas terem se mantido fiéis ao seu estilo tão autoral, que inclusive tem como uma das fontes a arte popular e a riqueza e diversidade da cultura brasileira. As mensagens que diversos sujeitos expressaram na rede indicam que, paradoxalmente, como integrantes do povo brasileiro, não se sentiram representados pelos bonecos amarelos. Por quê? O assunto pede maior estudo e aprofundamento e convidamos a todos a participarem desse debate.

## REFERÊNCIAS

- CANTON, Kátia. Tempo e memória. São Paulo, Ed.WMF Martins fontes, 2009.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2007
- LEMONS, André. Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LYOTARD, Jean-François. A condição pós-moderna. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet. Porto Alegre, Editora Sulina, 2009.
- SCHAFF, Adam. A sociedade informática. São Paulo: Brasiliense, 1995
- [Demais referências entrar em contato com o autor]

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# EDUCAÇÃO DESORDEIRA: POÉTICAS DAS INFÂNCIAS EM VIDEO-ARTE

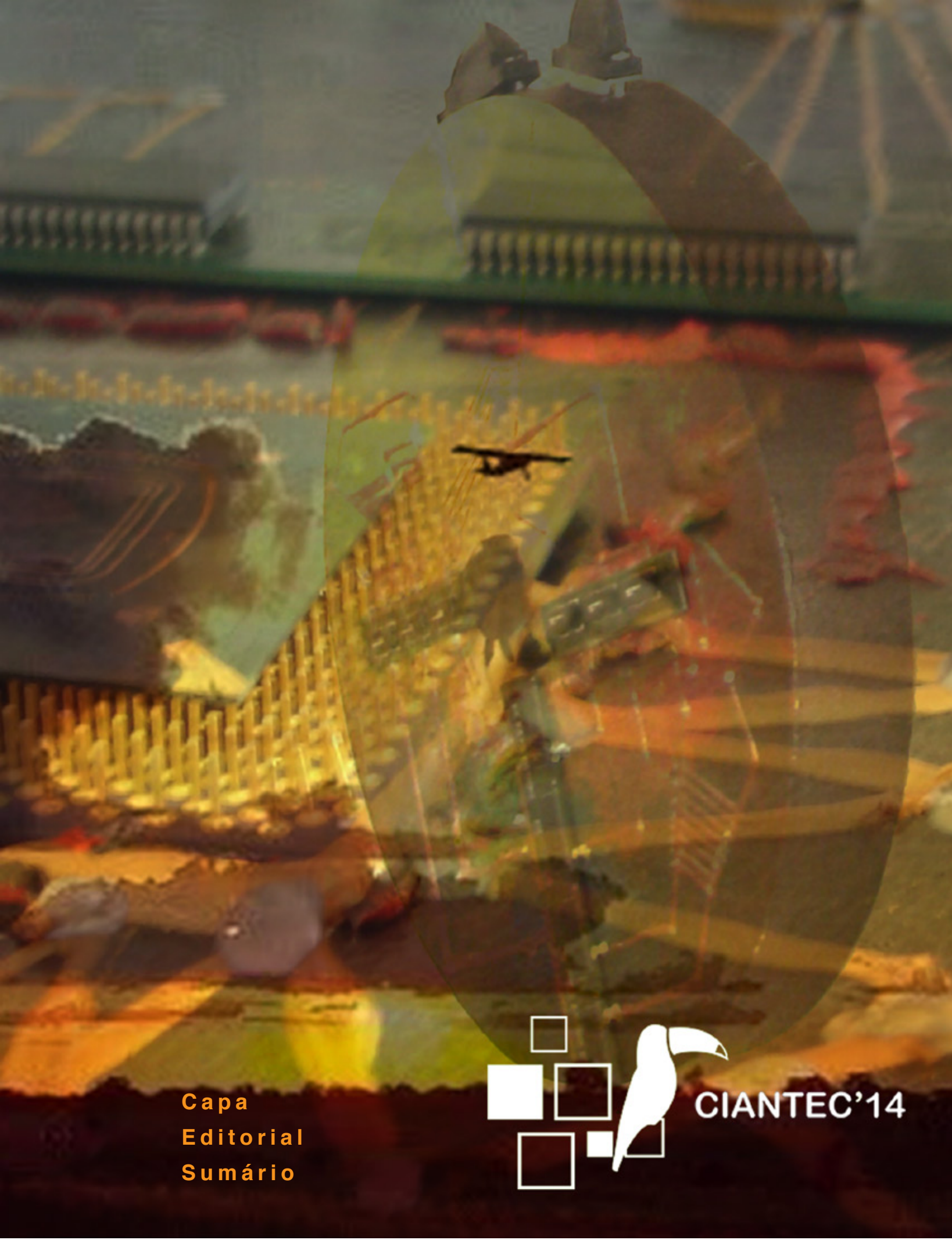
KRISCHNA SILVEIRA DUARTE

Jornalista. Mestre em Educação Ambiental. Doutoranda em Educação pela  
Universidade Federal de Pelotas. Bolsista CAPES.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO - Busco nas poéticas das infâncias explorar a hipótese de uma educação dos novos olhares, uma educação que busca na desordem a capacidade de instituir o novo. Uma educação que se nomina desordeira e que se inscreve sob a afirmação de que a ordem se mantém, a desordem se cria! Compreendendo a infância como alteridade capaz de questionar as medidas de nosso saber e de nosso poder, situo-a como lugar de possibilidade para pensar a “inquietação, o questionamento, o vazio” (LARROSA, 2010), num movimento capaz de colocar à prova as ancoragens instituídas a partir das representações (JOVCHELOVITCH, 2008). Busco na Criança Desordeira e no Colecionador, de Benjamin (2013), permissão para aproximar-me da infância e de seu olhar sempre novo sobre o mundo. Potencializar este olhar através do vídeo é reservar também à criança o lugar da produção dos discursos, a operação das imagens-poder. É também conferir a nós, adultos, a oportunidade de olhar outra vez o mundo, pelos olhos da infância, é resgatar a poesia, é deixar-nos bagunçar. A partir da etnografia surrealista, proponho a um grupo de dez crianças com idades entre onze e doze anos, a realização de vídeo-artes sobre o tema “Escola”. Acredito que a reflexão conjunta sobre essas produções possa desvelar imposições culturais que reafirmam o ambiente escolar tradicional, dificultando a renovação. Tais reflexões indicam caminhos para o aprofundamento do conceito de Educação Desordeira.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Infância. Vídeo-arte. Poéti-

ca. Educação Desordeira.

RESUMÉN – Busco en la poética de las infancias explorar la hipótesis de una educación de las nuevas miradas, una educación que busca en el desorden la capacidad de instituir lo nuevo. Una educación que se nomina desordenada y cae bajo la afirmación de que la orden se mantiene, y el desorden se lo crea! La comprensión de la infancia como alteridad capaz de cuestionar nuestros conocimientos y nuestro poder, se le ubica como lugar de posibilidad para pensar la “inquietud, el cuestionando el vacío” (LARROSA, 2010), en un movimiento capaz de poner a la prueba los anclajes instituidos de las representaciones (Jovchelovitch, 2008). Busco en El niño desordenado y el coleccionista, Benjamin (2013), el permiso de acercarse a la infancia y su mirada siempre fresca acerca del mundo. Potenciar esta mirada a través del video también se lo reserva a lo niño el sitio de la producción del discurso, la operación de las imágenes poder. También es regalar a los adultos la oportunidad de ver de nuevo en el mundo a través de los ojos de los niños, es rescatar la poesía, es que nos dejemos desordenar. Desde la etnografía surrealista, propongo a un grupo de diez niños con edades entre los once y doce años, la realización de vídeo-artes sobre el tema “Escuela”. Yo creo que la reflexión conjunta sobre estas producciones puede revelar imposiciones culturales que reafirman el entorno escolar tradicional, lo que dificulta la renovación de su estructura. Estas reflexiones sugieren maneras de profundizar el concepto de Educación desordenada.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

PALAVRAS-LLAVE: Educación. Infancia. Video-arte. Poética. Educación Desordenada.

## INTRODUÇÃO

O embrião desta pesquisa surge em 2004, quando, ainda na graduação em Comunicação Social, encontrei na ferramenta audiovisual o fio condutor que direcionaria minhas escolhas profissionais e acadêmicas. Produzindo elementos audiovisuais enquanto exercia a função de jornalista, percebi o processo de manipulação das informações que, inevitavelmente, perpassava minha rotina.

Este desacomodamento me conduziu à investigação em nível de mestrado, que objetivou pesquisar alternativas para as instituições midiáticas. A proposta foi pensar que tipo de movimento seria necessário para criar espaços de livre expressão das subjetividades, criando alternativas à mídia tradicional. Utilizando como base a ecosofia de Félix Guattari e os pressupostos da metodologia de pesquisa-ação-participante, constitui-se junto ao grupo de pesquisa – crianças com idade entre oito e dez anos de idade -, um programa de televisão ambiental, chamado Jornaleco. Este programa constituiu-se como espaço experimentativo que possibilitou às crianças produzirem seus próprios programas de televisão, comunicando àquilo que lhes parecia importante. As crianças eram responsáveis pela produção de todas as etapas do progra-

ma, desde a escolha da temática, concepção do roteiro, passando pela apresentação e gravação das imagens, até a edição.

Dentre os resultados da pesquisa, uma descoberta chamou à atenção: o exercício de trocar as lentes do olhar pelas lentes da videocâmera, fez com que as crianças percebessem fenômenos presentes em seus cotidianos, que não era percebidos, por já estarem naturalizados. O movimento de distanciar o olhar para ver a realidade deslocada pelo tempo-espaço do vídeo, permitiu que o grupo percebesse seu cotidiano com o olhar contemplativo, analítico, o que levou à potencialização do olhar crítico das crianças. Este fenômeno atua como a mola propulsora que me leva a desenvolver esta pesquisa em nível de doutorado.

Este trabalho, portanto, busca nas poéticas das infâncias, explorar a hipótese da Educação Desordeira: uma educação dos novos olhares, que encontra na desordem a capacidade de instituir o novo. Educação que se inscreve sob a afirmação de que a ordem se mantém, a desordem se cria! Educação Desordeira é um conceito que vêm sendo desenvolvido pela autora no processo de pesquisa. Propõe o questionamento da educação formal tradicional, no sentido de suscitar novas possibilidades para a educação escolar contemporânea. Emerge do cruzamento entre o aprofundamento teórico das disciplinas da Educação, Arte e Psicologia social, e da experiência empírica da produção de vídeo-artes pelas crianças, que compõe essa investigação.

O anseio de responder a estas inquietações conduz às se-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

guintes questões de pesquisa: a utilização da ferramenta audiovisual pode mostrar as poéticas das infâncias, criando novos espaços e suportes para pensar a educação formal? Quais contribuições os processos de experimentação audiovisual podem trazer para a constituição de uma Educação Desordeira?

Um primeiro ensaio de resposta às questões me guia pelo processo de pesquisa em forma de tese: as poéticas das infâncias, mostradas através do vídeo, são ferramentas capazes de deslocar as representações sociais sobre a escola, indicando caminhos para uma Educação Desordeira.

O desafio e a novidade dessa pesquisa, talvez estejam justamente nessa busca pela aproximação do olhar infantil, dessa essência de infância, tão complexa e difícil de capturar.

## **BRINCANDO DE CAÇADOR: O ENIGMA DA INFÂNCIA NUMA TENTATIVA DE APROXIMAÇÃO**

CRIANÇA DESORDEIRA. Cada pedra que ela encontra, cada flor colhida e cada borboleta capturada já é para ela princípio de uma coleção, e tudo que ela possui, em geral, constitui para ela uma coleção única. Nela essa paixão mostra sua verdadeira face, o rigoroso olha índio, que, nos antiquários, pesquisadores, bibliômanos, só continuam a arder turvado e

maníaco. Mal entra na vida, e já é caçadora. Caça os espíritos cujo rastro fareja as coisas; entre espíritos e coisas ela gasta anos, nos quais seu campo de visão permanece livre de seres humanos. Para ela tudo se passa como em sonhos: ela não conhece nada de permanente; tudo lhe acontece, pensa ela, vai-lhe de encontro, atropela-a. Seus anos de nômade são horas na floresta do sonho. De lá ela arrasta a presa para a casa, para limpá-la, fixá-la, desenfitejá-la. Suas gavetas têm de tornar-se casa de armas e zoológico, museu criminal e cripta. “Arrumar” significaria aniquilar uma construção cheia de castanhas e espinhos que são maçãs medievais, papéis de estanho, que são um tesouro de prata, cubos de madeira que são ataúdes, cactos que são totens e tostões de cobre que são escudos. No armário de roupas de casa da mãe, na biblioteca do pai, ali a criança já ajuda há muito tempo, quando no próprio distrito ainda é sempre anfitrião inconstante, aguerrido (BENJAMIN, 2013, p.36).

Deste lugar em que tudo se torna uma nova coleção, a criança é capaz de enxergar o novo em tudo que vê. Em um constante surpreender-se, a criança inventa o novo por meio de um eterno recomeçar, poetizando a vida a partir da renovação do Era uma

**Capa  
Editorial  
Sumário**



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

vez. Este sempre novo de novo, é o que buscamos para pensar a possibilidade de uma educação que pretende, pretensiosamente, desordenar o instituído, o dado como verdade absoluta, abrindo espaço para o novo.

Em Benjamin (2013), a figura do colecionador aproxima-se da infância justamente através deste olhar sempre novo, que encontra naquilo que para o adulto é inexpressivo, todo um mundo, repleto de mistérios a serem desvendados. Colecionar, como vimos no trecho acima, prevê o resgate do comportamento humano primitivo, ainda muito forte na criança, que como lembra Benjamin, “Mal nasce e já é uma caçadora” (2013, p. 36).

As crianças são “seres estranhos dos quais nada se sabe, seres selvagens que não entendem nossa língua”, diz Larrosa (2010, p. 183). Um ser distante de nós, que vive em outro mundo, porque compreende e inventa o mesmo mundo de forma completamente diferente da nossa.

Por isto a infância é elemento tão instigante de ser pesquisado e ao mesmo tempo, tão difícil de ser abordado. A infância nos escapa. Da infância, o que podemos chegar a compreender, é sua alteridade.

[...] a infância é um outro: aquilo que, sempre além de qualquer tentativa de captura, inquieta a segurança de nossos saberes, questiona o poder de nossas práticas e abre um vazio em que se abisma o edifí-

cio bem construído de nossas instituições de acolhimento. Pensar a infância como um outro é, justamente, pensar essa inquietação, esse questionamento e esse vazio. É insistir uma vez mais: as crianças, esses seres estranhos dos quais nada se sabe, esses seres selvagens que não compreendem a nossa língua (LARROSA, 2010, p. 183 -184).

Componho este trabalho, portanto, com a afirmação de que pretendo me aproximar da infância, pensando-a como ser social, produtora de cultura. Contudo, assumo a posição de quem não é capaz de desvelar o mundo das infâncias, porque o olhar infantil já não me pertence. Ficou no tempo em que eu também era uma ágil colecionadora, caçadora de novidades, criança desordeira a interagir com o mundo como enigma.

Benjamin (2013) usa sua inquestionável sensibilidade para situar a infância no lugar de um despertar depois do sonho, assim como uma memória distante, mas que também não se desvanece por completo. Trazê-la à consciência causaria um impacto tão forte que não se pode sugerir o que ocorreria.

A saudade que em mim desperta o jogo das letras prova como foi parte integrante de minha infância. O que busco nele na verdade, é ela mesma: a infância por inteiro, tal qual a sabia manipular a mão

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

que empurrava as letras no filete, onde se ordenavam como uma palavra. A mão pode ainda sonhar com essa manipulação, mas nunca mais poderá despertar para realizá-la de fato. Assim, posso sonhar como no passado aprendi a andar. Mas isso de nada adianta. Hoje sei andar: porém, nunca mais poderei tornar a aprendê-lo (BENJAMIN, 2013, p. 104).

A tentativa de compreender com mais profundidade quem é esse ser criança, e como ele interage com o mundo, nos conduz a teoria das Gramáticas das Culturas da Infância, de Sarmiento (2004).

De acordo com Sarmiento (2004), as culturas da infância constituem-se da interação entre os adultos e as crianças, o que estabelece formas e conteúdos representacionais diversos. Para o autor, compreender estes traços requer o conhecimento desta gramática, que se articula a partir de quatro eixos, que apresento a seguir:

**Interatividade:** a criança aprende a partir da relação com o outro. Na família, na escola e, principalmente, com seus pares. Suas relações são heterogêneas, nos diferentes mundos em que circula, vai amalhando conhecimentos que acabam por formar sua identidade pessoal e social. A cultura dos pares funciona

a partir de um sistema geracional, em que as crianças vão ensinando aos mais novos os modos de estar no mundo. Para Sarmiento, isso explica, por exemplo, como as crianças ainda brincam de pião ou amarelinha em tempos de jogos eletrônicos.

**Ludicidade:** a brincadeira é elemento fundamental do aprendizado na criança. A natureza interativa do brincar é um dos elementos fundantes da aprendizagem e da sociabilidade. Brincar é condição para a recriação do mundo. Sarmiento enfatiza que brincar é uma característica não só da criança, está presente também no adulto. A criança, contudo, brinca o tempo todo, sem distinção entre o momento lúdico e o momento do trabalho, como ocorre no mundo adulto. Talvez o que a criança faça de mais sério, é justamente brincar.

**Fantasia do real:** é a capacidade da criança de recriar o mundo a partir da não-literalidade com que se coloca no mundo e atribui significados para ele. Nas culturas da infância, realidade e fantasia coexistem. A fantasia do real é condição central da capacidade de resistência da criança face às situações que lhe são dolorosas.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Reiteração: complementa a não-literalidade com a característica não-linear do tempo. O tempo da criança é recursivo. Pode ser reinventado continuamente. A cada era uma vez, uma nova vez inaugura um recomeço repleto de possibilidades. A interação se dá a partir de fluxos potencialmente infinitos de continuidade “e depois... e depois...” e de ruptura “não brinco mais contigo”. O tempo recursivo, aliado ao ensinamento geracional pelos pares permite que toda a infância possa se reinventar e recriar, começando tudo de novo.

Benjamin (2013) explica a reiteração e a não-literalidade na relação da criança desordeira com os objetos, como vimos no início deste capítulo. Sua forma de compreender e, portanto, de estar no mundo, é completamente alheia àquilo que nós adultos julgamos perceber. Bussoletti (2007), em sua pesquisa de doutorado propõe a poética como mais um eixo das gramáticas das culturas da infância de Sarmiento (2004), a qual percebo como condição fundamental de sua linguagem.

Reforço então, que aqui, a criança não é tomada como ser inacabado, um adulto em formação. Pelo contrário, atrevo-me a dizer que o adulto sim, é inacabado, já que em seu processo de “adequação” social, perde o encantamento do ser criança. Assim como a matéria prima, rústica, que ao ser trabalhada, vai tendo seus pedaços retirados pouco a pouco, para assumir a forma pa-

dronizada de uma produção em larga escala. Na interação com o adulto a criança vai sendo tolhida, “polida”, silenciada, de forma que, ao final de sua “educação”, já não lhe resta uma só gaveta de coleções desarrumada.

## PINTANDO O SETE: A ARTE COMO LUGAR DE RESISTÊNCIA DA INFÂNCIA

O alento para suportar assistir à retaliação da infância, que desvanece no contato com o mundo adulto, sempre tão arrogante em seus saberes concretos, nos chega em forma de arte. A arte nos traz inspiração para compreender a dinâmica infantil não como inacabamento, que lhe faz menos do que o adulto, mas como potencialidade, que lhe faz dispensar a “lógica cada vez mais refinada de nossas práticas e de nossas instituições [...] como uma verdade que não aceita a medida do nosso saber, [...] que não aceita a medida do nosso poder” (LARROSA, 2010, p. 185-186).

Pensemos na arte dadaísta<sup>1</sup> do século 20. Dadá significa absolutamente nada. Faz referência ao espírito rebelde, espontâneo e contestador que inspira a vanguarda. A arte dadaísta surge como ruptura à tradição artística clássica, em voga na Europa daquele período.

<sup>1</sup> Movimento artístico da chamada vanguarda artística moderna. Iniciado em Zurique, em 1916, durante a Primeira Guerra Mundial, no chamado Cabaret Voltaire. Era formado por um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos, que tinham como lema: “A obra de arte não deve ser a beleza em si mesma, porque a beleza está morta”.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

No intuito de negar a construção renascentista da arte, que buscava na matemática inspiração para reproduzir a natureza, o dadaísmo busca na rusticidade de suas obras, muito mais do que um padrão estético: busca transcender o lugar confinado do objeto, tornando a arte, conceito. Aqui, já não importam simplesmente os ideais estéticos, o requintado acabamento das produções, mas, sobretudo, o impacto que a mensagem causa no espectador.

O movimento pretendia ligar a criação artística ao acaso, o que se dava a partir do olhar lançado sobre objetos prontos, e que despertavam nos artistas inspiração para trabalhar não mais na manufatura do objeto artístico, mas na ideia em torno deste objeto, seu conceito. A proposta era mostrar a aversão dos artistas pelos valores tradicionais, que para eles, eram supervalorizados e acabavam por desencadear as guerras. Suas obras desafiavam os espectadores a libertarem-se do pensamento lógico, racional. Esta característica aproxima a arte dadaísta do olhar infantil, sempre novo, disposto a encontrar nos resíduos do mundo adulto, objetos que lhes permitam inventar a novidade.

Sentem-se irresistivelmente atraídas pelo resíduo que surge na construção, no trabalho de jardinagem ou doméstico, na costura ou na marcenaria. Em produtos residuais reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e para elas unicamente. Neles, elas menos imitam as obras dos adultos do

que põem materiais de espécie muito diferente, através daquilo que com eles aprontam no brinquedo, em uma nova, brusca relação entre si. Com isso as crianças formam para si seu mundo de coisas, um pequeno no grande, elas mesmas (BENJAMIN, 2013, p. 18-19).

Este novo mundo de significados é o que cria também o artista, ao perceber nos objetos, a potencialidade da arte. No trabalho de Duchamp, um dos criadores do dadaísmo, podemos perceber o quanto mais próximo da infância podem chegar os artistas. Talvez o artista conserve de alguma forma, seu olhar infantil sobre o mundo. Ou talvez não tenha medo de trazer à tona essa lembrança esvanecida de um acordar do sonho, assumindo o risco de não voltar de lá...

O olhar da infância como possibilidade para exercer a crítica da cultura, se traduz em arte no conceito de ready-made, proposto por Duchamp. É a capacidade de encontrar o novo no resíduo, - na ruína, diria Benjamin -, como faz a criança, que garante à Duchamp a criação deste conceito. O ready-made consiste em encontrar a ideia a partir de algo já produzido, elevando objetos comuns do cotidiano ao status de arte.

“A fonte”, uma das obras mais expressivas do dadaísmo, idealizada por Duchamp, tratava-se de um urinol de porcelana branco, comprado em uma loja de artigos de construção em 1917. Assinado, o urinol passa a ser arte e é enviado para participar

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

de um concurso de arte nos Estados Unidos. A obra foi recusada pelo júri, por não demonstrar qualquer traço de labor artístico. A discussão sobre o que é ou não é arte, infelizmente, ainda é atual, o que atesta um tímido avanço de conhecimentos a respeito desta perspectiva provocadora do campo das artes. Contudo, este não é o tema central deste trabalho. Voltemos à obra de Duchamp:



Figura 1. A fonte, Marcel Duchamp, 1917.

Assim como a proposta de Duchamp, procede a infância com seu olhar afinado, sempre pronto a encontra a renovação na ruína, desconstruindo nossas certezas, do alto de seus intermináveis porquês.

Compreendendo então, a infância como alteridade capaz de questionar as medidas de nosso saber e de nosso poder, situa-a como lugar de possibilidade para pensar a “inquietação, o questionamento, o vazio” (LARROSA, 2010), num movimento capaz de colocar à prova as ancoragens instituídas a partir das representações sociais.

El niño es el portador de una mirada libre, indisciplinada, quizá inocente, quizá salvaje, el portador de una forma de mirar que aún es capaz de sorprender a los ojos. El adulto, por su parte, es el propietario de una mirada no infantil, sino infantilizada, es decir, de una mirada disciplinada y normalizada desde la que no hay nada que ver que no haya sido visto antes. Y es el niño el que enseña al adulto a mirar las cosas como por primera vez, sin los hábitos de la mirada constituída (LARROSA, 2006, p. 06).

A desconstrução ou a desordem estaria, portanto, intimamente ligada com a arte, na perspectiva de questionar as instituições representativas. Isto porque o que nos permite traçar o



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

caminho até este lugar, é a capacidade de olhar para o que é dado com o frescor da novidade. É através do olhar que podemos criar e recriar o mundo, bagunçando nossas certezas de forma a enxergar novas possibilidades naquilo que nos é comum. Esta atualização requer sempre o novo em movimento contínuo. Neste sentido, retomamos na criança desordeira de Benjamin (2013) inspiração para compreender a capacidade infantil de (re)inventar o universo. Através da poesia, ou da fantasia do real, como aponta Sarmiento (2004), a criança inventa o seu próprio recanto dentro do hostil mundo amadurecido, escapando da massificação que anestesia o adulto.

Se é a partir da criança que o novo entra no mundo, é também a partir dela, que a cultura pode ensaiar novos e necessários caminhos. Isto porque a criança é potencialmente o movimento do novo, reconfigurando o mundo através de uma interpretação sempre renovada. Para compreender como este fenômeno ocorre, é fundamental tomar a criança como sujeito histórico, inserido em sua classe social. Ela é parte da cultura, mas também produtora de cultura. Atua ainda, como crítica desta cultura, ao questionar verdades absolutas e bagunçar as instituições.

As crianças, todas as crianças, transportam o peso da sociedade que os adultos lhes legam, mas fazem-no com a leveza da renovação e o sentido de que tudo é de novo possível. É por isso que o lugar da infância

é um entre-lugar [...] o espaço intersticial entre dois modos – o que é consagrado pelos adultos e o que é reinventado nos mundos de vida das crianças – e entre dois tempos – o passado e o futuro. É um lugar, um entre-lugar (Bhabha, 1998) socialmente construído, mas existencialmente renovado pela acção colectiva das crianças. Mas um lugar, um entre-lugar, pré-disposto nas suas possibilidades e constrangimentos pela História. É por isso um lugar na História (SARMENTO, 2004, p. 2-3).

A infância é, portanto, o embrião das novidades, o entre-lugar de onde é possível forjar uma nova história. Como o leitor deve perceber, sigo tentando, até o esgotamento, aproximar-me o quanto possível da infância, na tentativa de autorizar a mim mesma a falar sobre esse outro tão próximo, envolto em um mistério indecifrável. Recorro novamente a Benjamin, apropriando-me do conceito de alegoria (1984) para encerrar por ora esta reflexão, afirmando que a criança é o que não é. E não sendo, ainda o é. Explico primeiro o que é a alegoria, para depois desfazer a confusão: a alegoria não se reduz à linguagem oral ou escrita, está também presente em diversos tipos de arte. Seu significado etimológico é mais complexo do que seu uso comum expressa. Uma alegoria sustenta-se por mais tempo e de forma mais complexa sobre seus detalhes do que a metáfora. Enquanto a analogia busca sentido na razão, a alegoria bus-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ca na imaginação. Para Benjamin (1984), a alegoria é o lugar onde qualquer coisa pode significar outra, independente do seu sentido literal. A alegoria remete a níveis de significação mais profundos através de uma linguagem acessível a todos.

O alegorista arranca o objeto do seu contexto. Mata-o. E o obriga a significar. Esvaziado de todo brilho próprio, incapaz de irradiar qualquer sentido, ele está pronto para funcionar como alegoria. Nas mãos do alegorista, a coisa se converte em algo de diferente, transformando-se em chave para um saber oculto (BENJAMIN,1984, p.40).

Esse saber oculto, que diz o que não é para mostrar aquilo que pode ser, como disse anteriormente, é o que constitui a criança como alegoria da cultura. Culturalmente constituímos a imagem de uma infância singular, homogênea, que mostra a criança como ser indefeso, imaculado. Ao contrário disso, ou ainda, para além disso, a criança é mistério, é bem e mal, é vazio como diz Larrosa (2010), é enigma. É aquilo que não podemos alcançar.

Recorro novamente à arte para trazer imagetivamente aquilo que as palavras não dão conta de dizer. Quando nos faltam as palavras para explicar o que não se alcança, a arte supre as lacunas, permitindo dizer aquilo que não poderia ser dito de outra forma, em imagem, em sentimento, em provocação.

Na pintura, Magritte expõe a imagem de uma menina, que

apesar da aparente doçura, representada icônicamente pelos babados de sua roupa, morde um pássaro ainda vivo, do qual o sangue se lhe escorre sobre esses mesmos babados. De acordo com Paquet (2000), a intenção do pintor “não é tanto o elemento cruel das crianças, mas mais o desejo do que é inacreditável, que o interessa” (PAQUET, 2000, p.75). A seguir, a infância, retratada na obra surrealista O prazer, de Renè Magritte<sup>2</sup>:

<sup>2</sup> Renè Magritte nasceu na Bélgica em 1898. Integrante do movimento surrealista, Magritte percebeu que precisava de uma linguagem mais poética do que àquela comum à vanguarda. Desenvolveu então o surrealismo realista, ou “realismo mágico”, que se caracteriza pela nitidez de suas obras. Em sua arte, Magritte caracteriza o surrealismo através de paradoxos visuais: embora as coisas possam dar a impressão de naturalidade, existem anomalias por toda a parte.



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



Figura 2. O prazer. Magritte, 1937. Óleo sobre tela.

## TÁ QUENTE, TÁ FRIO: VÍDEO, O AVESSO DO CINEMA

A escolha do vídeo como ferramenta para desenvolver a proposta da educação desordeira emerge das próprias características que a linguagem confere ao suporte audiovisual. Diferente do cinema, que se inscreve no espaço, o vídeo tem ligação direta com o tempo. o vídeo subverte a lógica instituída pelas regras de

composição de imagem e roteiro. Ele nos dá o prazer de rasgar os manuais. Por isso, arrisco dizer que o vídeo pode ser considerado o avesso do cinema, a partir da perspectiva de que ele é seu desordenamento. Esta característica configura-o como lugar de possibilidade para questionar, para pensar a inquietação, para pensar a poética, de onde emerge a educação desordeira.

Ao contrário do cinema, o vídeo não é imagem, é processo. Seu produto final não é o filme, ou o vídeo como poderíamos pensar, mas o processo que ele desencadeia no espectador. Por isso o vídeo é tempo. Ele não existe para além das sensações que se constituem durante o assistir: não está na tela, que é pedaço de pano, plástico ou qualquer outra superfície onde se escolha projetá-lo. Também não está na televisão, aparelho pelo qual costuma ser exibido. O vídeo está nos processos de significação que provoca no espectador.

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não-separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (MORÁN, 1995, p. 28).

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Reflita comigo, se o vídeo não está na fita onde é captado e nem mesmo na tela onde por fim é exibido, que lugar é esse do vídeo? Pertenceria ao entre-lugar, assim como a infância? Dubois nos dá uma pista ao dizer que “[...] parece mais interessante e produtivo observar o vídeo como travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar “em imagens”” (DUBOIS, 2004, p. 110).

É por este caminho que me aproximo da vídeo-arte, compreendendo-a como uma nova forma de olhar, como travessia que permite, a partir das imagens construídas, ampliar as possibilidades de pensar a representação. Deste processo, ou poder-se-ia dizer, desse entre-lugar, constitui-se o campo perceptivo que convoca o espectador à participação na obra, quando desafia a reorganizar, em sua subjetividade, os elementos apresentados desordenadamente no vídeo.

A ideia é que as crianças possam (re)criar significados sobre o mundo a partir da livre experimentação do suporte audiovisual. O vídeo parece ser uma excelente maneira de aproximação ao olhar das infâncias porque permite perceber aquilo que a criança escolhe ver.

## METODOLOGIA

Retomo a gramática das culturas da infância de Sarmiento (2004) para justificar a escolha do método de pesquisa a ser utilizado. Buscar na poética das infâncias a possibilidade para pensar

novos modelos de educação, pressupõe guiar a investigação a partir do modo como as crianças interpretam o mundo. Elejo, portanto, os conceitos da não-linearidade (reiteração) e da não-literalidade (fantasia do real), como peças-chave que permitem à criança refletir sobre as imposições culturais. Lembremos: a não-linearidade caracteriza o tempo da criança. É a capacidade reinventar o novo sempre de novo. A não-literalidade, por sua vez, é a capacidade de fantasia, de criação, o que permite à criança inventar espaços de fuga para realidade que lhe aflige.

Assim, a etnografia surrealista parece-me uma estratégia metodológica capaz de estabelecer aproximações com o universo da infância. Caminhar nos entre-lugares, subverter a lógica de Chronos<sup>3</sup> e permitir-me fantasiar, requer uma lógica de pesquisa que acompanhe esse difícil processo. Encontro, portanto, um mínimo de segurança na etnografia surrealista, pois esta compreende a fragmentação e a justaposição dos valores culturais como desafio e oportunidade de investigação (CLIFFORD, 1995). Para o autor, a etnografia está diretamente relacionada com o Surrealismo, pois todo etnógrafo tem algo de artista, de reinventor, porque mescla realidades. Neste sentido, “pensar en el surrealismo como etnografía es cuestionar el papel central del “artista” creativo, el genio-shamán que descubre realidades más profundas en el domi-

<sup>3</sup> Personificação do tempo na mitologia grega. É representado como um ser serpentino de três cabeças: uma de homem, uma de touro e outra de leão. No mito, Chronos é um Deus que devora a seus filhos. Uma vez que é impossível driblar o tempo, mais cedo ou mais tarde todos seriam devorados por Chronos.

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

nio psíquico de los sueños, los mitos, las alucinaciones, la escritura automática. (CLIFFORD, 1995, p.180-181).

A etnografia pressupõe um constante desejo de ser surpreendido, de desfazer sínteses interpretativas e de valorizar a alteridade. Na antropologia esse processo começa com o diferente, tornando-o compreensível, identificável, interpretável a partir de sua própria realidade. É o movimento de tornar o estranho familiar. No Surrealismo, por sua vez, a etnografia faz o caminho inverso: parte do familiar, tornando-o alteridade para causar o inesperado, o estranhamento do comum. Neste sentido, as duas atitudes se complementam, reciprocamente.

Este jogo de estranhar o familiar é o que me reserva espaço para pensar as instituições, as representações sociais e os processos de subjetivação que padronizam a escola a partir de um modelo tradicional já ultrapassado. O olhar da infância é fundamental para desfragmentar essas verdades naturalizadas e reordená-las de outras tantas maneiras possíveis.

O desenvolvimento metodológico desta investigação, portanto, se dará da seguinte maneira: propomos a um grupo de dez crianças, de onze e doze anos de idade, desenvolverem um vídeo sobre o tema “Escola”. Nossa proposta é de que a partir do olhar da câmera, as crianças possam revelar seus próprios olhares sobre a escola, libertando a poesia e atuando como críticas da cultura que são. Voltar a essas produções, refletindo juntos sobre a produção coletiva, pode deslocar representações no sentido de causar o

necessário estranhamento do familiar. Esse processo pode indicar caminhos para o aprofundamento teórico do conceito de educação desordeira.

O critério de seleção das crianças foi o fato de já terem participado anteriormente de pesquisa desenvolvida pela autora, em nível de mestrado, oportunidade na qual surgiram questões que estimulam o desenvolvimento desta pesquisa em nível de doutorado. Compreendendo a infância como alegoria (Benjamin, 1984), não cabe neste estudo, delimitar e justificar faixas-etárias escolhidas, como é feito nos estudos baseados nos estágios do desenvolvimento cognitivo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em pouco mais de um ano de investigação, o processo de pesquisa envolveu, até o momento, fundamentalmente o aprofundamento teórico dos conceitos-chave para a sustentação da proposta, a delimitação do projeto e a escrita de pesquisa, direcionada à qualificação do mesmo. Ciente do compromisso ético que deve guiar o desenvolvimento de pesquisas com seres humanos, principalmente com crianças, como é o caso, me dedico atualmente à adequação do projeto aos requisitos da Plataforma Brasil, para que este seja avaliado por comitê de ética indicado e, assim, possa avançar para a fase do trabalho de campo.

Ainda que não haja resultados pontuais de pesquisa, de-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Krischna Silveira Duarte

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

rivados do processo de análise dos dados, apresento, como discussão final, as inovações que a pesquisa traz para o campo da educação. A tradição dos estudos com crianças ou sobre crianças, que objetiva compreender, investigar ou analisar fenômenos do universo infantil a partir de um olhar adultocêntrico, não são inovadoras no campo da educação. A inovação deste trabalho está na proposta de abrir espaços para que as próprias crianças mostrem suas perspectivas sobre a escola, a partir de uma postura de investigação que propõe aproximar-se da infância e de seu modo de compreender o mundo, buscando encontrar na teoria, na metodologia e na análise de dados, métodos e epistemologias que subsidiem esta compreensão, através do respeito e da valorização da infância. A criação de um novo conceito que, ao final do processo de investigação, pode indicar caminhos para uma educação formal mais afinada com a infância, também pode ser citado como inovação desta proposta.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. Origem do drama barroco alemão. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- \_\_\_\_\_, Walter. Rua de mão única, Infância berlinense: 1900. Belo Horizonte, BH. Autêntica, 2013.
- CLIFFORD, James. Dilemas de la cultura: Antopología, literatura y arte em la perspectiva pós-moderna. Barcelona: Gedisa, 2001.

Larrosa, Jorge. Pedagogia profana: danças, piruetas e mascaradas. 5ª ed. Belo Horizonte, BH. Autêntica, 2010.

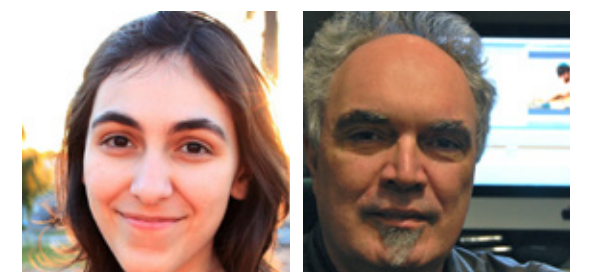
SARMENTO, M. As Culturas da Infância nas Encruzilhadas da Segunda Modernidade. In: Sarmento, M. e Cerisara, A. Crianças e Miúdos: perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. Porto: Edições ASA, 2004.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# INSTINTO E IMPERMANÊNCIA EM INTERFACES INTERATIVAS: CONSIDERAÇÕES SOBRE TEMPO E ESPAÇO NO APLICATIVO DIGITAL “BJÖRK: BIOPHILIA”.

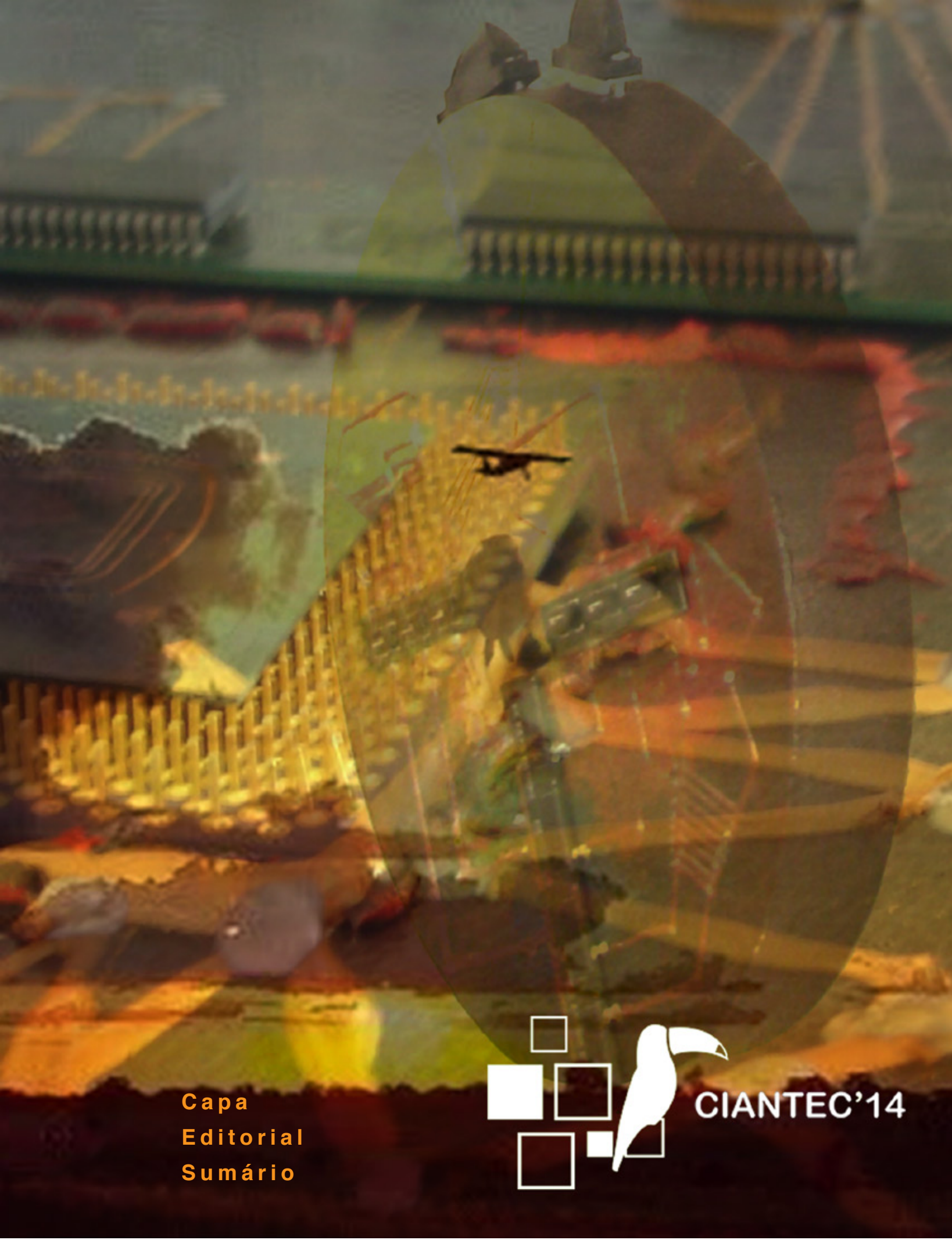
LIENE NUNES SADDI | JOSÉ EDUARDO RIBEIRO DE PAIVA

Universidade Estadual de Campinas



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14

INSTINTO E IMPERMANÊNCIA EM INTERFACES  
INTERATIVAS: CONSIDERAÇÕES SOBRE TEMPO E ESPAÇO  
NO APLICATIVO DIGITAL “BJÖRK: BIOPHILIA”



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 253

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

## INTRODUÇÃO

Pensar a cultura visual e sua inscrição na maneira como nos relacionamos com o tempo é pensar também, de certa maneira, os mecanismos e processos pelos quais um momento cultural se institui como parte de um relato de um povo, grupo ou sistema, e cujo registro se torna ou não perene de acordo com as relações com o institucionalizam e/ou atualizam. É uma empreitada delicada, de onde quer que se olhe: para as imagens contemporâneas, a dificuldade em nos separarmos das paixões e anseios de um tempo em que se vive e se atua, além da constante projetividade e empatia com que nos dirigimos à imagem ou a seu artista; para imagens mais remotas, mesmo com a possibilidade de exercer o distanciamento temporal, a dificuldade em nos contextualizarmos dentro dos marcos que então foram estabelecidos em um momento de regimes, sensibilidades e expressividades distintas das nossas.

Nas escolhas possíveis, este trabalho pontua o interesse específico no pensar das imagens – desde aqui, para fins específicos deste ensaio, assumidas na acepção ampliada das ‘audioimagens’ – através dos afetos que estas carregam em si. Não um afeto no sentido de uma percepção subjetiva e que colocaria o espectador como ponto de referência em relação à obra, mas o afeto de um tempo que a olha. Nos perguntarmos como pensamos as imagens e como pensar por imagens nos abre novos critérios

RESUMO - Neste trabalho, discute-se o aplicativo “Biophilia” (2011), concebido pela cantora islandesa Björk na ocasião do lançamento de seu álbum musical homônimo, e adquirido em 2014 como parte da coleção permanente do Museum of Modern Art. “Biophilia” se apresenta como uma intensa obra colaborativa que convida o usuário a construir intuitivamente sons e imagens a partir do manuseio touchscreen em um tablet. A inerente ligação entre o corpo e os sistemas biológicos que o cercam é despertada através da fenomenologia particular de cada sub-aplicativo presente em “Biophilia”. Assim, cada música relaciona um elemento da musicologia (como escalas, acordes, notação, ritmo, contraponto) a um elemento natural (como trovões, fases da lua, relações entre vírus e hospedeiros, placas tectônicas e DNA), além de possibilitar macro e micro olhares para noções como ancestralidade, universalidade, instabilidades, percepções temporais e espaciais. Procura-se, com isso, discutir como esta relação aplicativo-usuário permite um despertar para a transitoriedade e impermanência da existência, seja pelos elementos formais que constituem o objeto, seja pelo gestual de quem o opera. Uma obra que se coloca presente tanto em circuitos de comunicação de massa quanto institucionalizada no circuito artístico e que tem em sua raiz o contraste entre temporalidades: a do tempo cosmológico da natureza e a do tempo interno da experiência humana.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativo; Arte e Tecnologia; Temporalidade; Circulação.



# CIANTEC'14

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

que possibilitam trazer um grande número de objetos da cultura visual para o debate, superando as valorações da história da arte clássica que tinha sua base nas obras-primas (DOMENECH, 2011).

Alinhada a esta reflexão, caminha a seu lado ainda o exercício de observação dos caminhos complexos por onde transitam estas imagens na contemporaneidade. Trata-se de um momento em que, não raro, imagens concebidas para um determinado tipo de circuito se encontram rapidamente deslocadas para outros contextos. Esta é uma situação diferente da reapropriação nas funções do dispositivo técnico/expressivo, como as que André Parente e Victa de Carvalho (2008) colocam para o Cinema Expandido e o Cinema de Exibição na produção visual contemporânea. No recorte por eles discutido, o modelo de representação do Cinema-Forma toma novo corpo para adentrar galerias e museus, caso do “24 Hour Psycho” (1993) de Douglas Gordon. Por outro lado, na presente abordagem, nossa abordagem é a de um modelo que se desloca fluidamente entre campos e contextos, objetos presentes na comunicação de massa assim como na composição de mostras, coleções e acervos em galerias e museus.

O The Museum of Modern Art (MoMA), em Nova York, é uma das instituições que vem, com mais força a partir dos anos 1970, investigando as expressividades da cultura popular. Objetos como filmes, videoclipes, quadrinhos e videogames passaram ora a compor mostras, ora a integrar as coleções oficiais da instituição – caso, por exemplo, dos videoclipes de David Bowie, doados em

sua integralidade aos arquivos do MoMA.

Se, por um lado, imagina-se a priori uma liberação da imagem da noção de Arte com este tipo de composição programática, por outro lado, ao deslocá-la de seu meio originário para dentro do museu, deve-se também ter a ciência de que o ato de elencar e incorporar uma imagem para seu interior ainda carrega a força da tradição do museu enquanto lugar que legitima. Algo próximo ao inverso do museu imaginário de Malraux, uma vez que o que em sua essência já carregaria um viés expressivo e poderia naturalmente ser ‘catalogado’ enquanto matéria artística, seja na televisão, na internet ou no celular, é reabsorvido para dentro do museu, que assume em sua função institucional o exibir, selecionar, preservar e problematizar de maneira crítica determinados marcos temporais. Não negamos a importância dessa operação que de alguma maneira guarda registros e formas de catalogar e organizar a impermanência humana, mas há de se atentar para duas questões em relação à atividade curatorial: a de quais critérios são carregados e definidos para pensar junto com a imagem em seu tempo e absorvê-la enquanto coleção, e a de que escolhas por determinados objetos são recortes instituídos pelo próprio museu e que assumidamente não conseguem dar conta do todo de imagens produzido pela sociedade, em especial às que se constituem à margem dos principais centros de produção.

A recente aquisição do MoMA em sua coleção do aplicativo para iPad/Android intitulado “Biophilia” (2011), criado pela cantora

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Liene Nunes Saddi | José Eduardo Ribeiro de Paiva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

islandesa Björk para seu álbum musical homônimo, elucida de maneira mais concreta esta discussão. Um aplicativo interativo que surge com a proposta de aproveitar a então recente tecnologia das telas touchscreen em tamanho maior (considerando o tamanho anterior das telas de iPhones e iPods) para aproximar natureza, interação e musicologia. A aquisição, feita pelo departamento de Design e Arquitetura, o coloca como o ‘primeiro aplicativo para download da coleção do MoMA’.

Em sua fala institucional, o departamento posiciona o interesse do museu em adquirir ‘artefatos digitais’ (ANTONELLI, 2014), a partir dos quais se estabelece um protocolo de aquisição de códigos, arquivos e vídeos para conservação e exibição. Em 1994 isso é feito com os livros reativos de John Maeda (que tinham a interação entre disquetes e livros físicos), momento em que se começa a sinalizar o interesse em preservar a natureza transitória deste tipo de objeto digital – basta trazer o comparativo de que muito do que se apresentou em disquetes ou CD-ROMs nos anos 1990 hoje não mais são compatíveis com as atualizações dos sistemas operacionais. Com os videogames, se adota a mesma abordagem: um interesse maior nos códigos de programação que os mantém em funcionamento e que liberam a visualização dos jogos da necessidade de um suporte/infraestrutura datada.

“Biophilia” se apresenta como uma intensa obra colaborativa que convida o usuário a construir intuitivamente sons e imagens a partir do manuseio com seus dedos em um tablet ou celular. Traz

como especificidade o fato de estar diretamente atrelado ao lançamento comercial de um disco musical, mas que é apresentado pela primeira vez já como um conjunto de aplicativos (para cada música) dentro de um aplicativo maior, que as agrega. E que nos coloca novos desafios para pensarmos o mundo a partir da obra, uma vez que trata-se, sim, de um tipo de imagem fluida como a do jogo, de uma interface que assume a presença do usuário enquanto parte da imagem (DOMENECH, 2011), mas essencialmente, e nisto reside sua diferença, de uma imagem que pensa e existe a partir do som.

## BIOFILIA, INSTINTO, FORMAS VIVAS

O instinto natural humano de se associar à natureza e aos sistemas vivos em geral é matéria da ‘hipótese da biofilia’ de Edward Wilson (1984). Nesta hipótese, se aponta uma ligação inerentemente profunda entre o corpo e o que o cerca biologicamente. Apesar de não indicar em sua hipótese a temporalidade com que isso ocorre na percepção corporal, a leitura de Björk para o tema nos coloca cientes de um corpo que tanto se relaciona com a fenomenologia dos tamanhos (macrocósmicos ou microcósmicos) quanto com as diferentes maneiras de sentir o tempo (numa acepção mais representativa do que seria um ‘real’ perceptivo, ou na noção de ancestralidade e vínculo profundo com as matérias de terra e energia).

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

Para que seja possível discutir questões específicas deste aplicativo, será aqui apresentada uma estruturação de seus níveis formais, sabendo ainda assim da limitação que imagens estáticas (frames elencados) e descrição de fragmentos de 'ação-resposta-feedback' carregam, uma vez que falamos essencialmente de imagens que se constroem em um tempo específico a partir do toque. Traduzir este 'instinto' no manuseio com as reações do aplicativo para uma descrição em linguagem escrita através de seus enunciados sintáticos e sua semântica é ação importante para iniciar a estruturação de uma ordem enunciativa, mas que não dá conta completamente do pensar destas imagens. Apesar de regida por uma programação que nos dá um número finito de situações possíveis de interação usuário-máquina (um número gigante, sim, mas finito), a matéria interativa e intuitiva coloca em sua condição de existência – e experiência - uma complexidade natural de descrições formais. Por isto a estruturação servirá aqui apenas como ponto de partida para discutir outras relações em seguida.

“Biophilia” se constitui como um conjunto de nove aplicativos inseridos dentro de um aplicativo-mãe (“Cosmogony”), totalizando dez experiências que se correlacionam em diferentes músicas do álbum. Cada aplicativo tem duas opções de utilização: a navegação interativa, em que se interfere na sonoridade e na apresentação visual da imagem, e que dependerá diretamente da forma como o usuário se relaciona com o aplicativo, e uma segunda versão que apresenta a música em seu formato 'original',

geralmente uma animação com letras da música e notação musical e na qual não se pode interferir, apenas assistir – na presente discussão, estas segundas versões nos interessarão apenas para saber que existe uma preocupação inerente ao aplicativo em permitir que o usuário tenha alguma possibilidade de ouvir a música em seu original, mas não serão o foco em questão.

A constituição do álbum a partir da noção de galáxia dialoga com a proposição feita em se aliar, para cada elemento existente na musicologia como concebida no Ocidente, um elemento natural que se aproximasse e pudesse explorar mais organicamente cada sonoridade. Assim, uma tabela apresentada pela própria cantora Björk esclarece que tipos de relações foram estabelecidas na criação das músicas e, subsequentemente, dos aplicativos, em trabalho com designers, programadores e artistas visuais:

MÚSICA	ELEMENTO NATURAL	ELEMENTO MUSICAL
Thunderbolt	Raios / Trovões	Arpeggios
Moon	Fases da Lua	Sequenciadores musicais
Crystalline	Estrutura de Cristais	Estrutura e ambientes espaciais musicais
Hollow	DNA	Ritmo e velocidade





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Dark Matter	Matéria escura	Escalas
Mutual Core	Placas Tectônicas	Acordes
Solstice	Eixos da Terra e gravidade	Contraponto
Sacrifice	Interação dos sexos	Notação musical
Cosmogony	Música das Esferas	Equilíbrio
Virus	Vírus	Música generative

*Tabela 1. Relações entre as músicas do álbum “Biophilia”, elementos naturais da natureza e elementos musicais trabalhados em cada canção/aplicativo.*

Duas questões se colocam mais aparentes desde já: a relação humana com as forças e estados da matéria representadas através do som (com a construção de instrumentos específicos para cada canção, como o uso da Bobina de Tesla para gerar raios/descargas elétricas como um instrumento musical), e a transposição da interação entre essas realidades ‘naturais’ e o usuário para as pontas dos dedos (constituição de uma interface tela-dedo-audiovisão).

No prefácio da edição norte-americana de “Audio-Vision: Sound on Screen”, de Chion (1994), Walter Murch pontua a relação

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

humana primordial com o desenvolvimento do aparelho auditivo:

“Começamos a ouvir antes mesmo de nascermos, quatro meses e meio depois da fecundação. Daí em diante, desenvolvemos um contínuo banho de sons: o som da voz materna, sua respiração, seus intestinos, seu coração. Ao longo dos meses seguintes de concepção, o Som governa como uma rainha solitária dos sentidos: o mundo fechado e líquido da escuridão do útero torna a Visão e o Cheiro impossíveis, o Gosto monocromático, e o Toque uma dica genérica do que está por vir” (CHION, 1994, p. VII).

O rumo que sua obra toma, inserindo a dimensão do som no cinema, é bem diverso do tipo de relação que se investiga aqui para os aplicativos interativos, mas esta colocação inicial de Murch auxilia na percepção de quanto o modo de pensar da imagem audiovisual também passa diretamente pela sua profundidade sonora, pela condição humana do ouvir. Condição da qual não é possível se desvencilhar, não importa a que procedimentos se submeta, como na visita de John Cage em 1951 à câmara anecoica, descrita por Byrne (2012):

“em um experimento, [Cage] foi a uma câmara sem eco no Bell Labs, uma sala isolada de todos os sons exteriores, com paredes desenhadas para inibir a reflexão de sons. Um ‘espaço morto’,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

acusticamente. Após alguns instantes ele ouviu um som potente, como um ‘sussurro’, e foi informado que estes sons eram sua própria batida no coração e o fluxo do sangue correndo em suas veias e artérias. Depois de um tempo, ele ouviu outro som, um ruído alto, e foi informado que o som vinha do seu sistema nervoso. Ele percebeu então que para um ser humano não existe algo como o verdadeiro silêncio...”. (BYRNE, 2012, p. 350-351. Tradução livre.)

DUBOIS (2004), quando fala das imagens videográficas como ‘formas que pensam’, também abre a discussão do ‘ver’ a imagem para considerá-la não como um objeto, mas como um estado e um pensamento. Por esta linha, o mesmo tipo de cuidado pode ser tomado com as imagens que constituem um aplicativo. Em especial em um aplicativo que, ao ser iniciado, já indica em sua tela de entrada a frase ‘headphones recommended’ (fones de ouvido recomendados) e já convida para esta forma de experiência.

Em relação à ação do toque em uma tela touchscreen como outra dimensão da ampliação da imagem, outra delicadeza a se tomar é com a replicação de um entendimento já criticado por autores como Danto de que a criação de um novo meio e uma nova forma de expressão seriam em si uma evolução – e não é disto que se trata. O próprio discurso do MoMA sobre o aplicativo em nenhum momento elenca o ‘ineditismo’ do uso do touch na construção visual/sonora como critério de escolha ou de ‘evolução’ da experiência. Neste momento específico histórico em que esta tec-

nologia se coloca disponível existe esta possibilidade de expressividade, mas junto a ela transitam incontáveis outras formas-pensamento de tempos que se encontram na imagem técnica.

Compreendido o posicionamento sobre o entendimento geral do som e do toque nestes aplicativos, cabe também a identificação do que cada um deles apresenta enquanto experiência isolada dos demais, para em seguida pensar sua poética enquanto conjunto. Elencou-se para apresentação cinco dos dez aplicativos disponíveis no projeto (‘dark matter’, ‘hollow’, ‘thunderbolt’, ‘virus’ e ‘mutual core’) que no presente contexto apresentam maiores possibilidades de discussão sobre questões de espaço e tempo, tendo a ciência também de que se trata de um breve recorte diante das possíveis maneiras de experiência – cabe ao usuário elencar quais aplicativos serão de fato navegados, e em qual ordem isso acontecerá.

## **DARK MATTER**

A noção da respiração como um espírito e como uma ‘matéria escura’ que se infiltra no cosmos evoca o uso de instrumentos direcionados pelo ar – vocais e órgão – para a constituição da música. No aplicativo, a imagem se apresenta como uma tela aberta à descoberta: agrupamentos de corpos celestes representam sonoridades de diferentes escalas musicais, e cabe ao usuário descobrir a ordem em que estes agrupamentos devem ser conec-



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tados para que se descubra as partes seguintes da canção. A cada escala apertada 'corretamente', ouvimos uma nova frase cantada por Björk; se não se replica de maneira 'correta' o que a canção sinaliza como frase-guia, o usuário também tem sua própria experiência e criação de sons de órgão, e por lá pode permanecer sem a necessidade de prosseguir a canção, descobrindo a que tipo de sociedades suas escalas se vinculam (escalas gregas, romanas, japonesas, balinesas, entre outras).

## HOLLOW

As conexões biológicas e genéticas através do tempo permeiam esta canção (que pode ser traduzida como 'oco', 'cavidade', 'profundo'), que literalmente 'escava' camadas celulares desde o tecido sanguíneo até chegar aos processos proteicos no DNA e traz à tona os fantasmas a que se pertence ancestralmente. Em sua apresentação visual, o aplicativo funciona no formato 'animação', em que se assiste a um vídeo com duração cronológica determinada e no qual se pode alternar entre dois tipos de informações dispostas na tela: o número de vezes em que a representação ampliada ocorre (por exemplo, a visualização do citoplasma acontece em uma ampliação de 250.000 vezes, e a do nucleossomo em 3 milhões de vezes – Figura 5), ou o número de batimentos por segundo em que aquela situação está acontecendo. Após o entranhamento gradativo por todos os possíveis níveis conheci-

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

dos de estruturas biológicas, as proteínas e o DNA se configuram em uma representação do rosto de Björk – seu espírito ancestral. A artista, em seus escritos, coloca a importância da referência e releitura das pinturas de Giuseppe Arcimboldo no século XVI para constituir sua representação ancestral pelo DNA (Figura 1).

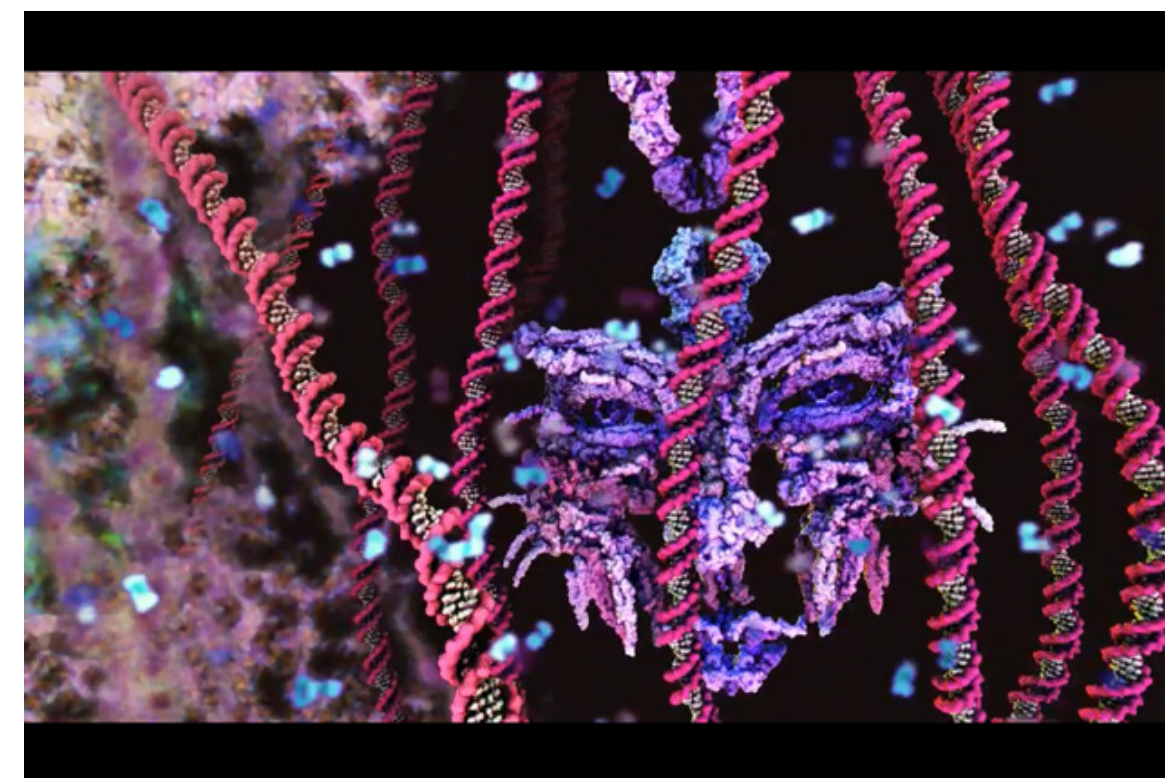


Figura 1. A representação ancestral de Björk a partir da junção de proteínas do DNA.

Além da questão dos modos de visualização que estabelecem uma noção de 'real' a partir da representação, outra importante observação que se coloca no caso deste aplicativo é a relação da percepção de tempo que se constitui, uma vez que coexistem

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 260

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

tanto a fenomenologia intrínseca ao microscópico – um tipo de imagem que nosso olho não consegue perceber naturalmente – quanto a indicação para o usuário de que se trata uma simulação da constituição de proteínas em ‘tempo real’. Um tempo que em teoria apreenderíamos de forma ‘natural’, mas diante de um espaço que não é de nossa apreensão fisiológica, e para o qual se necessita o aparato técnico (caso do microscópio) ou, no caso do aplicativo, a criação de um imaginário 3-D.

No olhar detido para este ritmo musical que se alterna e que carrega um ‘realismo’ temporal junto a uma fuga da ótica natural, em partes a noção do inconsciente óptico de Benjamin garante sua atualidade. Em “Hollow”, a tentativa de trazer à superfície o ‘inconsciente das pulsões’ é muito clara, e o caráter digital e de infinita possibilidade de ampliação da imagem nos traz objetos mais e mais perto. Por outro lado, essa ‘tendência tão apaixonada do homem contemporâneo quanto à superação do caráter único das coisas’ (BENJAMIN, 1993, p. 101) - ao fazer as coisas se aproximarem de nós – transgride neste aplicativo a transitoriedade alertada por Benjamin, e nesta forma de transgressão talvez resida um dos desvios poéticos que coloca esta imagem em uma instância diferente do grupo de aplicativos de seu tempo – e que justamente por isso, desperta, além do usuário cotidiano, também no museu o desejo ou necessidade de dele se aproximar. É onde somamos ao inconsciente óptico e enxergamos o dispositivo do segundo obturador que caminha com a morte da ‘imagem do mundo’, um dis-

positivo que opera como o “tempo interno do relato que recarrega a imagem com a força do mito, com o potencial simbólico que lhe outorga toda sua força para instituir mundos” (BREA, online, trad. livre).

Assim, “hollow” nos conta de um tempo que, apesar de real na sua mensuração científica, é impossível de ser apreendido de maneira racional – uma vez que se encontra enterrado em toda nossa genética através de nossas relações com gerações e tempos passados. É um tempo próprio que vive dentro de nossa corporeidade e matéria, mas que não nos pertence.

## THUNDERBOLT

Apresentar os arpejos musicais em sua relação com a descarga elétrica e luz trazida por um raio. Deslocar o raio de seu contexto da trovoadas para uma forma de intuir e impulsionar registros sonoro-visuais. Em “Thunderbolt”, a gravação de sons e imagens de descargas reais de uma Bobina de Tesla, potente transformador, traz ao aplicativo uma natureza muito própria, onde a vibração orgânica se alterna com o posicionamento de notas musicais programadas de acordo com a região da tela em que se ‘risca’ com as pontas dos dedos (Figura 2). Pode-se riscar um raio avulso com um único dedo ou vários simultaneamente, além de se programar o tempo de pregnância da vibração e ruído do raio após seu registro inicial.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

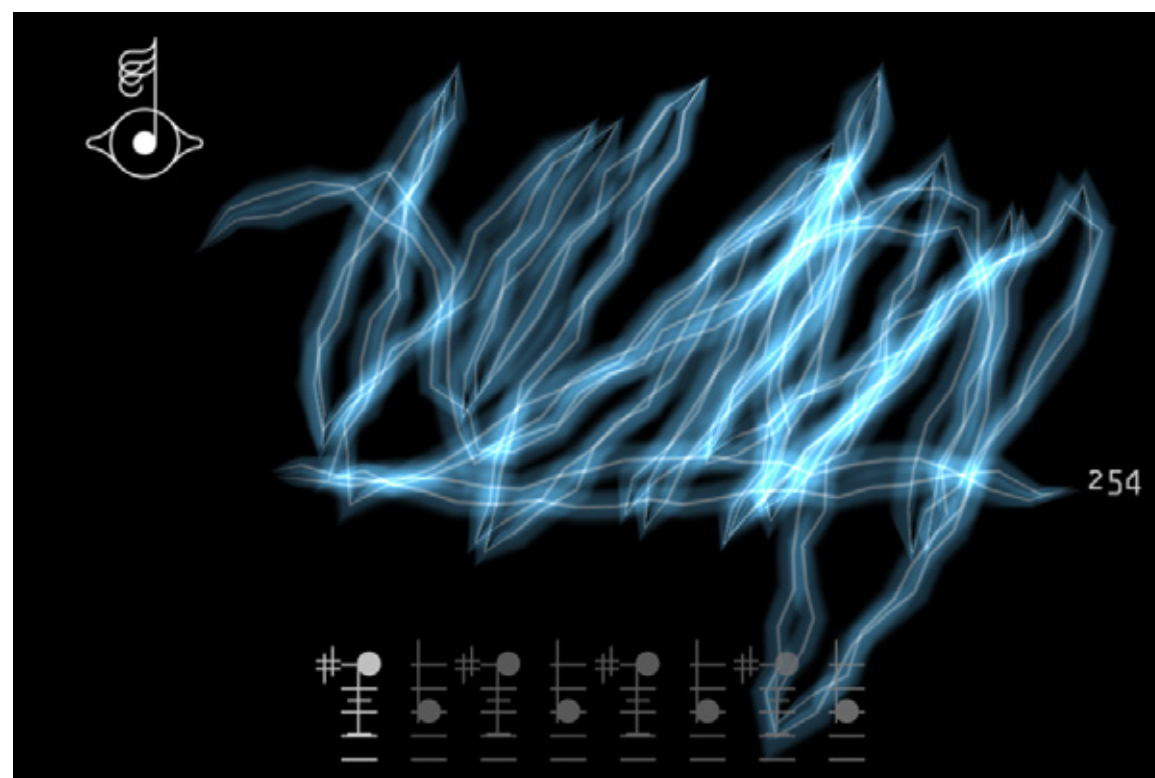


Figura 2. Frame de “thunderbolt”.

Em “thunderbolt”, o ato de riscar implica em um deslocamento espacial do dedo em correspondência à imagem que se forma na tela – da direita pra esquerda, de cima para baixo, em diagonal, circularmente, irregularmente, desordenadamente, como se queira – que é correlacionado ao arpeggio (sequência de notas que compõem um acorde musical) de um contrabaixo elétrico. No arpeggio, as notas de um acorde são ouvidas uma depois da outra (ao invés de simultaneamente), e mesmo reorganizando as notas de uma escala o som terá a mesma característica tonal (por exemplo, ao se riscar uma escala de cima para baixo ou de baixo para

Liene Nunes Saddi | José Eduardo Ribeiro de Paiva

cima as notas serão ouvidas em ordem diferente, mas com a mesma sensação tonal resultante). A presença da eletricidade como elemento natural nos permite tanto pensar sobre a pregnância da vibração que, após determinado tempo, se dissipa naturalmente, quanto também pensar sobre o fluxo de energia entre dois objetos em uma descarga eletrostática – neste caso, tendo a interface como ponte de descarga entre o corpo de quem usa o aplicativo e entre o que é criado em tela. Também podemos pensar na intuição como elemento entre um movimento e o próximo, uma vez que cabe ao usuário prosseguir os sons para onde quiser (tornando-o, assim, também compositor e criador da música e da disposição visual temporária) e, em sua essência, na presença da fluidez digital com que se configura esta ‘áudio-imagem’ contemporânea. Uma operação, como em um jogo de videogame, que apresenta tensionamentos entre a técnica e a intuição que esta fluidez pode nos oferecer em seus limites:

“O meio fluido por excelência são os videogames, nos quais a montagem propriamente dita desapareceu e foi substituída por telas-mundo que podem ser exploradas em todas as direções, abrindo caminho para novos acontecimentos no interior de cada uma delas” (DOMENÈCH, 2011, p. 91).

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

## VIRUS

O exercício da convivência com a impermanência, através de um aplicativo que trabalha as relações entre vírus e hospedeiro. Agentes infecciosos atacam uma célula central, se multiplicando cada vez mais rápido. Cabe ao usuário remover os vírus para longe da célula (afastando-os com o dedo para os limites da tela), mas com a consciência adquirida ao passar da música de que nunca será possível eliminá-lo, uma vez que sua multiplicação programada é mais rápida do que a capacidade máxima com que se pode destruí-los. Este aplicativo nos fala que os caminhos podem ser diferentes, mas ao final há de se aceitar que é da matéria humana a convivência com estas relações que nos dão o sentido da mortalidade.

O ato de afastar os vírus para longe da célula ou de movimentar o próprio núcleo da célula central para os limites da sua parede celular também incorre na emissão de sons: no núcleo, o denso som do hang (instrumento musical que funciona como uma escultura de aço); para os minúsculos vírus que atacam, o som do gameleste (instrumento híbrido criado por Björk, pelo percussionista Matt Nolan e pelo luthier Björgvin Tómasson, que funde o gamelão à celesta), desenvolvido especificamente para este projeto. Veremos um pouco adiante de que maneiras esta criação dos próprios meios de produção e expressividade se relaciona com diferentes entendimentos sobre o tempo que aqui vem se colocando.

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

## MUTUAL CORE

Por fim, “mutual core” (traduzido livremente como “Núcleo Mútuo”) fala diretamente da geologia e da atividade geotermal enquanto metáfora para tensionamentos nas relações humanas. Temos inicialmente um ‘empilhamento’ estático de placas tectônicas de diferentes cores, separadas em dois grupos e unidas por cordas tensionadas. Neste grupo colorido, pode-se ativar até três placas ao se tocar nelas (serão mudadas para a cor preta), que indicam quais notas serão acionadas quando os dois grupos de placas de chocarem. Este choque também é realizado pelo usuário: quanto maior a força com que se jogam as placas umas em direção às outras, mais intenso o som gerado. Estas placas, por conta do tensionamento que as liga, também tem uma propensão natural a se afastarem novamente, cessando o som. Um exercício de se vencer a resistência e provocar encontros.

“Mutual core” fala também de um pertencimento específico que parte da universalidade da constituição terrestre através da movimentação das placas tectônicas. Desta vez, a operação difere do que se encontra em “Hollow” (a ampliação de elementos microscópicos) para outras noções de tempo e espaço: em primeiro lugar, uma visualização das placas em cortes de camadas que representam a superfície ao núcleo da Terra, uma forma representativa de layers que também não condiz com uma real constituição geológica, mas que opera enquanto meio de abstração de

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Liene Nunes Saddy | José Eduardo Ribeiro de Paiva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

uma noção da composição terrestre. Em segundo lugar, uma outra percepção de tempo no choque entre as placas, sendo que a ação de séculos e eras (no movimento e encontro de placas) está ao alcance de um dedo traz uma outra velocidade ao fenômeno de choque – segundos. A redução fenomenológica traz à consciência a oposição do que são forças de compressão e liberação em um sentido terrestre.

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Em entrevista dada por Antony Gormley a Michael Newman (2012), a respeito da essência da escultura no ato de lidar com a provisoriedade da existência, Gormley pontua sua tentativa de se dar conta (e trazer à tona em sua obra) de que temos duas experiências de tempo enquanto fenômeno: o tempo cosmológico da natureza, que existe além de nossa experiência, e o tempo da propriocepção, que é nossa experiência interna de corpo. O contraste entre estas duas temporalidades acaba por nos dar a dimensão da insignificância do tempo humano, e justamente por isso sua obra se coloca como “uma maneira bem determinada de inserir pontos finais dentro do tempo e espaço que o convidam a ir para um lugar diferente” (GORMLEY & NEWMAN, 2012, p. 76). Uma colocação que pode ser aplicada às interfaces que foram aqui observadas, ao menos no sentido de indicar que, também em “Biophilia”, a obra opera mudando crenças básicas e propondo ou-

tras relações com a incerteza e a instabilidade. Sabendo lidar com o tempo em que se vive, pode-se compreender melhor o sentido que damos às imagens que produzimos.

Como já mencionado, a posição adotada pelo MoMA em pensar critérios para arquivar e colecionar o aplicativo digital enquanto programação e exibição tem a ver com a localização de desvios inseridos dentro da cultura visual. Mas é uma posição que tem a ver também com a temporalidade na qual se inscrevem nossos modos operacionais expressivos. Isto não é nenhuma novidade: negativos, projetores, fitas magnéticas, CDs e diversos outros suportes imagem-mundo dependem de um armazenamento em condições adequadas para que ‘sobrevivam ao tempo’. E ao mesmo tempo, nos colocam desafios multiplicados quando passam de arquivo para documento, e de documento para monumento que perpetua a recordação – no caso de coleções que são exibidas de tempos em tempo. Pois correm o risco de, deslocadas de seu contexto originário, tornarem difícil a ação futura de diagnosticar o que pensaram essas imagens em determinado momento histórico, a mesma dificuldade que temos ao falar de maneira contextualizada de diferentes momentos temporais no campo das artes visuais.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIAANTEC'14

Liene Nunes Saddi | José Eduardo Ribeiro de Paiva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Escolhidas, volume II. São Paulo: Brasiliense, 1993.

CHION, Michel. *Audiovision: Sound on Screen*. Nova York: Columbia University Press, 1994.

DOMÈNECH, Josep M. Català. *Breve História das Imagens*. In: *A forma do real. Introdução aos estudos visuais*. São Paulo: Summus, 2011. p. 77-126.

DUBOIS, Phillipe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. *Cinema as dispositif: between cinema and contemporary art*. In: *Cinémas: Journal of Film Studies*, v. 19, n. 1, 2008. p. 37-55.

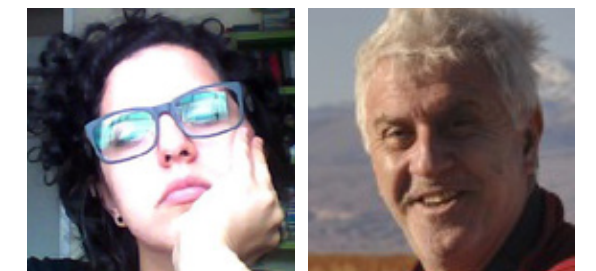
Trabalho financiado pela FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), através do Programa de Bolsas Regulares no País (Doutorado), em pesquisa que vem sendo desenvolvida no processo 2013/02497-0.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



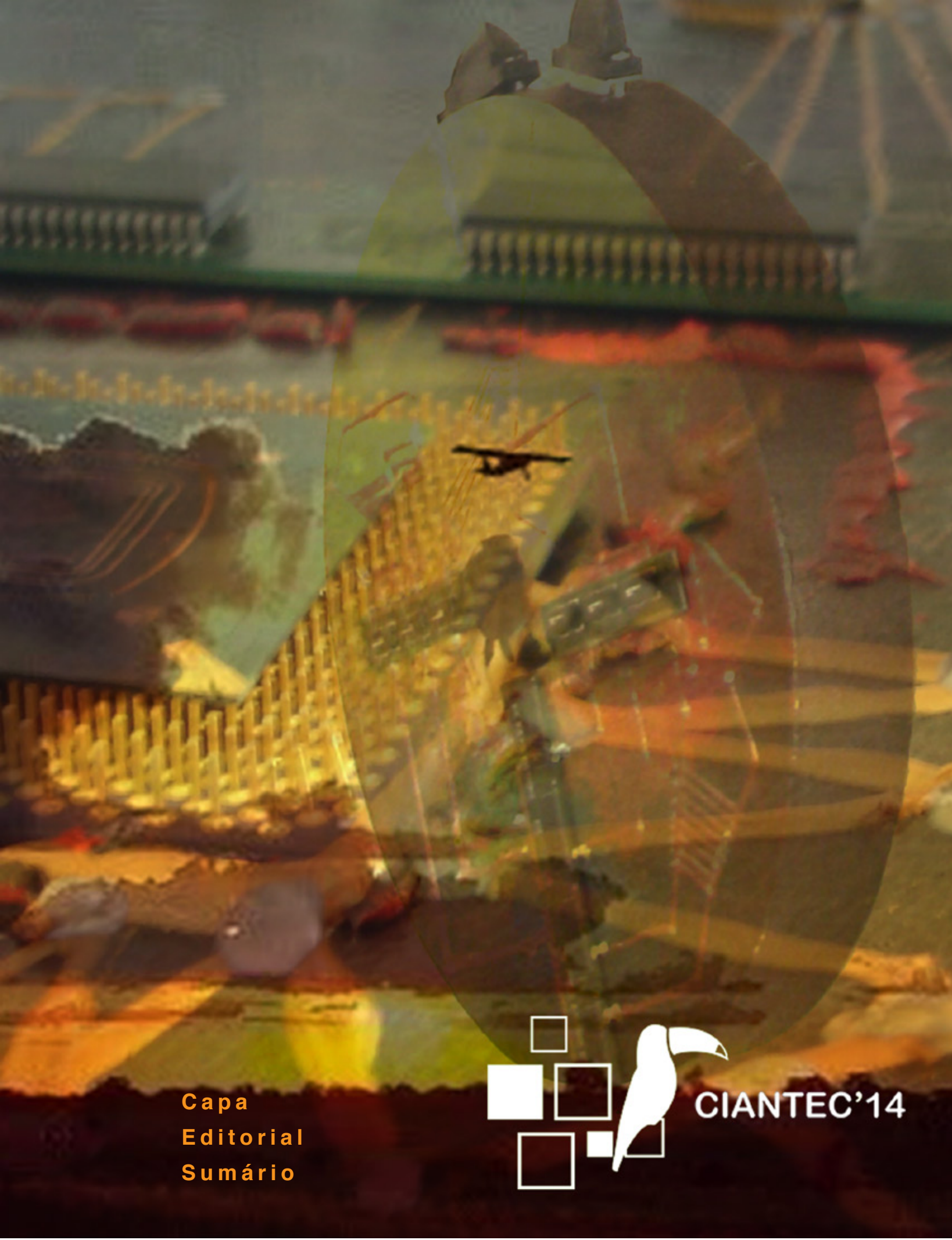
NARRATIVA E IMAGEM: UMA  
REFLEXÃO SOBRE O TRABALHO  
HALLEY II RESEARCH STATION:  
FIRST IMPRESSIONS & THE  
BEGINNINGS OF A CONCEPTUAL  
APPROACH DE VITO ACCONCI

LÍLIAN SOARES | CARLOS MURAD



Capa  
Editorial  
Sumário

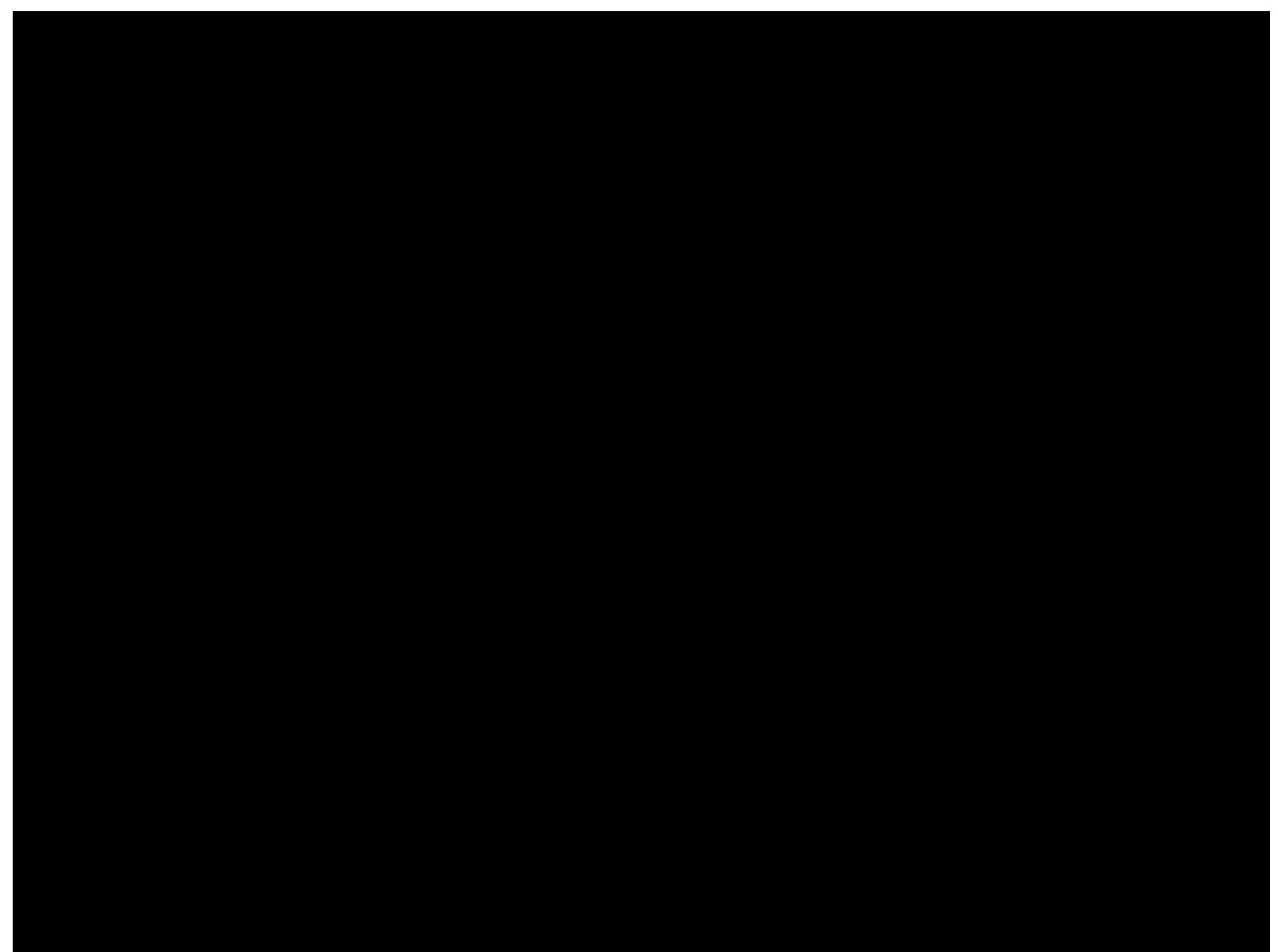




Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Lílian Soares | Carlos Murad

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO:** Em Halley II Research Station: First Impressions & the Beginnings of a Conceptual Approach Vito Acconci apresenta um lugar e propõe a construção de uma estação no continente do Hemisfério Sul: Antártica. Apesar da aparente objetividade do título o trabalho é uma fuga do território mapeado e o poeta-artista é mais do que um geógrafo. Entre narrativa e imagem na instalação vídeo-sonoro o artista constrói um abismo. O gesto de Acconci está em meio a esses dois eixos: narrativa e imagem. O relato intermitente – em que propõe diferentes paisagens (ora escuro ora claro) – desenha e apaga um lugar e a construção da estação é o espaço em que o gesto criador se desvela. A palavra para o artista é meio para o tencionamento desse instante em que não percebemos o surgimento do gesto criador. É o encontro do artista com o vazio, com a lacuna em que o gesto é tensionado ao limite. A sobreposição de palavras e imagens formam camadas impossíveis de serem separadas, tornando o espaço propício para uma forma de exílio do pensamento. Logo, se propõe analisar o trabalho do artista a partir da relação entre narrativa e espaço, palavra e gesto. Para isso, as reflexões sobre a imaginação criadora e imagem poética desenvolvidas por Gaston Bachelard e as teorias sobre a palavra e o espaço literário discutidas por Maurice Blanchot serão os pilares para as discussões deste texto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Vito Acconci, espaço, palavra, gesto.

Em Halley II Research Station: First Impressions & the Beginnings of a Conceptual Approach Vito Acconci apresenta um lugar e propõe a construção de uma estação no continente do Hemisfério Sul: Antártica. Apesar da aparente objetividade do título o trabalho é uma fuga do território mapeado e o poeta-artista é mais do que um geógrafo. Entre narrativa e imagem na instalação vídeo-sonora o artista constrói um precipício. “Come into the dark, we can’t see anything and we have never been to Antarctica (...)”<sup>1</sup> Com um relato enigmático o artista constrói as sensações desse lugar longínquo, sugerindo o encontro com um outro lugar além da Antártica e além da história. A espacialidade desse lugar está definida por essa troca entre as palavras do artista, a imagem e o observador. Palavra por palavra Acconci vai desenhando um ambiente que deixa de ser um território para se tornar uma abstração, um lugar imaginado. A narrativa torna-se traço de lugar nenhum, mas evidenciado em meio a fragmentos e sensações. Escuro, claro, branco e frio a paisagem de Antártica carrega em si mesma a vastidão. Diante dos olhos a imagem de um mar, de um líquido azul de sugestiva imaginação marítima. Expandido entre o relato e a imagem o espaço torna-se particular em nosso olhar, moldado pelo imaginário. A Estação de Acconci é investigação de um espaço poemático: “O poema é apenas o começo, uma tentativa para ir

<sup>1</sup> Transcrição do vídeo do trabalho Halley II Research Station: First Impressions & the Beginnings of a Conceptual Approach, Vito Acconci. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=rSk\\_bFaM5yM](https://www.youtube.com/watch?v=rSk_bFaM5yM)>. Acesso em 20 de Julho de 2014.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Lílian Soares | Carlos Murad

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

além da linguagem (...)Ele é um choro, um soluço, um arranhão”<sup>2</sup> (MANOLESCOU, 2013, p.3). É um alçar voo nas lacunas desse relato de sensações. Entre uma escuridão iluminada por pontos estelares, uma luminosidade que nos cega ou um frio que nos entorpece há o reencontro – o recomeço – com esse “espaço vacante”<sup>3</sup>. Antártica torna-se palavra-abismo e está reconfigurada. Antártica é um estado de alma. A estação de investigação de Acconci nos afasta do mundo próximo ao convidar para a completa escuridão - em um momento que se assemelhe ao fechar dos olhos, em uma experiência com a escuridão corpórea – para nos permitir reconhecer o signo do infinito, transformando a experiência em um reencontro com imensidão poética (BACHELARD, 1993). As palavras pronunciadas se acumulam permitindo o desaparecimento da fisicalidade para o inundar de sensações etéreas. Antártica é apenas um vestígio desse espaço. Antártica é um trajeto para a expansão do ser e para um reencontro com a solidão. Paradoxalmente a “estação” em Antártica é um espaço e um estado do ser. Ela é o espaço de vivência desse estado de atravessamento da palavra e de encontro com o um silêncio transcendente. Acconci não constrói uma estação, mas um espaço síntese entre o ser o mundo em que o sonho se prolifera, os pensamentos se afrouxam

<sup>2</sup> Tradução livre do inglês. Disponível em: <<http://transatlantica.revues.org/6612>>. Acesso em 10 de Junho de 2014.

<sup>3</sup> “Espaço vacante” está sendo usado aos moldes do poema “Paisagem: como se faz” de Carlos Drummond de Andrade (1974, p.40).

e o único encontro possível é com o nossa própria vastidão. “In the middle of Antarctica, Antarctica floats out of itself for a while, away from us, and leaves us in a world-in-itself, that becomes a world of our own.”<sup>4</sup>

O gesto nasce em meio a esses dois eixos: narrativa e imagem. O relato intermitente desenha e apaga um lugar, tornando-se esse espaço em que o gesto criador se desvela. As palavras verbalizadas não são a imagem e não são a legenda da imagem. Elas representam um método de construção de não-lugares poéticos. Narrativa e imagem são acúmulos de sensações inconclusas. E, portanto, são ecos silenciosos do sensível. Onde encontra-se o gesto? Na indelével força da ausência, em meio a essas camadas de palavras e imagem. Elas são rastro desse fenômeno do encontro com o vazio, com a lacuna onde o gesto habita na intimidade do ser, buscando o encontro com o outro. Compreende-se, então, que “o gesto do autor é atestado na obra a que também dá vida, como uma presença incongruente e estranha, exatamente como, segundo os teóricos da comédia de arte, a trapaça de Arlequim incessantemente interrompe a história que se desenrola na cena, desfazendo obstinadamente sua trama” (AGAMBEN, 2007, p. 55). Na instalação a sobreposição de palavras e imagens formam camadas impossíveis de serem separadas, tornando o espaço frag-

<sup>4</sup> Transcrição do vídeo do trabalho Halley II Research Station: First Impressions & the Beginnings of a Conceptual Approach, Vito Acconci. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=rSk\\_bFaM5yM](https://www.youtube.com/watch?v=rSk_bFaM5yM)>. Acesso em 20 de Julho de 2014.



# CIANTEC'14

Lílian Soares | Carlos Murad

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

mentário e propício para uma forma de exílio do pensamento. O que escorre em meio ao discurso de Aconci são narrativas vagantes. As palavras sonorizadas são atravessadas pela experiência do encontro com um lugar indizível e invisível onde cada impressão e cada germe de sentimento nos aproxima do estado criador (RILKE, 2007). A vivência desse estado é uma infinita solidão, uma jornada sobre um terreno movediço onde somos, a todo o momento, inebriados por um sopro de ideias e devaneios. De certo modo, Halley II pode ser entendida como uma tentativa de materialização da experiência criadora, daquilo que Bachelard (1993) chama de uma experiência de sonhar de olhos abertos e mente ativa. Esse exercício tentativa de apreensão do estado imaginante não se fecha, pois esse a “a palavra, não sendo mais do que sua aparência e a sombra de uma palavra, nunca pode ser dominada nem mesmo apreendida, mantém-se inapreensível, o momento indeciso da fascinação.” (BLANCHOT, 1987, p.15). Contudo, o trabalho torna-se apenas um impulso inconcluso, pois o instante poético do ato criador não pode ser materializado. Na imaginação criadora brotam imagens poéticas que são imagens de natureza imemorial e distintas dos instantâneos visuais. E, por isso, não podem ser representadas. Logo, Halley II é apenas vestígio do encontro com o indizível. O anseio narrativo do estado de vigília, do ato poético não se concretiza. Há apenas um desejo envolvente, um acolhimento transcendente desse espaço amorfo. Palavra por palavra Aconci vai desenhando esse estado de acometimento e acaba

por transformar Halley II em um convite para entrar no “estado Antártica do ser”. Antártica faz e se desfaz na narrativa do artista, construindo na imaginação um espaço fluído.

Nos silêncios de Antártica ocorre a combustão para uma fenomenologia da imaginação, alimentando o pensamento de um calor fulgurante. O devaneio se espalha por entre palavras e toma o pensamento para si. A experiência imaginante em Halley II atravessa a palavra sonorizada para dar evidencia a “despalavra”<sup>5</sup>, uma palavra além da palavra, uma palavra partida, rompida. Em uma dimensão poética a palavra exerce uma função emancipadora das linearidades, fazendo precipitar um olhar atravessador, iluminando sobre ela uma existência poetizadora. Nesse sentido, essa palavra que também é despalavra tem esse poder transfigurador. Ela é seu próprio avesso, pois é capaz de partir a si mesma para permitir o atravessamento do pensamento e a superação de seu estado de vocábulo. Ela é de certa maneira o princípio do gesto, de uma linha que não se conecta. E talvez por ter essa característica de abertura ao infundo seja também abismo. Nessa instalação a narrativa é construída por uma natureza abismada, por palavras-abismo. O encontro com o abismo vocabular é o encontro com a própria imaginação. Diante dela um novo percurso se constrói e o pensamento é inundado por imagens poéticas. Essas palavras favorecem dinamicamente o encontro com um instante de pulsação

Capa  
Editorial  
Sumário

5 Despalavra é título de um poema de Manoel de Barros (2010).



# CIANTEC'14

Lílian Soares | Carlos Murad

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

luminosa. Imprevisíveis, as palavras no contexto da imaginação criadora são um aprendizado de liberdade. Elas representam um rompimento com a linguagem e permitem a aproximação com essa força que invade o olhar e o pensamento. Trata-se de uma experiência primordial do instante poético.

No encontro com a palavra a imagem não é objeto, mas abertura para uma consciência de que ela possui uma realidade específica, um cosmo que lhe é próprio. O instantâneo de imagem poética que brota é o elemento mais fugaz e precisa estar concomitantemente associada a consciência criadora. Essa consciência é a morada do devaneio em que há um estado de atenção da alma, uma tensão que propicia o ato criador. Diante da palavra tencionam-se os limites do pensamento e dos caminhos do gesto, tornando o gesto e a imaginação deambulantes. A fragilidade da palavra é a pureza dessa liberdade de poder construir o próprio espaço poético.

“Esta paisagem como se faz? Não existe. Existe apenas espaço” (DRUMMOND, 1974, p.40). Nesse estado criador existe apenas esse espaço vago, disforme e constelar. Imbuído por um silêncio ontológico o pensamento criador está sempre em confronto com esse espaço. A palavra poética nesse fenômeno da imaginação elabora uma trama fragmentada e permite o encontro com esse lugar de imensidão marítima. Nesse trabalho de Acconci palavra e gesto caminham juntos, embalando o impulso fundamental do processo criativo. Em uma narrativa poética a palavra é o ves-

tígio do encontro com o vazio, com uma prática do lacunar: “sensação de corpo lacunar, de memória lacunar, que são dolorosas por evidenciarem o vazio sem pontos de referência, o vazio opaco, total, abissal” (CATTANI, 2005, p.24). E, por isso, seu conjunto é apenas uma forma de reconhecer o trajeto sem destino, um navegar desorientado. Diante de Halley II somos barco à deriva do pensamento.

## REFERÊNCIA

- AGAMBEN, Giorgio. Profanações. São Paulo: Boitempo, 2007.
- BACHELARD, Gaston. A poética do Espaço. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BLANCHOT, Maurice. O espaço literário. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.
- CATTANI, Icleia. O desenho como abismo. Revista Porto Arte, Porto Alegre, v.13, nº23, p.23-30, nov., 2005.
- DRUMMOND, Carlos. As impurezas do branco. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1974.

Capa  
Editorial  
Sumário

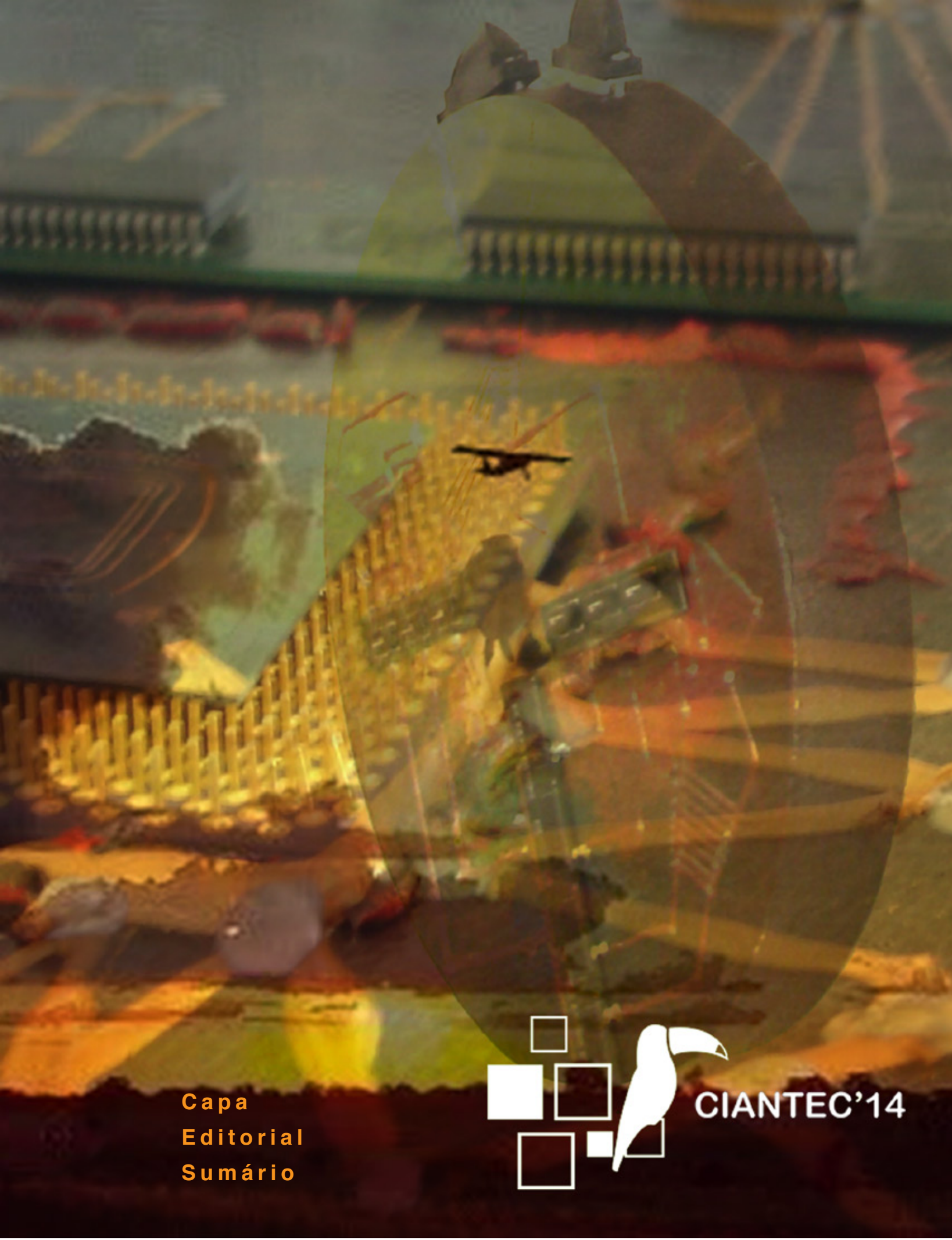
# O DIA EM QUE A REFLEX NÃO SAIU DA MALA

LUCIANO DENARDI ALARCON



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14



9/9 terça-feira

📍 São Paulo, SP

VivaVideo





# CIANTEC'14

Luciano Denardi Alarcon

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Na história da fotografia, nomes importantes como os de Cartier Bresson e Pierre Verger, entre outros, nunca estiveram – necessariamente – ligados ao uso da alta tecnologia fotográfica, tampouco de diversos equipamentos e lentes, mas ao olhar apurado e único de cada um deles.

O fotógrafo, jornalista e curador Eder Chiodeto, no texto do catálogo da exposição realizada com obras de Bresson, no SESC Pinheiros em 2009, afirma que “o encontro entre Henri Cartier-Bresson e a pequena câmera *Leica*, na década de 1930, propicia uma nova forma de percepção e registro dos movimentos humanos na paisagem urbana. O flagrante, o congelamento de cenas dinâmicas e a agilidade permitida pela nova máquina mais a perspicácia e o instinto do fotógrafo revelam o viés surreal da vida. Libertam parcelas de beleza escondidas no cotidiano” (Eder Chiodeto, 2009).

Outro grande nome francês na fotografia, Pierre Verger foi fundamental no registro da presença da cultura africana no Brasil e durante toda sua carreira teve como companheira uma Rolleiflex. A editora e fotógrafa Arlete Soares, amiga de Verger, em depoimento para o documentário sobre a vida do fotógrafo disse que “ele trabalhava com a mesma máquina e um lente. Verger não teve aparatos, lentes e filtros. Nada. Era a velha Rolleiflex com a lente 50-66, sempre” (Lula Buarque de Holanda, 1999, 10’41”).

No entanto, o que vemos hoje, é um culto ao equipamento, com diversos profissionais colecionistas do aparato fotográfico. De

olho neste mercado, temos os mais variados “badulaques” para o fotógrafo que mais consome do que produz. Muito desta mentalidade, infelizmente, é disseminada – na era digital da fotografia – tanto pelas publicações, quanto por boa parte dos cursos voltados à fotografia que se apresentam cada vez mais tecnicistas – no caso das publicações, se mantêm por conta dos anúncios dos fabricantes de equipamentos que lucram com a fetichização do equipamento em detrimento da linguagem.

Os sites de busca e as redes sociais têm uma grande responsabilidade neste período de repetições técnicas e do que é aceito e pregado como a boa fotografia. As referências vêm do que o Google apresenta numa busca, sempre rápida, e a validação vêm das “curtidas” obtidas nas redes sociais. Esse novo fotógrafo é mais preguiçoso e menos audacioso em relação à sua produção, apesar de ter à sua disposição muito mais recursos tecnológicos.

No outro lado da balança, temos os smartphones equipados com câmeras cada vez mais potentes. Aliás, deixando o preconceito de lado e pensando nas possibilidades do equipamento, os celulares e sua portabilidade estão muito mais próximos do que levou Bresson a conseguir fotografar a vida do cidadão comum do que os grandes aparatos levados pelos fotojornalistas contemporâneos. De qualquer forma, sempre encontraremos os que dirão que o celular não é uma câmera fotográfica. Será que esta indagação ainda faz sentido? Se você já utilizou todos os recursos das últimas versões de smartphones dos grandes fabricantes concor-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Luciano Denardi Alarcon

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

dará que não. E é neste ponto que entra minha experiência pessoal com um desses “aparelhinhos”. Em janeiro deste ano passei uma semana em Ouro Preto, para conhecer com mais cuidado as igrejas e histórias da região. Não costumo levar minha reflex em todas as viagens, mas não tinha dúvida de que conseguiria boas fotos por lá. Porém, no primeiro dia, para fazer um simples reconhecimento da cidade e levantar os locais mais interessantes, fui somente com um smartphone que tinha acabado de adquirir, o primeiro modelo com zoom ótico e as mesmas funções de uma reflex (entre elas, regulagens de abertura do diafragma, velocidade e balanço de branco em kelvin). Resultado, passei o resto da viagem fotografando somente com o smartphone.



Parte das imagens produzidas com o Saamsung Galaxy Zoom  
Janeiro de 2014 - Ouro Preto, MG, Brasil  
Créditos das imagens: Luciano Alarkon

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Luciano Denardi Alarcon

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Desde a aquisição do meu primeiro celular equipado com uma câmera fotográfica, na época com uma qualidade de imagem inferior a de uma webcam, venho utilizando o celular como coadjuvante na minha produção fotográfica em momentos que não dispunha de uma câmera reflex para fazer registros do dia a dia. Porém, esta seria a primeira vez que o celular ganharia a disputa. Afinal, se mostrou muito mais eficiente na tarefa, não só pela portabilidade, mas – por incrível que pareça – até na qualidade da imagem para o que precisava como turista.

A partir daí, resolvi – tomado pelo espírito flusseriano – explorar todas as potencialidades deste “brinquedo”. Inclusive, o comparando com meu equipamento reflex em produções still em estúdio e o resultado foi extremamente satisfatório para o pequeno dispositivo.

De qualquer forma, a questão não é a substituição de um equipamento pelo outro, mas a real possibilidade de aumentar as chances de desenvolver a linguagem fotográfica com um aparelho que está à disposição instantaneamente e com todos os recursos que um equipamento considerado profissional lhe entregaria. Afinal, com um sensor de 16MP, zoom ótico de 10 vezes, entre outros recursos, as imagens poderiam ser utilizadas tranquilamente no fotojornalismo e em qualquer projeto documental.

Todas essas possibilidades tem sido aproveitadas na fotografia miksang - termo tibetano que significa o bom olho, ou fotografia contemplativa (essa categoria fotográfica ainda não foi discutida no meio acadêmico e a bibliografia impressa a respeito é inexpressiva). Essa produção contemplativa – que tem se espalhado por todo o mundo - ajuda a descongestionar o olhar do fotógrafo, tão condicionado às práticas e técnicas da área que atua. Na verdade, para os adeptos, a técnica vai além da fotografia para chegar à meditação através da produção das imagens, sendo o celular a ferramenta mais simples, portátil e ágil à disposição dessa prática. Em junho de 2007, a revista Vida Simples – editora Abril – publicou uma matéria sobre o assunto: “Abrindo-nos para aquilo que nos chama a atenção, sem prejulgamentos, descobrimos que o olhar é atraído por coisas como cores, formas, movimentos e reflexos, mas também por sensações, sentimentos ou até aquilo que nos faz rir. A leveza de um pedaço de papel que voa, a tristeza de um graveto nu, o girar alegre de um cata-vento. Instantes que, sem



Imagens: Cristiane e Luciano Alarcon

As fotografias não sofreram pós-produção

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Luciano Denardi Alarcon

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

o exercício, passariam despercebidos. É por isso que as fotos miksang parecem tão cheias de cor e vida” (Liane Alves, 2007).

Bresson faleceu no início das modificações geradas pelas câmeras digitais, mas – diante de tudo que produziu com sua pequena Leica - não seria difícil encontrá-lo explorando as ruas de Paris com um smartphone. Claro que dificilmente surgirão novos Bressons munidos de celulares – até porque a vida nas cidades se modificou bastante desde que iniciou suas andanças fotográficas, mas desprezar as possibilidades de produção e desenvolvimento de linguagem através destes aparelhos parece tão estranho quanto acreditar que a produção de Bresson e Verger possa ser considerada menor por conta dos equipamentos utilizados. Coisa que ninguém se atreveria a dizer. Provavelmente, daqui alguns anos essa discussão não faça mais sentido e a vivência imagética através da utilização das câmeras fotográficas seja tão comum quanto anotar um bilhete no post-it. Porém, de qualquer forma, estes questionamento acerca da convivência e produção diária de imagens sempre se fará necessária para o amadurecimento da fotografia como linguagem e forma de comunicação.

## BIBLIOGRAFIA

LIANE, Alves. Paz de espírito com a fotografia miksang. Vida Simples. Ed. Abril. São Paulo, junho de 2007. Disponível em <http://vidasimples.abril.com.br/temas/paz-espírito-fotografia-miksang-238071.shtml>

CHIODETTO, Eder. Catálogo da exposição Henri Cartier-Bresson Fotógrafo, SESC Pinheiros. São Paulo, 17 de setembro a 20 de dezembro de 2009.

CHIODETTO, Eder. Fotógrafo descobria delicadeza de gestos. Folha de S. Paulo, Ilustrada. São Paulo, 05 agosto de 2004.

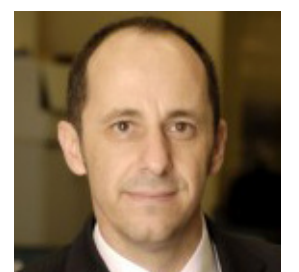
HOLLANDA, Lula Buarque de. Pierre Verger – Mensageiro entre dois mundos. 82 minutos. Europa Filmes. São Paulo, 1999.

Capa  
Editorial  
Sumário

# CORPOS E MÁQUINAS NA ARTE CONTEMPORÂNEA: DUAS EXPERIÊNCIAS NO CCBB SP

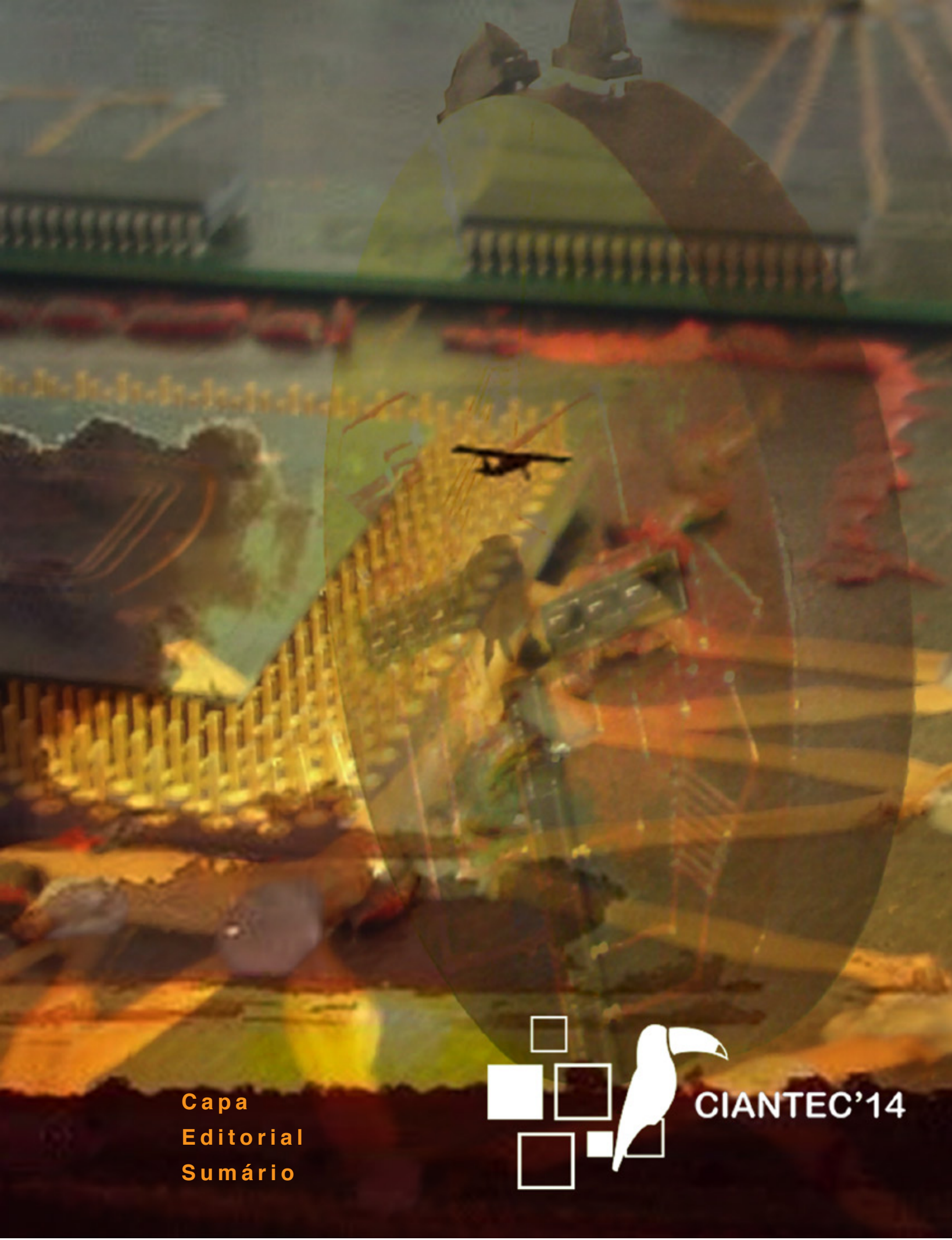
MARCOS JOSÉ MANTOAN

Doutorando em Artes Visuais  
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Escola de Comunicações e  
Artes Universidade de São Paulo.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário

 CIANTEC'14

Corpos e máquinas na arte contemporânea

Duas experiências no CCBB São Paulo



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO.** O objetivo do artigo é pontuar ações voltadas à gestão da arte em centros culturais e, particularmente refletir sobre a relação existente entre a arte contemporânea, seus modos de concepção e seus espaços de exibição. Questionamentos, tais como, quais as especificidades que transformam a arte contemporânea em algo próximo à vida e quais os temas, os materiais e as estratégias que artistas e gestores adotam para atingir o público em geral permeiam a reflexão. Nessa busca, em modo de relato profissional e utilizando documentos, dados históricos e referências especializadas, o texto aborda duas experiências em arte contemporânea desenvolvidas no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo: as exposições *Antony Gormley – Corpos Presentes*, ocorrida entre 12 de maio a 15 de julho de 2012, e *Cai Guo-Qiang – Da Vincis do Povo*, exibida entre 20 de abril e 23 de junho de 2013.

**PALAVRAS-CHAVES:** gestão da arte; arte contemporânea; Centro Cultural Banco do Brasil.

**ABSTRACT** - The objective of this article is to score actions in the management of cultural art centers and particularly reflect on the relationship between contemporary art, its design and its modes of exhibition spaces. Questions such as, what are the specifics that transformed contemporary art into something close to life and which themes, materials and strategies that artists and managers adopt to reach the general public permeate reflection. In this quest, so professional discourse and using documents, historical data and specialized references, reporting the text discuss-

es two experiments in contemporary art developed in the Centro Cultural Banco do Brazil in Sao Paulo. The exhibits *Corpos Presentes – Still Being by Antony Gormley*, occurred between 12 May to July 15, 2012, and *Cai Guo-Qiang - Peasants Da Vincis*, appears between April 20 and June 23, 2013.

**KEY WORDS:** management of art; contemporary art; Centro Cultural Banco do Brazil.

Qualquer relato que pretenda abordar as relações entre arte contemporânea, seus modos de concepção e seus espaços de exibição deve se remeter a década de 1990 que marca profundas transformações no modo de conceber e de fruir a arte. O colapso dos regimes socialistas, a emergência do capital especulativo e as novas concepções de espaço/tempo forjadas pelas tecnologias contribuem para a formação da contemporaneidade como desenraizamento e deslocamento das relações emocionais<sup>1</sup>. O campo artístico é tomado por uma sensação de descontinuidade, desencaixe, fragmentação e espetacularização<sup>2</sup>. Nessas circunstâncias, paira um sentimento de pouca “intimidade” com a realidade, ocasionando como reação o crescente desejo de expressão e busca de sentido pessoal que permeia a estética

1 BAUMAN, Zygmunt. O mal-estar da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

2 SUBIRATS, Eduardo. A penúltima visão do paraíso: ensaios sobre memória e globalização. São Paulo: Studio Nobel, 2001.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

daqueles anos.

O debate entre questões modernas e contemporâneas que se inicia na década de 1960 adquire força total na década de 1990, evocando aspectos narrativos, autobiográficos e autorreferenciais, tais como as relações que envolvem a máquina, o corpo e a própria história de vida do artista. Quando o Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo, (CCBB SP) é projetado, em 2001, esses elementos estão incorporados às poéticas de forma decisiva. Para o novo centro cultural há pontos de discussão sobre a programação a ser adotada. Dois deles seriam: a adoção ou não de eixos temáticos e a incorporação ou não da arte contemporânea. Essas duas definições estão diretamente ligadas à seleção do público-alvo do CCBB SP. À época, a população do entorno é vista como “público natural”, ou seja, frequentadores que iriam ao centro cultural espontaneamente. As pesquisas para implantação do centro cultural apontaram que este público seria composto predominantemente pelas classes mais subalternas e desprovidas de acesso a produtos culturais. No mesmo ambiente, as classes mais elevadas não dispõem de ofertas culturais próximas aos seus locais de trabalho.<sup>3</sup>



*Fachada CCBB São Paulo (Exposição Cai Guo-Qiang)*

A programação interdisciplinar (artes, música, teatro, cinema e outras ações) é considerada como fator positivo. Isto porque as diversas áreas despertam um tipo de público que tem interesses profissionais ou específicos e, ainda, atrai aos jovens que não veem como obstáculos a acessibilidade e a distância. Para os seus organizadores, desde os primeiros momentos de implantação, o grande desafio do novo centro cultural está em trazer de volta pessoas que deixaram de frequentar o centro e seduzir os jovens que ainda não o conhecem. As atividades definem o volu-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

<sup>3</sup> Relatório Perfil da Programação Centro Cultural Banco do Brasil São Paulo, 2000 (arquivos do CCBB São Paulo).





# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

me e o perfil do público e, sobretudo, as opiniões dos envolvidos com a formação do novo espaço defendem que uma programação consistente e permanente formaria o público.

Quanto à adoção dos eixos temáticos, para alguns dos idealizadores do CCBB SP é imprescindível a existência de ações segmentadas para que se atinja uma profundidade no trabalho, evitando-se a “política de eventos”, na qual não se acumula experiência. Para outros, a diversidade do público exige uma ação mais abrangente.

Porém, o que dá unicidade a programação é o atributo de oferecer um espaço onde as pessoas possam viver experiências enriquecedoras e únicas, nas quais são estimuladas ao autoconhecimento, à auto-expressão e à ampliação da percepção de mundo. A programação e o espaço do CCBB SP têm como missão ser um contraponto ao ambiente caótico e à cultura de massa. Essa opção veicula-se à imagem do Banco do Brasil, visto como um incentivador diferenciado da cultura, em oposição a outros bancos ou empresas que investem na área interessados, principalmente na arte como espetáculo comercial. Nesse sentido, as principais linhas de ação para a programação do CCBB SP fixam-se “em educar, formar público e sensibilizar plateias através de programas de médio e longo prazo, concebidos dentro de um projeto de arte-educação feito especialmente para o local” .

No estabelecimento da programação do CCBB SP há um longo debate sobre o emprego de um “rumo curatorial definido” *versus* “mostras diversificadas”. A imersão no centro da cidade

com um público tão heterogêneo não permite fechar a programação em um nicho específico. A opção está em trabalhar com o histórico e o contemporâneo, conciliando-os na grade de eventos. A curadoria profissional é valorizada, uma vez que sua existência garante a conexão entre os eventos e o público.

A incorporação da arte contemporânea está relacionada à opção por realizar projetos específicos para o espaço e para o entorno da sede do CCBB SP. Para os defensores da inserção da contemporaneidade na programação do centro cultural, essa postura está ligada à “visão ecológica da arte”, na qual a arte tem a ver com o que está em sua volta.

Nessa direção, a perda de referência que tem acontecido nas grandes cidades com a degradação do centro urbano pode ser revertida pela imersão da arte contemporânea naquele espaço. Deve-se lembrar, contudo, que a adaptação do espaço interno do prédio do CCBB SP, tendo em vista suas características arquitetônicas que privilegiam o “aspecto intimista”, provoca discussão – posto que a arte contemporânea tenha como premissa a necessidade de espaços amplos e neutros. Os espaços internos por serem pequenos e fragmentados recebem projetos pontuais que utilizam, especialmente, objetos, vídeos, instalações e fotografias. De certa forma, priorizar a escolha de trabalhos inovadores e experimentais na área de artes plásticas estabelece um contraponto com a arquitetura predial. O emprego das novas tecnologias e a interdisciplinaridade com outras linguagens artísticas (música, te-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

atro e dança) alargam as contribuições dos projetos selecionados.

Atualmente, a programação oferecida pelo CCBB contempla as mais diversas manifestações culturais, envolvendo profissionais nas áreas de artes visuais, cinema, música, artes cênicas (dança e teatro), palestras, debates e programa educativo<sup>4</sup>. Nas artes visuais, os projetos contemporâneos tendem ao conceito *site specific*, ou seja, são projetos artísticos que se apropriam do espaço do CCBB SP, das especificidades e das contradições inerentes à área urbana do centro da cidade. Essas iniciativas visam, sobretudo, minimizar ou mesmo eliminar as evidências da difícil condição espacial das salas destinadas às exposições que, como já mencionadas, são áreas recortadas de dimensões modestas, com pé-direito distinto. No cerne de cada projeto, está a ideia de valorizar os corredores e o vão livre central do edifício, embora também difíceis de trabalhar devido à presença de muitos ornamentos e da grande claraboia ao alto.

<sup>4</sup> O Centro Cultural Banco do Brasil tem como objetivos estimular a produção e a difusão da cultura, proporcionar acesso aos diversos segmentos da sociedade e formar novas plateias. A acessibilidade financeira abrange a gratuidade de eventos como exposições, palestras, e programa educativo, e a política de preços populares em eventos musicais (R\$ 6,00 e R\$ 3,00), teatrais (R\$ 15,00 e R\$ 7,00) e nas mostras de cinema (R\$ 4,00 e R\$ 2,00). Dos recursos arrecadados, 80% são destinados à manutenção e atualização tecnológica dos Centros Culturais e os 20% restantes, são repassados ao programa Arca das Letras, administrado pelo Ministério do Desenvolvimento Agrário do Governo Federal. Esse projeto consiste em bibliotecas com cerca de 230 livros de literatura, didáticos e de pesquisa, nas áreas de educação, meio ambiente, saúde, agricultura e cidadania, em acervos formados especialmente para as comunidades rurais. Os agentes de leitura são voluntários que atuam no empréstimo desses livros e no incentivo à leitura em suas comunidades. Relatório Anual CCBB São Paulo, 2008.

O conceito de *site specific* para as exposições de arte contemporânea no CCBB SP, de certo modo, transfere aos artistas, aos produtores e aos curadores a responsabilidade por pensar o lugar e adequar os espaços para o abrigo e exibição das obras, gerando, assim, a visibilidade e o reconhecimento desejados pela Instituição junto ao público em geral, à imprensa e à crítica de arte. Ao priorizar o conceito de *site specific*, o CCBB SP torna-se um gestor da produção contemporânea, uma vez que participa do processo de criação das instalações (tanto do seu financiamento, quanto dos aspectos materiais, no caso, a arquitetura predial compõe a obra).

Os artistas reconhecem, rapidamente, na arquitetura eclética do início do século XX, bem como sua localização na região central da cidade, uma possibilidade de investigação do lugar e do não-lugar, como conceitua Marc Augé.<sup>5</sup> O que antes é um espaço de passagem torna-se o lugar para as referências culturais e identitárias. O CCBB SP, através das intervenções de arte contemporâ-

<sup>5</sup> Um lugar pode ser definido por sua capacidade identitária, relacional e histórica. O contrário, também é provável: um espaço que não possui atribuição identitária, relacional ou histórica é posto como um “não-lugar”. Acompanhando, o pensamento a Marc Augé, a contemporaneidade é produtora de não-lugares, ou seja, produz espaços que não são lugares antropológicos e que, contrariamente, à modernidade, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória”. Como exemplo de não lugares, tem-se cadeias, hospitais, aeroportos, redes de hotéis, favelas e clubes de férias – ou seja, espaços não destinados à perenidade, que afirmam o efêmero, o provisório ou pontos de trânsito. AUGÉ, Marc. Não-Lugares – Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994 (Coleção Travessia do Século), p.p. 75-76.



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

nea em suas instalações, transforma-se em lugar simbólico.

Há dois casos importantes no histórico de mostras organizadas no espaço do CCBB SP que vale a pena o relato. Isto porque trabalham com questões relevantes na discussão sobre as relações existentes entre arte contemporânea, sua concepção e sua exibição – sendo esta tríade uma das bases para a organização e reflexão da gestão de arte. São as mostras: *Antony Gormley – Corpos Presentes*, ocorrida entre 12 de maio a 15 de julho de 2012, e *Cai Guo-Qiang – Da Vincis*, exibida entre 20 de abril e 23 de junho de 2013.

A exposição *Antony Gormley: Corpos Presentes* traz ao centro cultural a tensão entre o corpo humano e o espaço. Seus corpos escultóricos redefinem obsessivamente o espaço público. Muitas esculturas extravasam o espaço interno do edifício. Aqui para compreender a poética de Gormley torna-se necessário recordar o apreço à representação do corpo humano na História da Arte. Desde a Antiguidade, o corpo se apresenta como algo sagrado e completo – uma solução/dilema para artistas e movimentos estéticos. Para a contemporaneidade, o corpo é a última morada – a fronteira de pertencimento.

Já no repertório de Gormley, o que existe é uma intensa relação entre corpo e arquitetura. Para o artista, a arquitetura é o invólucro que protege o corpo. Tido como um criador de situações, todas as suas esculturas, em grande escala, são moldadas ao seu próprio corpo. Gormley leva em conta o lugar no qual serão ins-

taladas suas obras. A mostra *Corpos Presentes* ocupa, durante meses, três andares e o subsolo do edifício do CCBB SP e fixa um panorama do percurso estético do artista inglês, ilustrando as variações de sua produção a partir de instalações, modelos, 50 maquetes, 9 gravuras, 25 fotografias e 6 vídeos inéditos no país até aquele momento.

Na entrada da mostra, ao receber o público, está *Critical Mass*, um grupo de 60 figuras de ferro moldadas a partir do corpo do artista. Elas se espalham por todo o prédio em diferentes posições. Nelas, causa impacto as grandes dimensões. Porém, as 24.000 pequenas e precárias reproduções humanas de terracota de uma segunda instalação, *Amazonian Field*, acabam por causar efeito semelhante – não pelas grandes dimensões, mas pela acumulação de elementos. No subsolo, é possível desvendar os métodos e o modo de trabalho de Gormley por meio de estudos e rascunhos. A exposição é definida pela consistência temática. Cada peça tem como projeção o espectador – às vezes de forma mais abstrata, como em *Drift III*, ou mais concreta, como em *Loss* – ao final as obras querem questionar o espectador quanto ao seu lugar no mundo. Integra ainda a exposição, a instalação *Event Horizon*, com 31 esculturas de homens nus em tamanho real espalhadas pelo Vale do Anhangabaú. Nesse sentido, a experiência da arte contemporânea sai para o entorno do edifício do CCBB SP e invade a vida diária daqueles que passam por ali nos meses de maio a julho de 2012.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A mesma invasão está presente numa segunda ação no CCBB SP, Cai Guo-Qiang –

*Da Vincis do Povo*, exibida entre 20 de abril e 23 de junho de 2013. Porém, desta vez, ao invés dos corpos humanos, a presença marcante é a das máquinas – tema caro às vanguardas modernas. Nessa ocasião, o artista chinês, Cai Guo-Qiang apresenta sua primeira individual no cenário artístico brasileiro, reunindo 14 instalações entre trabalhos grandiosos do artista e obras criadas por camponeses chineses. Os trabalhos de Cai são, em grande parte, caracterizados pelos desenhos realizados à pólvora. As explosões delimitam o espaço da obra. Já os camponeses chineses tornam-se inventores, tais como: aviões, submarinos, porta-aviões, helicópteros, disco-voadores, robôs e outras engenhocas que não necessariamente funcionam.

Ao apresentar as histórias de camponeses de diversas partes da China, Cai dirige atenções para outra tendência forte da arte contemporânea, além da citação, o colecionismo, visto que a atividade como colecionador e, simultaneamente, propositor de ideias dialoga com seu trabalho artístico cercado pela experimentação e o risco. São cerca de 60 máquinas que representam o imaginário dos camponeses chineses e, especialmente evidenciam a estética artesanal, a condição social, política e cultural de seus inventores. Essa simbiose entre o trabalho do artista e as invenções dos camponeses pontua ao público brasileiro a diversidade e a contemporaneidade da produção chinesa atual que mescla elementos

da cultura tradicional chinesa com as influências da arte ocidental.

*Da Vincis do Povo* – referência clara a Leonardo Da Vinci (com seus desenhos e invenções) – na verdade, é uma mostra que inicia nas ruas e segue pelo Centro Cultural Banco do Brasil e pelo edifício histórico dos Correios, extrapolando mais uma vez o espaço restrito de um edifício – invade de novo às ruas e o cotidiano urbano. Cai que é reconhecido internacionalmente por diversos prêmios internacionais e, mais, ainda, por ser diretor de efeitos especiais das cerimônias de abertura e encerramento dos Jogos Olímpicos de Pequim, em 2008. O artista coloca no espaço do CCBB SP enormes painéis inéditos feitos com pólvora (o maior deles está no átrio do CCBB) e uma instalação multimídia composta por quarenta pipas de bambu e seda, além, é claro, das engenhocas divertidas.

Nas duas mostras selecionadas para essa reflexão percebe-se a subversão da arte contemporânea em extravasar os ambientes que lhe são propostos. Para nenhuma das mostras o espaço convencional do edifício do CCBB SP é suficiente. As obras saem às ruas e integram edifício e espaço público. A gestão da arte contemporânea precisa estar atenta à necessidade premente que une arte e vida; possibilitar que as obras possa coabitar os quadros urbanos; compreender que os métodos convencionais de exibição nem sempre são suficientes para a fruição da obra e dos desejos do artista e do público. Antony Gormley e Cai Guo-Qiang são artistas que transitam entre a performance, o espetáculo, a

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Marcos José Mantoan

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

instalação, o desenho e a escultura. Não há como classificá-los da forma que ensina a História da Arte “convencional”. Seus suportes, materiais e práticas são oriundos e viabilizados pela contemporaneidade. Torna-se vital que as especificidades de suas propostas e produção sejam respeitadas. Nesses projetos artísticos, a natureza da arte contemporânea precisa ser compreendida pelos gestores para que obtenha êxito e compreensão pública.

Nessa direção, a presença da arte contemporânea no CCBB SP e no seu entorno são gestados como um processo de requalificação do centro histórico da cidade de São Paulo. A instalação do CCBB SP e sua programação ininterrupta desde 2001 promove a circulação de um novo público na região. Ao mesmo tempo em que incentiva a permanência daqueles que já estavam por ali. É fato que após o estabelecimento do CCBB SP, diversos outros tipos de equipamentos se instalam nas imediações do edifício, tais como universidades, academias de ginásticas, órgãos públicos, associações de classe, restaurantes, bares e outros espaços culturais mantidos por instituições financeiras. A programação do CCBB SP contribui para esse processo de revitalização e a programação dirigida à arte contemporânea dá ainda mais vigor a essa apropriação da vida pela arte.

## REFERÊNCIAS

AJZENBERG, Elza e OLIVEIRA, Alecsandra Matias de Oliveira. Narrativa

memória Epopeia Paulista. Ars. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2007, vol. 5, p. 62-70.

AUGÉ, Marc. Não-Lugares – Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994 (Coleção Travessia do Século).

BAUMAN, Zygmunt. O mal-estar da pós-modernidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

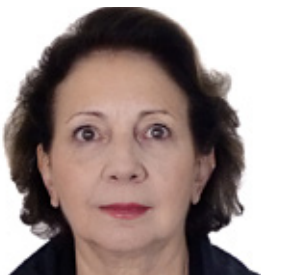
MANTOAN, Marcos José. Centro Cultural Banco do Brasil - Experiências em Arte Contemporânea. São Paulo: Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, 2010 (dissertação de mestrado).

SUBIRATS, Eduardo. A penúltima visão do paraíso: ensaios sobre memória e globalização. São Paulo: Studio Nobel, 2001.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

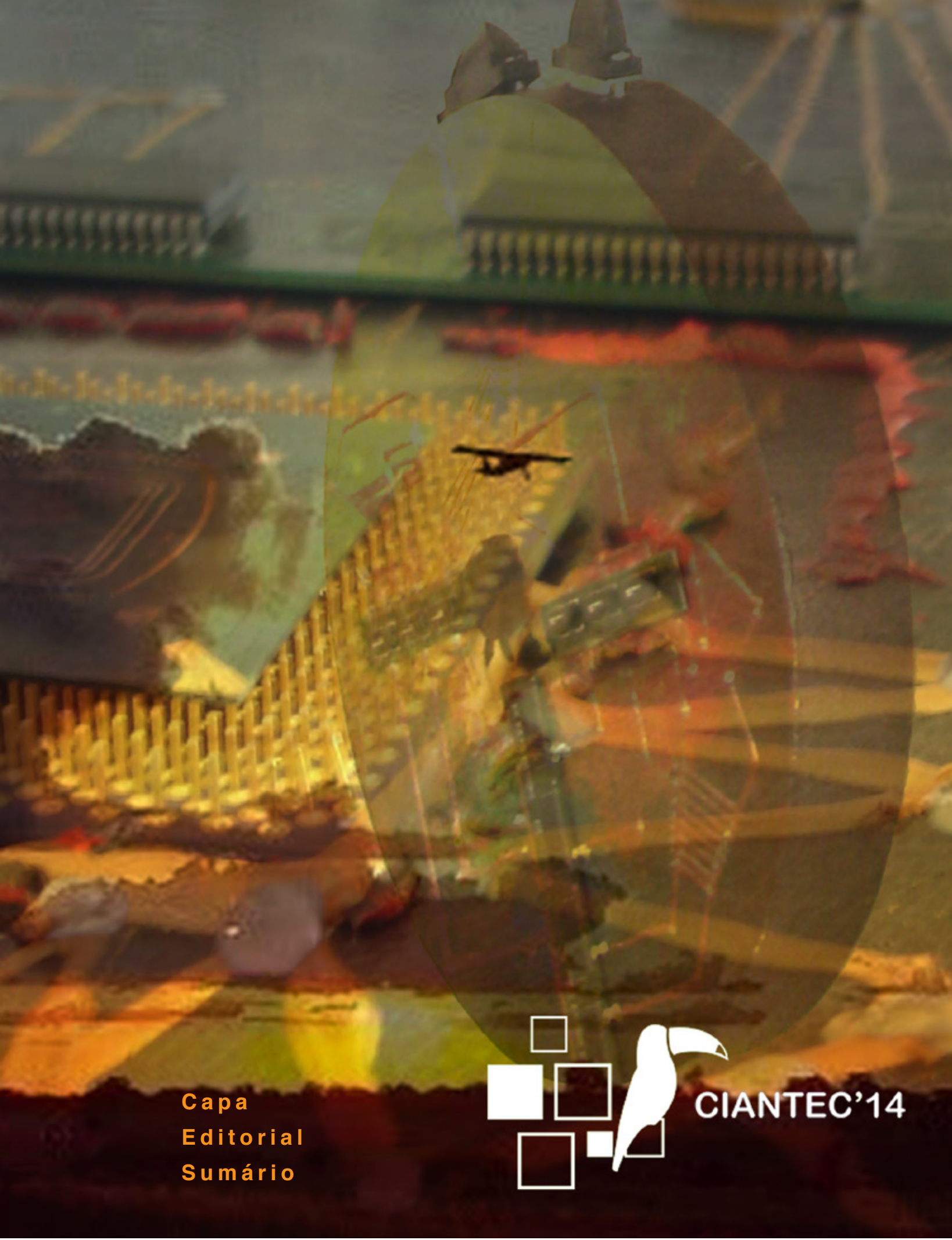
# O PATRIMÔNIO CULTURAL INVISÍVEL

MARIA LUCIA BIGHETTI FIORAVANTI



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14

# O Patrimônio Cultural Invisível



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Este trabalho deriva da preocupação em trazer a público o patrimônio cultural de uma cidade, muitas vezes invisível a seus habitantes, devido á velocidade que impulsiona a vida cotidiana contemporânea, repleta de apelos que ás vezes dificultam a percepção de objetos históricos e estéticos pertencentes a museus, instituições culturais ou encontrados nas praças, na arquitetura, nas igrejas, na natureza preservada ou transformada por decisão humana

Esse interesse surgiu durante minha pesquisa de mestrado ,quando estudei as pinturas coloniais franciscanas dos séculos XVIII e XIX ,em igrejas da cidade de São Paulo englobando três edificações franciscanas, sendo a pintura de teto da nave da Igreja do Convento de São Francisco, a pintura de teto da Capela-Mor e dos painéis da Igreja da Venerável Ordem Terceira do Seráfico Pai São Francisco, bem como as pinturas que decoram as paredes da Capela-Mor da igreja e as do teto do coro do Mosteiro da Luz.

Maria Lucia Bighetti Fioravanti



*Medalhão central do forro da igreja do convento da Luz. São Paulo*

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Maria Lucia Bighetti Fioravanti

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O desafio que representou a pintura do forro, do coro da Igreja do Mosteiro da Luz, que é de difícil acesso por estar dentro do espaço sagrado da clausura das irmãs, permitiu que eu mergulhasse em fontes da época, como os manuscritos de Frei Galvão, arquiteto do mosteiro, além de estatutos e livros de crônicas, documentos franqueados pelas religiosas. Nessa ocasião não pude deixar de pensar que todo esse patrimônio cultural, tão pouco conhecido, deveria vir a público não só como parte integrante de nossa história, registro do passado, mas como, algo vivo e pulsante, capaz de fazer parte de nosso tempo e identidade.

Essas produções não podem ser tomadas como monumentos do passado nem como manifestação religiosa de um grupo, mas sim como arte acessível a toda população independente da crença de cada um.

Mas para isso, devemos levar necessariamente em conta que mesmo um conjunto arquitetônico do período colonial, já tão consagrado pela preservação oficial como obra de arte, é portador de numerosos outros sentidos, desprezados pelas práticas oficiais de preservação.

A tradição embora associada a uma volta ao passado tem caráter propositivo, visa transformação. Um lento movimento a frente, movimento do saber que vai se sedimentando no uso, nas crenças, nas obras. Movimento lento em direção ao futuro. (Bressan Pinheiro pg.19)

O encontro com o patrimônio pode ser potencializado pela mediação cultural que abre espaços de perceber e dialogar com objetos históricos e estéticos pertencentes a uma cidade e a seus habitantes.

Assim podemos pensar que é possível recosturar as relações entre cidadãos e o patrimônio, pois o artefato cultural possui outros sentidos além de seu sentido original.

A mediação cultural pode se sensível á tal polissemia, ampliar as metodologias de compartilhamento da cultura de um segmento social, reconhecendo-o e o promovendo como expressão simultaneamente singular e coletiva, única e plural

Proponho como arte educadora uma reflexão que se refere à experiência, à vivência e ao compartilhamento resultantes de uma ação mediadora que acione a percepção, a sensibilidade e a criatividade diante dos artefatos da cultura permitindo questionamentos e problematizações

Um mergulho no passado que traga novas ideias e soluções conectando-as com o universo da sala de aula.

Afinal, o que é patrimônio? Que ações políticas permitiram a formação de critérios para constituí-lo e preservá-lo? Diz Rodrigues (1994, p. 5):

Considerado pelos antigos romanos como parte da esfera privada do direito de herança, o patrimônio começa a ser entendido como herança de todos, he-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Lucia Bighetti Fioravanti

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

rança pública, a partir do Renascimento, quando, juntamente com a valorização da cultura material da Antiguidade, começava a ser construída a civilização da imagem da qual somos continuadores. Hoje, a noção de patrimônio abarca um amplo universo de bens por meio dos quais a sociedade materializa o passado.

Ao longo dos anos a idéia de patrimônio vem sendo modificada, pela forma moderna de tratamento dos bens culturais pelo poder público e teve inicio com a Revolução Francesa tendo passado para a responsabilidade do Estado no século XIX, o reconhecimento, a identificação a proteção desses artefatos culturais componentes do patrimônio com o intuito de construir memórias nacionais que sustentassem os Estados-Nação em construção.

A memória, onde cresce a história, que por sua vez a alimenta, procura salvar o passado para servir o presente e o futuro. Devemos trabalhar de forma a que a memória coletiva sirva para a libertação e não para a servidão dos homens (Le Goff: 1990 p. 411)

No Brasil são dois os momentos marcantes referentes a essas políticas públicas na esfera federal. O primeiro deles - o momento fundador nos anos 1930/40. gera em 1937 a criação do Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SPHAN) com

base em um projeto elaborado por Mário de Andrade, e redirecionado por Rodrigo Mello Franco de Andrade a pedido do ministro de Cultura, Gustavo Capanema.

O SPHAN deu preferência à noção de monumento histórico valorizado pelo valor artístico em especial aos edifícios religiosos ou civis do período colonial.

Sergio Miceli (1987, p. 44), em seu texto "*Sphan: refrigério da Cultura Oficial*" faz uma crítica à política do órgão que valorizou apenas o barroco e frisa a existência de uma amnésia oficial em face das experiências dos grupos populares, das populações negras e dos povos indígenas excluídas, embora constassem do projeto de Mario de Andrade. Além disso, o autor aponta que as técnicas de restauração enquadram-se numa lógica de embelezamento de estilo e conseqüente há uma diluição das marcas sociais.

As igrejas franciscanas da cidade de São Paulo se constituem em monumentos religiosos da época colonial e também fazem parte integrante da história seus arquivos, repletos de documentos, além de sua arquitetura e das manifestações artísticas em altares, paredes e tetos que constituem, sem dúvida, relevantes bens culturais da cidade. Essas produções da tradição colonial paulistana são o foco de meu trabalho de mestrado<sup>1</sup> e não podem ser tomadas como monumentos do passado. Cabe à mediação

<sup>1</sup> FIORAVANTI, Maria Lucia Bighetti. A Pintura Franciscana dos Séculos XVIII e XIX na Cidade de São Paulo: Fontes e Mentalidade. Tese de Mestrado. MAC/USP. São Paulo 2007.



# CIANTEC'14

Maria Lucia Bighetti Fioravanti

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

cultural problematizar e provocar seus sentidos na contemporaneidade, uma vez que mediar significa “estar entre muitos” (MARTINS, 2007), onde o professor mediador, o fruidor e a obra de arte dialogam e criam uma rede de relações.

Durante todo o meu trabalho de mestrado não consegui desvincular meu olhar de arte educadora do olhar da pesquisadora. Não podia deixar de pensar que todo esse patrimônio cultural, embora escondido, deveria vir a público não só como parte integrante de nossa história, registro do passado, mas algo vivo e pulsante capaz de fazer parte de nosso tempo e identidade. Em minha pesquisa pude perceber que a arte franciscana em São Paulo é singular porque possui características próprias como a questão da forma ascética, tanto pelo despojamento que faz parte do pensamento franciscano como pelas dificuldades técnicas de produção artística que resultaram em composições bem diferentes das apresentadas pelos locais mais desenvolvidos da Colônia, formando um bem cultural pleno de valor material e simbólico.

Em relação ao patrimônio escondido de uma cidade, cuja população passa em frente sem enxergar, Dewey (1953: 239) afirma:

“O que é habitual (o que existe ao nosso redor) não nos estimula, por si mesmo, a refletir e sim que unicamente o faz na medida em que auxilia a compreender o que é estranho e remoto”

Essa questão me levou a tomar como base a pintura do teto do coro de uma igreja colonial paulistana, a igreja da Luz e perceber que ao desvendar em sua iconografia a mentalidade dos encomendantes e conhecer pelos documentos centenários pertencentes aos arquivos a sociedade da época, é possível trazer ao presente todo o passado

Esse patrimônio deixado pelos franciscanos, construído ao longo da história paulistana pode ser conhecido, reconhecido e valorizado Mas para isso, devemos levar necessariamente em conta que mesmo um conjunto arquitetônico do período colonial, já tão consagrado pela preservação oficial como obra de arte, é portador de numerosos outros sentidos, desprezados pelas práticas oficiais de preservação. A mediação cultural pode se sensível á tal polissemia, dar um passo decisivo na ampliação das metodologias de compartilhamento da cultura de um segmento social, reconhecendo-o e o promovendo como expressão simultaneamente singular e coletiva, única e plural

Esse fato pode ser objeto de reflexão no que se refere à mediação cultural, uma vez que sabemos que a experiência, a vivência o compartilhamento são atos que surgem de uma ação mediadora que permite acionar a percepção, a sensibilidade e criatividade diante de um artefato de cultura, o que resulta em problematizações e questionamentos.

Mergulhar no passado e voltar ao presente trazendo novas perguntas, suscitando novas ideias e soluções, tirando lições, re-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Lucia Bighetti Fioravanti

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

cuperando as origens,geraram algumas indagações que me ocorreram as quais desdubro em problematizações conectando-as com o universo da sala de aula.

O patrimônio escondido trazido a público pode ser uma forma de recuperar raízes e preservar a identidade cultural? Pode trazer uma maior consciência da realidade em que vivemos? Pode ser visto como objeto de conhecimento que possibilite a leitura e a compreensão do mundo e da cultura?

Para obter respostas, fazer uma curadoria, apresentando uma galeria de imagens das pinturas coloniais em contraponto com outras contemporâneas como produções artísticas ou da mídia em geral,pode ser capaz de provocar reflexões.

Também podem ser considerados exemplos de patrimônio escondido de uma cidade, as esculturas que se encontram em parques e muros pelas quais as pessoas passam sem ver, como por exemplo a escultura “O Tempo” de 1945 de João Batista Ferri (1896-1978),que se encontra em um nicho do muro do Cemitério do Araçá e a obra “O Fauno” de Victor Brecheret,1942,no Jardim do Trianon, ambos em São Paulo.

Assim podemos pensar na capacidade de fazer essas ligações a partir de artistas contemporâneos,que trabalham o cotidiano de uma cidade, seja por intervenções, grafites etc.,

Durante meu estudo, procurei estabelecer uma relação entre forma, instituições, religiosidade e sociedade para analisar a mentalidade, o contexto e os motivos em que essas obras francis-

canas foram encomendadas pelos frades e produzidas pelos mestres pintores. De fato as encomendas seguiam as regras vindas de Portugal de acordo com o “decoro” (espécie de código relacionado à arquitetura, pintura e tudo o mais que dissesse respeito a vida dos conventos) e com as devoções franciscanas.Podemos provocar novas histórias comparando o passado com o contexto atual? É possível estabelecer relações com aquele momento histórico observando as formas, os materiais com os quais esses objetos foram construídos, para comparar com os objetos e produções de hoje em dia?

A arte franciscana em São Paulo foi utilizada como retórica, ou seja, como meio de comunicação com os colonos e evangelização dos índios. Eram temas trazidos da Metrópole mas que se modificavam conforme o público a quem se destinavam.No teto do coro da luz, por exemplo foram pintadas cenas edificantes da vida do santo, como modelo de conduta para as irmãs.Dentro desse tema surgem questões como:Que tipo de trabalho de divulgação é feito hoje em dia pela mídia e pelas agências de propaganda? Poderia ser feita uma comparação com aquele trabalho feito no passado pela Igreja como propaganda da Contra- Reforma e a forma como hoje em dia recebemos informações pela TV, revistas, jornais, internet etc.?

Desse modo, aquele trabalho de mestrado focalizando arte sacra, despertou novos olhares, como ponto de partida para idéias no meu caso, e ações para a sala de aula.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Lucia Bighetti Fioravanti

## REFERÊNCIAS

DEWEY, John. Como Pensamos. Companhia Editora Nacional. São Paulo. 1953.

LE GOFF, Jacques. História e Memória Campinas SP Editora da UNICAMP 1990,pdf, textos originalmente publicados nos volumes I,II,IV,VIII,XI,XIII,XV Enciclopédia Einaudi

MICELI, Sergio. Sphan: Refrigério da Cultura Oficial. Revista do IPHAN, nº 22.1987.

PINHEIRO, Maria Lucia Bressan. Neocolonial, Modernismo e Preservação do Patrimônio no debate cultural dos Anos 1920 no Brasil. Editora da Universidade de São Paulo. FAPESP 2011

MARTINS, Mirian Celeste. Mediando [Con] tatos com a Arte e Cultura. Universidade Estadual Paulista. IA. Pós-Graduação. São Paulo. V.1. Novembro. 2007. Pg.140

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

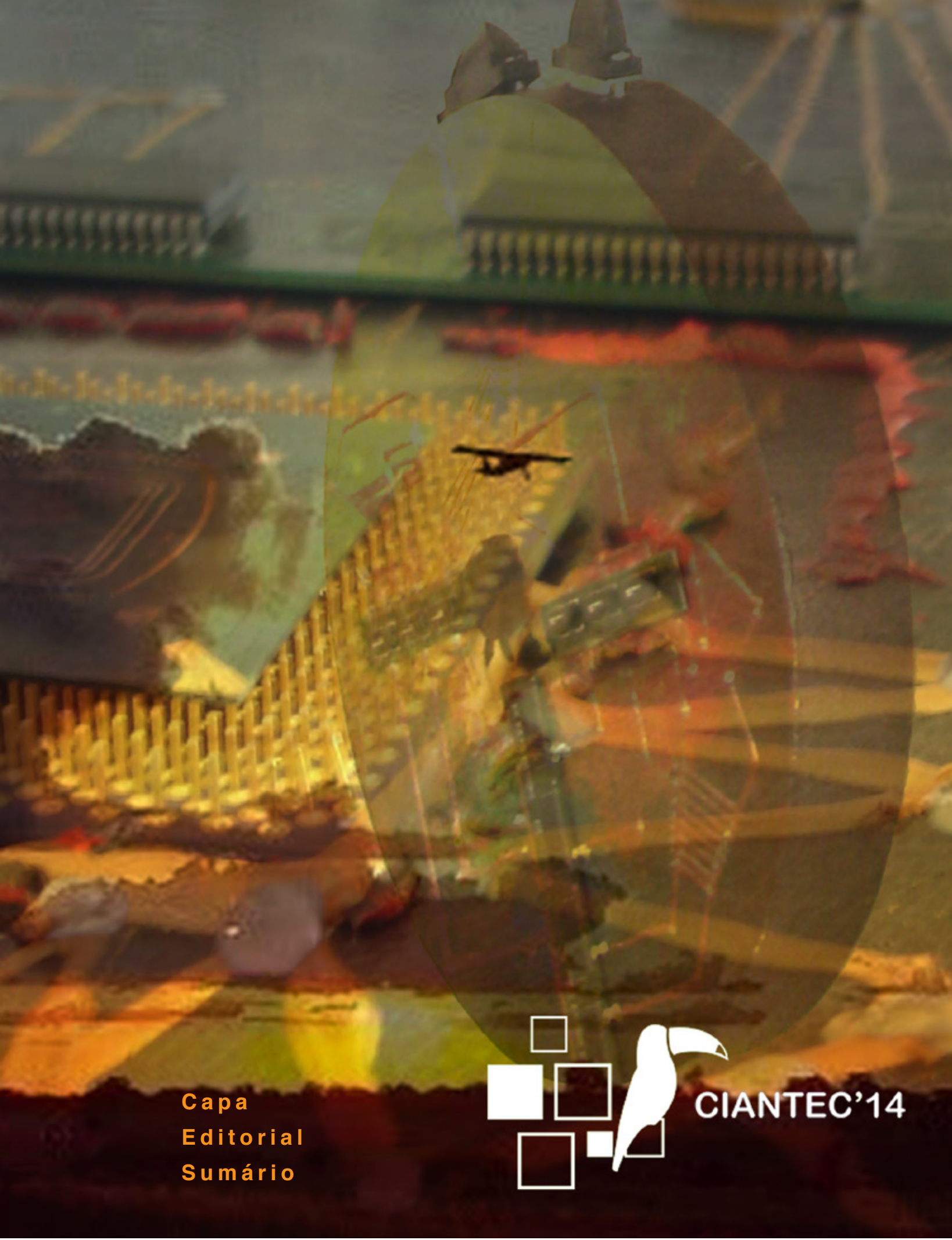
# DIÁLOGOS POÉTICOS: O MUSEU E A ESCOLA

MARIA INÊS MORON PANNUZIO



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - Este projeto de pesquisa investiga se, ao proporcionar aos alunos uma experiência de encontro significativo com o universo da arte, viabilizamos a construção de novos conhecimentos por meio de uma aprendizagem que torna a ação de estudar não só mais fácil e prazerosa, como também mais eficaz.

Palavras-chave: Encontro com a arte. Aprendizagem significativa. Ação de estudar: fácil, prazerosa, eficaz.

## INTRODUÇÃO

Este é um projeto de pesquisa de educação que pretende promover, de uma perspectiva transdisciplinar, a aprendizagem significativa a partir de uma educação estética, fazendo com que todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem percebam a importância da arte no processo de formação e de aprendizagem. Nesta pesquisa, são analisados os resultados de uma visita de alunos ao Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba (MACS). O intuito é avaliar se a visita desperta a sensibilidade estética e contribui para o processo de ensino-aprendizagem na escola.

## DESCRIÇÃO DO PROJETO

São analisadas aqui, com base em um trabalho com professores e alunos da rede municipal de ensino de Sorocaba, as implicações educacionais, na escola, da visita à exposição “Percurso

Contemporâneos” no MACS.

## JUSTIFICATIVA

O Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba (MACS) fez a sua primeira exposição. Considerando que ele poderá vir a ser um marco significativo para Sorocaba e cidades da região em termos de arte, cultura e educação – pois crianças e jovens poderão estar em contato direto com as obras de arte, numa experiência fundamental para o seu processo de formação –, julgamos relevante acompanhar um grupo de professoras e seus alunos na visita à exposição e analisar o significado dessa atividade no trabalho escolar.

## OBJETIVO

Possibilitar a vivência da arte no processo educacional e garantir ao aluno um aprendizado significativo.

## METODOLOGIA

Estudo de caso

Neste trabalho de pesquisa, utilizamos um estudo de caso elaborado mediante uma abordagem metodológica qualitativa. O estudo de caso revelou-se adequado, pois se trata da interpretação de determinados atributos, sem enfatizar dados estatísticos e

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

sem numerar ou medir categorias; o foco será a compreensão dos fenômenos, dos porquês e não a sua medição.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O aluno é sujeito-agente do processo ensino-aprendizagem, e, portanto, o que é ensinado deve fazer sentido para ele. Essa observação nasceu do estudo da obra de Freire (1996), que entende a educação como um processo de conscientização e o conhecimento como produto humano e histórico por meio do qual construímos formas e interesses plurais de ser e intervir no mundo. Tal pensamento dialoga com a aprendizagem significativa de John Dewey.

O aprendizado na vida do educando tem de fazer sentido, de modo que ele tenha vontade de buscar o conhecimento por meio de experiências vividas, dos estímulos e desejos, caracterizando, assim, uma aprendizagem prazerosa e verdadeira. É o “aprender fazendo” que torna significativo o processo de construção de conhecimentos (DEWEY, 1979). A aprendizagem significativa se dá de forma integral, pela problematização das experiências do dia a dia, e viabiliza o desenvolvimento do intelecto 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.

Wallon (1992) crê que o indivíduo é um ser geneticamente

social, que constrói sua identidade nas relações com o outro e com o mundo. A afetividade é imprescindível tanto no processo de construção da pessoa – autoconstrução – como na construção de conhecimentos. Como Wallon, sustentamos com vigor a necessidade de o aluno criar sua identidade relacionando-se com o outro e o mundo. É a mesma interação defendida por Vigotsky (1992), que vê as pessoas como seres sociais, as quais, por isso, se constroem interagindo com seus parceiros. Para ele, a escola pode possibilitar avanços na aquisição de conhecimentos, pois a aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que só podem ocorrer quando o indivíduo se relaciona com outras pessoas.

Segundo Piaget (1992), 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 elaborando sua estrutura conceitual, seu universo de significados. O aprendizado tem como objetivo a autonomia, mas ela só se efetiva se o conhecimento transformar-se em ação.

Para Barbosa (1998, p. 23):

A experiência artística, o fazer artístico, o trabalho com materiais da arte, é fundamental para desenvolver a capacidade de produção-apreciação que constitui a experiência significativa em qualquer área. A

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

capacidade de configurar sua experiência, desde os primórdios da humanidade, é alguma coisa ligada indissoluvelmente à experiência estética. O processo de fruição se modifica, não só o olhar, mas corpo e pensamento interagem diante da obra artística e mudam o significado proposto pelo artista.

A prática profissional é valorizada por Schön (1997) como momento de construção de conhecimento que se realiza por meio da reflexão, análise e problematização. A atuação do educador implica o conhecimento prático (conhecimento na ação, “saber fazer”); a reflexão na ação (a transformação do conhecimento prático em ação); e a reflexão sobre a ação e a reflexão na ação (que é o nível reflexivo). O processo de reflexão na ação é, portanto, repleto de trocas, ações e reações, constituindo-se em um momento de aprendizagens significativas.

Paulo Freire, Donald Schön, Henry Wallon, Jean Piaget, Lev Vigotsky, John Dewey, Ostrower Fayga e Ana Mae Barbosa, dentre outros, basearam os referenciais teóricos deste projeto, cujo fim consiste em transformar e valorizar a sensibilidade e desenvolver a autonomia dos sujeitos por meio de uma formação cultural crítica e social.

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 que envolva todas as linguagens da arte a partir de uma perspectiva transdisciplinar poderá promover aprendizagem significativa e 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, desenvolvimento integral e de percepção da realidade social.

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. Garante, ainda, ao aluno um ambiente de respeito e de compromisso com o conhecimento, consigo mesmo e com os outros.

Se a aprendizagem impulsiona o desenvolvimento da inteligência, a escola tem papel essencial na construção do intelecto e deve dirigir o ensino para estágios de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos.

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. Daí a importância da educação do sensível, da educação do sentimento, e da educação estética, que é a capacidade de o ser humano sentir, num todo integrado, ele mesmo e o mundo. A educação do sensível e a estética devem ser complementares.

O desenvolvimento da sensibilidade perceptual deve ser

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

central no processo educativo, pois, quanto maior for a oportunidade para desenvolver a sensibilidade, maior a conscientização de todos os sentidos, e maior será a oportunidade de aprendizagem.

Os três eixos de aprendizagem artística delimitam conjuntos possíveis de ações complementares e interconectadas, que se manifestam em redes de relações, quais sejam: o eixo de produção; o de leitura – da imagem, da obra ou do campo de sentido da arte; e o da contextualização. Barbosa (2010) diz que a

contextualização é ação inteligível que contribui para a produção de sentido da imagem. A produção de sentido afetiva e intelectual dos múltiplos agentes que participam dos processos da comunicação social denominada arte é situada, caso contrário teremos uma política de controle do imaginário.

Esforço e reflexão constantes de todos os envolvidos no processo educacional são fundamentais. Por sua vez, o planejamento tem um papel importante nesse trabalho conjunto, pois facilita, inclusive, a ação e a avaliação do processo.

O “sentir imaginar pensar” e o expressar levarão o aluno a uma maior autocompreensão e autorrealização. O produto expressivo é uma das formas de se comunicar e interagir com os outros. A pessoa se enxerga no mundo como indivíduo e como participante da sociedade. Um indivíduo criativo tem sempre a sensibilidade

para captar problemas e descobrir necessidades. Fluência, flexibilidade, elaboração e originalidade, portanto, são capacidades que deverão ser mobilizadas na escola.

## **CAPÍTULO I – MUSEUS DE ARTE: ESPAÇOS DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

Sabemos que as relações entre museus, educação e cultura são interdependentes. Eis o porquê da necessidade de estruturar teoricamente o campo do conhecimento que se situa na interface da arte com a educação.

Um dos papéis sociais do museu é a apresentação dos objetos da cultura de forma crítica, provocando o diálogo do público com eles, sem limitar o encontro direto do sujeito com a obra.

Precisamos ter muito claro qual a nossa concepção de arte, de museu e de educação. Na história da arte do século 20, um objeto qualquer pode ser elevado ao status de obra de arte. Na arte contemporânea, a obra deixa de sair pronta dos ateliês para se colocar de forma direta com o público que, além de dar significação a ela, precisa completá-la, participando cognitivamente e sensorialmente.

É no diálogo com o outro e com a cultura que cada um é constituído, desconstruído, e reconstruído. Para OTT (1997, p. 112), entender as ideias de uma civilização e reconhecer as ideias artísticas como das maiores contribuições para a sociedade exige uma atuação ativa em relação à arte.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O Conselho Internacional de Museus (Icom) e a Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (Unesco) vêm lutando pela consciência do papel educativo dos museus, partindo do pressuposto que todos os cidadãos têm direito à educação permanente, em todas as dimensões culturais, sem esquivar-se da dimensão crítica do conhecimento. O museu é uma das instâncias educativas da sociedade.

Kramer (1998, p. 210) contribui para essa reflexão enfatizando:

(...) para ser educativa, a arte precisa ser arte e não arte educativa; do mesmo modo, para ser educativo, o museu precisa ser espaço de cultura e não museu educativo. É na sua precípua ação cultural que se apresenta a possibilidade de ser educativo. O museu não é lugar de ensinar a cultura, mas, sim, lugar da cultura.

Santos (1997) indica que o museu e a escola não são instituições complementares, suplementares, nem paralelas, mas autônomas. Entende que a escola e o museu são um espaço de encontro. O museu deve buscar formas de trazer as pessoas, atender às expectativas, respeitar seus conhecimentos anteriores. Visitar exposições de arte é uma das formas de educação estética, de educação visual e de formação de sujeitos.

De acordo com Kramer (1998, p. 208), “a revisão do papel dos museus acompanha o redimensionamento do conceito de formação e de conhecimento, que não pode mais ser reduzido à sua dimensão de ciência, deixando de fora a dimensão artística e cultural”.

Como afirma Leite e Ostetto (2005, p. 44):

É fundamental que não se esvazie, nas visitas guiadas, um dos papéis sociais do museu, que seria o de apresentar objetos de cultura de forma crítica, estimulando o diálogo destes com o público, lembrando sempre que a mediação não pode se sobrepor à obra.

A cultura precisa estar na escola e utilizar concepções do imaginário. Quando o conhecimento envolve a criatividade e a sensibilidade, arte e educação se aproximam.

Um trabalho educativo e atuante entre instituições escolares e culturais é essencial. Segundo Buoro (2003, p. 41):

é na valorização da sensibilidade, na tentativa de desenvolvê-la no mundo e para o mundo devolvê-la, que poderemos contribuir de forma inegável com um projeto educacional no qual o ensino da arte desempenhe um papel preponderante e não apenas participe como coadjuvante.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A vivência de experiências estéticas significativas amplia o nosso repertório imagético, sonoro, corporal e das outras linguagens. Permite-nos a vivência de emoções diversas e a abertura para a reflexão e ação sobre o fazer pedagógico. O encontro com a obra nos leva ao descobrimento de diferentes culturas, do outro e de si mesmo.

Rejane Coutinho (2004, p. 153) considera que a importância de vivenciar uma situação a partir de um contato com a arte é a oportunidade de vivê-la em profundidade. Ter vivência com arte é aproveitar as situações que nosso meio e nosso contexto nos proporcionam, é, portanto, oferecer condições para que nossos alunos possam vivenciar situações de contato com a arte em profundidade. Quanto mais vivências, mais experiências de vida significativas com a arte.

O alcance da arte no currículo não depende apenas da qualidade metodológica e didática do professor de arte, mas de condições imateriais, de natureza conceitual e valorativa, propiciadas pelos demais educadores da escola.

## **CAPÍTULO II – EDUCAÇÃO A PARTIR DE UMA PERSPECTIVA TRANSDISCIPLINAR**

Na sociedade moderna que se estendeu até o século 20, o paradigma norteador das ações do homem foi o cartesiano-newtoniano, que determinou uma dupla visão do mundo, qual seja: o

mundo dos objetos e o mundo dos sujeitos. Somente o que era objetivo e o que pudesse ser cientificamente comprovado tinha validade.

Paralelamente ao desenvolvimento dessa forma de conhecimento, os saberes foram desunidos, divididos e compartimentados em diversas disciplinas, perdendo-se assim o vínculo das partes com o todo. Os objetos passaram a ser analisados fora do seu contexto, do seu conjunto e da sua complexidade, fazendo com que a unidade complexa da natureza humana e a sua identidade com o todo fossem desintegradas na educação.

Porém, esse modelo de ciência e as verdades científicas que ele pretendia apresentar acabaram sendo abalados nas suas certezas e na não perenidade explicativa das teorias científicas, o que desencadeou uma nova crise de paradigma.

Santos (1987; p. 30) entende que a caracterização da crise do paradigma dominante traz consigo o perfil do “paradigma emergente”. Esse novo paradigma procura um conhecimento total e não dualista, ou seja, um conhecimento sobre as possibilidades da ação humana no mundo.

A epistemologia do novo sistema científico deixa de ser “coisista”, dualista, fragmentária e substancial para se tornar processo, interação e construção. Esse paradigma emergente é o paradigma da contemporaneidade. Ele permite entender o conhecimento em toda sua complexidade e interdependência e serve como referência para se pensar num novo modelo educacional que perpassa o

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

simples acúmulo de saberes.

Para acompanhar o paradigma emergente, norteador das ações do homem na contemporaneidade, é necessária uma nova postura epistemológica que corresponda às mudanças no processo de aprendizagem. Há a necessidade de um novo tipo de educação que leve em conta todas as dimensões do ser humano. É preciso buscar verdades que estejam diretamente relacionadas com o cotidiano das pessoas, vivenciando um sistema de valores na escola que leve em consideração o sensorial, o intuitivo, o emocional e o racional. Uma educação integral do homem, que considere os saberes compreendidos com o corpo e com o sentimento, conciliando afetividade e efetividade na formação de sujeitos solidários e competentes. À integração global de várias disciplinas chama-se transdisciplinaridade.

A perspectiva de uma educação transdisciplinar assume papel central nesse projeto e deixa clara a necessidade de construir uma educação fundamentada em princípios que estimulem os sujeitos a vivenciarem a tolerância e a solidariedade, pois a educação deve compreender que a condição humana é planetária.

Do mesmo modo, é preciso ensinar a complexidade, as incertezas e a compreensão mútua por meio de uma cultura de solidariedade. É fundamental que todos tomem consciência da necessidade de uma ética solidária — e não solitária — que possibilite aos alunos o encontro com a sua humanidade e os torne

sensíveis à desigualdade social e capazes de propor o engajamento em projetos que visem ao bem pessoal e comunitário. Uma proposta educacional, cujo eixo de trabalho seja a arte e permeada pela atitude transdisciplinar, pode dar início a esse processo.

## **CAPÍTULO III – EXPOSIÇÃO: PERCURSOS CONTEMPORÂNEOS**

O Museu de Arte Contemporânea de Sorocaba (MACS) inaugurou no dia 18 de setembro de 2012, a mostra “Percurso Contemporâneos”, com mais de 40 obras assinadas por 22 renomados artistas da contemporaneidade. Essa foi a primeira exposição do MACS em sua sede definitiva, que fica na histórica estação da Estrada de Ferro Sorocabana.

Com curadoria de Fábio Magalhães, a exposição contou com obras dos artistas Albano Afonso, Alex Flemming, Carlos Vergara, Carmela Gross, Cristina Barroso, Edgard de Souza, Estela Sokol, Janaína Tschape, José Resende, José Roberto Aguilar, José Spaniol, Laura Vinci, Liliana Alves, Lúcia Castanho, Luiz Hermano, Marco Giannotti, Mauro Restiffe, Nazareth Pacheco, Paulo Pasta, Sandra Cinto e Sérgio Fingeremann.

Magalhães ressalta a importância dessa mostra como representante do período que vivemos na história das artes: “Nesta década, vivemos a transição do moderno para o pós-moderno. A proposta é que as obras conversem entre si, por isso, contamos

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

com a presença de diversos artistas que se consagraram nesse período da história”.

A abertura da Exposição “Percurso Contemporâneo”, na sede do MACS, também nos faz pensar no significado do museu para a cidade e seu entorno. Um museu de arte enquanto instituição cumpre funções culturais e educativas, além de preservar e difundir a arte. Segundo Cláudia Carvalho, diretora do Museu Nacional/UFRJ: “Museus, independente de suas características, são locais de disseminação de conhecimento, descoberta de novos saberes e de reflexão. Acima de tudo, são centros de memória e de perpetuação do conhecimento”.

Não resta dúvida de que muito do conhecimento, das leituras de mundo, das impressões e expressões da humanidade está registrado pela arte. Cada objeto/obra que conhecemos possibilita-nos um novo olhar e uma nova vivência de mundo; tornamo-nos seres mais amplos, mais profundos, mais complexos, mais múltiplos e, conseqüentemente, mais conscientes e comprometidos.

O contato com a arte toca a trajetória de vida de cada visitante. Nunca somos os mesmos depois de uma visita a um museu de arte. É a arte entendida numa perspectiva da reconstrução social que a relação com o campo da arte e da cultura potencializa, segundo a arte-educadora, Ana Mae Barbosa. Ou ainda, como afirma a Profa. Dra. Regina Machado: “A arte, qualquer arte verdadeira, permite esse trânsito compreensível pelos significados fun-

damentais da vida humana” (Machado, 2004, p. 25).

Eis, então, por que o museu é um espaço educacional, é um local onde as diferentes áreas do conhecimento se cruzam. Um espaço provocador de discussões, laboratório de conhecimento de arte. O contato com a imagem da arte sensibiliza, instiga e educa o nosso olhar; e a leitura e interpretação despertam para observar e compreender as imagens ao nosso redor – sentindo, imaginando, agindo.

Se arte, hoje, é uma disciplina obrigatória nas escolas, conforme determinação da LDB 9394/96, isso se explica, pois a arte é uma linguagem aguçadora dos sentidos, transmite significados que não podem ser passados por nenhum outro tipo de linguagem, como a discursiva ou a científica.

Por meio da arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para apreender a realidade; e aguçar a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada. A arte fala de tudo e as imagens da arte levam cultura. As artes visuais possibilitam integrar as disciplinas escolares e ampliar e aprofundar qualquer conteúdo ou disciplina.

A arte é também um caminho para expressarmos emoções e ideias. A leitura da imagem da arte mobiliza a cognição e a imaginação, além de desenvolver habilidades narrativas, descritivas, analíticas e interpretativas, as quais contribuem para os conteúdos escolares.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A arte contemporânea convida o espectador a refletir sobre o que é uma obra de arte e suas relações com o sistema institucional. Assim sendo, o museu é um espaço de pensamento crítico e educativo, que deve ser frequentado por um público ativo – com um olhar capaz de pensar sobre a arte sem ser mero observador do que está em exposição; é preciso experimentar e vivenciar arte.

O museu cumpre um papel de elo entre os pesquisadores e a coletividade, pois são espaços sociais que trabalham em diálogo com a sociedade local, permitindo reflexões sobre os valores que norteiam as ações, as produções e revisões sempre que necessário. O verdadeiro museu de arte é um centro de educação e pesquisa. Dentre suas atividades inclui-se a de promover, em interação com as instituições universitárias, pesquisas históricas, documentais e científicas. A leitura crítica do museu deve ser uma rotina, realizada em encontros com o objetivo de pensar sobre seu destino. Por isso o MACS terá um centro de pesquisa vinculado às universidades e faculdades interessadas.

Segundo o Prof. Ulpiano Bezerra de Menezes, na aula inaugural do curso de mestrado em Museologia, em agosto de 2012, da USP: “o museu hoje deve ser também um espaço de resistência”. Devem ensinar a ver e sentir as coisas do mundo e questioná-las – há necessidade de ter no museu um espaço de reflexão e crítica da sua própria realidade. Não há dúvidas de que o museu de arte é um elemento essencial na educação, daí a importância de visitas por alunos e professores de escolas públicas e privadas.

Em Proust (intelectual francês, escritor de romances e ensaios e crítico literário – 1871-1922) e em Adorno (filósofo, sociólogo, musicólogo e compositor alemão, 1903-1969), encontramos afirmações da importância do museu na vida das pessoas. Proust, que entendia a arte como o coração da existência humana, considerava o museu local ideal ao encantamento. Já Adorno coloca a necessidade de uma experiência crítica no museu de arte. A importância dos museus se justifica também por ser um espaço que viabiliza processos de criação, produção, propagação, mediação e recepção da arte.

Para Barbosa (in: entrevista), a arte faz com que os indivíduos estabeleçam um comportamento mental que os leva a comparar coisas, a passar do estado das ideias para o estado da comunicação, a formular conceitos e a descobrir como se comunicam esses conceitos. Todo esse processo faz com que o sujeito seja capaz de ler e analisar o mundo em que vive e dar respostas mais inventivas.

Diante do exposto, ousamos afirmar que Sorocaba e as cidades próximas não serão mais as mesmas depois da inauguração do MACS. O contato direto com a arte certamente trará mais conhecimento, mais senso crítico, mais cultura, mais criatividade, mais interações e, por que não dizer, mais produção sustentável, criativa e engajada e, principalmente, com qualidade estética e poética.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

## CAPÍTULO IV – DADOS SOBRE A PESQUISA REALIZADA

Encontro com os professores – preparação

Assim que tivemos a informação de que a exposição “Percurso Contemporâneo” aconteceria no MACS, em Sorocaba, fizemos o encontro com os professores, em uma segunda-feira, dia em que a exposição não estaria aberta ao público e depois de conhecerem a exposição; no mesmo local, fizemos o encontro de formação dos professores para que pudessem trabalhar com os seus alunos antes de trazê-los à exposição.

Decidimos fazer esse trabalho tendo como referencial a exposição. Quando a agenda da exposição já estava pronta, entramos em contato com a Secretaria da Educação de Sorocaba para viabilizar um encontro que eu faria com os professores. Mas foi muito demorado o retorno da Secretaria, embora tivéssemos cobrado várias vezes. Só conseguimos viabilizar a vinda dos professores para o encontro, quando praticamente a visita dos alunos à exposição estava muito próxima.

A monitoria utilizou a pedagogia questionadora, isto é, em lugar de uma simples visita guiada em que os monitores fornecem informações sobre as obras e os artistas, foram propostas aos visitantes questões que exigissem reflexão e análise. As mediadoras ofereceriam informações adicionais para complementar a análise e a interpretação das obras observadas. Para citar mais uma vez

Barbosa (2009, p.17 e 18): “O educador de museu precisa dialogar com os interesses de cada grupo e, se possível, de cada sujeito observante. É o observador que deve escolher o que analisar com a ajuda do mediador”.

O encontro significativo com o objeto artístico nos provoca uma experiência estética. Mas a inteireza da experiência tornada estética não está apenas vinculada ao encontro com a arte. A experiência estética não está distante da vida, mas “acentua o que é caracteristicamente valioso nas coisas que gozamos todos os dias”, como diz Dewey (1949, p. 10); fornece alimento para que possamos ressignificar nossa presença humana na vida. Assim, podemos construir o sentido do mundo e fazer de nossas ações nas escolas ato artístico, gerando experiências estéticas, e nos tornando mais humanos e sensíveis à vida.

Foram indicadas nove professoras da rede, de diferentes disciplinas: Arte, Educação Física, Português e História, que seriam responsáveis por turmas, de alunos da 5ª., 6ª. e 7ª. séries, das escolas: Prof. Flávio Souza Nogueira, Dr. Achilles de Almeida e Dr. Getúlio Vargas. Após o contato com as obras da exposição e informações sobre arte contemporânea e orientações sobre a visita, as professoras se mostraram entusiasmadas e confiantes de que seus alunos iriam aproveitar muito bem a exposição.

Visita à exposição

A proposta consistiu em que os alunos fizessem a leitura das obras de arte e ficassem bem à vontade para responder às

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

questões propostas pelas mediadoras. Seriam momentos de verdadeira “apreciação, fruição e reflexão sobre as obras”, tal como sugere a “abordagem triangular” formulada por Ana Mae Barbosa. Além do desenvolvimento cognitivo, os alunos vivenciaram uma verdadeira experiência estética.

Embora nem sempre tenham entendido a proposta do artista, conforme afirmação de alguns deles, e a maior parte dos alunos não tenha costume de visitar museus, nem contato com obras de arte ou conhecimento de História da Arte, graças ao trabalho das professoras e mediadoras e o interesse dos alunos, o resultado educacional foi significativo.

Experiências poéticas, artísticas e culturais podem desencadear entre alunos e professores estímulos para transformar a cultura escolar. Esse é o resultado da estética quando convertida em experiência.

A proposta de ateliê poderia representar para os alunos uma possibilidade de liberar sua criatividade e imaginação, mas isso não foi possível. Não houve ateliê, apenas a montagem de um quebra-cabeça com as obras dos artistas. O contato com os materiais oferecidos e a oportunidade de criar seria o ponto alto da visita, até porque, para muitos dos alunos, seria a primeira vez que utilizariam esse tipo de material.

Pensem junto com Dewey (1979) sobre a experiência estética em nossas vidas e em nossas escolas, com o foco voltado para a formação cultural, para além das áreas do conhecimento.

Podemos, então, construir o sentido do mundo e fazer de nossas ações nas escolas um ato artístico, gerando experiências estéticas e nos tornando mais humanos e sensíveis à vida.

## CAPÍTULO V - CONCLUSÕES PRELIMINARES

Após o término da exposição, fizemos uma reunião com as professoras para avaliar todo o processo. As visitas foram avaliadas, bem como o envolvimento dos alunos e os trabalhos resultantes; as professoras entregaram os trabalhos desenvolvidos pelos alunos em sala de aula depois da visita à exposição. Nossa proposta foi que as professoras articulassem o trabalho das disciplinas com tudo aquilo que os alunos leram, apreciaram e refletiram durante a visita.

As professoras disseram ter sido muito interessante a visita à exposição no MACS, assim como o encontro preparatório também foi de grande importância, embora pudesse ter ocorrido com algum tempo de antecedência. Como foi meio em cima da hora, não tiveram tempo suficiente para trabalhar com os alunos a contento, apenas os prepararam para “o passeio” (ressaltamos o termo utilizado pelas professoras, pela sua impertinência em se tratando de uma visita a uma exposição de arte contemporânea). Nas próximas exposições, é preciso que as visitas sejam marcadas antecipadamente para não ocorrer esse tipo de contratempo,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

afinal é importante o aluno se situar e perceber que as visitas às exposições podem enriquecê-lo e não ser apenas “dias perdidos” de aulas.

Outra sugestão feita foi que as mediadoras estejam mais bem preparadas, pois embora tivessem muita disposição em atender bem os visitantes, dava para perceber que estavam inseguras em relação às explicações das obras.

Confirmamos a importância do contato dos jovens com as obras de arte, bem como a da mediação cultural envolvida e comprometida com o processo educacional, viabilizada pela experiência de visita a uma exposição.

Nos finais de semana, a exposição foi aberta ao público, e alguns alunos que tinham visitado a exposição retornaram com seus familiares, o que nos deixou muito otimistas. Afinal, se voltaram foi porque gostaram e acharam interessante.

Entre erros e acertos, as visitas foram significativas tanto para as professoras, quanto para os alunos, que tiveram acesso à arte contemporânea, mesmo não podendo articulá-la com os trabalhos escolares.

Pudemos comprovar que o trabalho do setor educativo do museu é muito importante, pois estamos formando o futuro público e transformando o espaço do museu em espaço de conhecimento.

Embora a Lei de Diretrizes e Bases (LDB)/ 91 tenha tornado obrigatório o ensino de arte nos anos iniciais do Ensino Fundamental, isso não acontece. Seriam muito mais produtivos a mediação

e o diálogo com as obras se os alunos tivessem um conhecimento maior nas diversas linguagens da arte.

Percebemos nos trabalhos realizados pelos alunos que eles gostaram muito da visita à exposição e de algumas obras, especialmente as de Nazaré Pacheco. Mas o desconhecimento do que é arte e, especialmente, o que é arte contemporânea e a falta de trabalho preparatório pelas professoras, antes da visita, limitou em muito um melhor aproveitamento dos alunos. O trabalho feito após a visita também deixou a desejar, pois as professoras precisavam trabalhar outros conteúdos, aplicar provas e fechar notas do semestre. O resultado foi a utilização de uma única aula para avaliação e realização de trabalho sobre a ida à exposição.

Se os alunos estivessem mais envolvidos, com mais conhecimento sobre arte e, em especial, arte contemporânea, mesmo com pouco tempo – uma única aula – poderiam ter “conversado” sobre arte contemporânea e sobre os trabalhos da exposição.

Considerando que essa experiência pretendia investigar se, ao propiciar aos alunos uma experiência de encontro significativo com o universo da arte, viabilizamos a construção de novos conhecimentos, por meio de uma aprendizagem que torna a ação de estudar não só mais fácil e prazerosa, como também mais eficaz; podemos concluir que não conseguimos propiciar uma experiência de encontro significativo com o universo da arte.

A experiência foi interessante, mas constatamos que a preparação para a visita tem um peso muito importante e precisa ser

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

feita com alguma antecedência.

Os mediadores precisam passar pela mesma formação e entender o que significa Mediação e Pedagogia Questionadora.

O MACS, pelo fato de ainda não ter uma estrutura de museu já estabelecido, também nos informou muito em cima da hora sobre a exposição.

Contudo, mesmo diante de tantos desacertos, foi muito gratificante ler os trabalhos dos alunos e tomar conhecimento da percepção que tiveram da exposição, de algumas obras e sobre o desempenho dos mediadores. Esses dados estão sendo tabulados para conclusões mais pertinentes.

Se aprendemos muito com nossos acertos, podemos afirmar que aprendemos muito mais com nossos erros. Pelo menos, depois dessa experiência, ficamos mais cuidadosos e responsáveis com o futuro do MACS, enquanto um espaço que se propõe a ocupar um lugar privilegiado na formação artística e cultural das nossas crianças e jovens; e com a Secretaria da Educação, que precisa ter uma agilidade maior nos agendamentos e precisa também entender o significado da determinação da LDB, viabilizando formação e vivência de arte nas nossas escolas.

Se o título do nosso trabalho é: “Diálogos poéticos: o museu e a escola”, constatamos que esse diálogo inexistente entre o MACS e as escolas municipais de Sorocaba. Isso porque as professoras não conhecem muitos dos autores especificados no nosso referencial teórico; não efetivam na prática uma proposta de trabalho

interdisciplinar, muito menos uma educação em uma perspectiva transdisciplinar, a qual muitas nem sabem o que significa. Já com relação ao MACS, ele está praticamente iniciando a sua inserção na cidade. Tudo isso nos leva a concluir que os diálogos poéticos entre o museu e a escola ainda é um sonho, aqui em Sorocaba. Mas é um sonho que deve ser partilhado e compartilhado com a comunidade, de tal forma que possamos construir pontes para transformá-lo em realidade num curto espaço de tempo, resignificando o trabalho escolar e reencantando a escola, como afirma Assmann (1998), e a arte possa, então, ser vivenciada como experiência não apenas no museu e no trabalho escolar, mas na vida de todas as pessoas.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. **Arte/educação como mediação cultural e social**. Ana Mae Barbosa e Rejane Galvão Coutinho (orgs.) - São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- \_\_\_\_\_. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. Ana Mae Barbosa, Fernanda Pereira da Cunha (orgs.). - São Paulo: Cortez, 2010
- BUORO, Anamelia Bueno. **Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte**. 2. Ed. São Paulo: Educ/Fapesp/Cortez, 2003.
- KRAMER, Sonia (1998). **Produção cultural e educação: Algumas reflexões críticas sobre educar em museus**. In: KRAMER, Sonia e LEITE,

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIAANTEC'14

Maria Inês Moron Pannuzio

Maria Isabel (orgs.). Infância e produção cultural. Campinas: Papyrus, 1999.

LA TAILLE, Ives de. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.** /Ives de La Talle, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas. São Paulo: Summus, 1992.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

# ENTRE A ICONOLOGIA E A SEMIÓTICA: A FANTASIA NO TRABALHO FOTOGRÁFICO DE CHARLES DODGSON.

MARIANA HOSSEIN FONTES

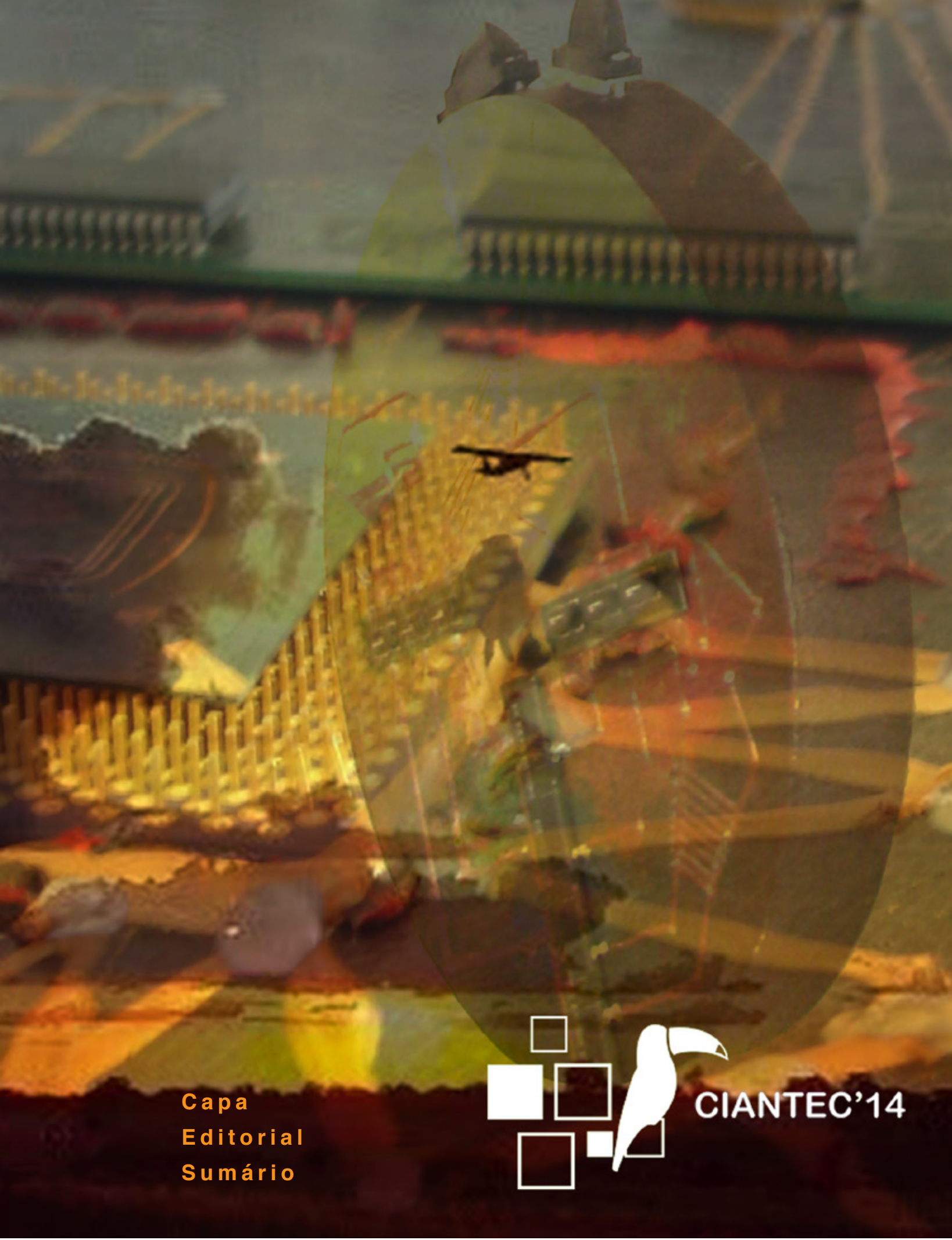
Orientador: Marcos Rizolli  
marcos.rizolli@mackenzie.br

Apoio: PIBIC CNPq



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

RESUMO - Através das interpretações da semântica nas fotografias de Charles Dodgson (autor de Alice no País das Maravilhas, sob o pseudônimo de Lewis Carroll), abordamos as possíveis significações da concretização do fantasioso. Dodgson tem como fonte de inspiração a menina Alice Liddell, em ambos os campos de criação: literatura e fotografia. Além de escritor, foi também matemático, clérigo anglicano e talentoso fotógrafo amador. Partindo da temática “fantasia” presente em sua obra fotográfica, o escopo do estudo visa à compreensão das relações do homem com os signos imagéticos, sendo estes produtos do imaginário. As fotografias de Dodgson apresentam características que se repetem frequentemente em sua obra e que servem para análise, interpretação e categorização. Este processo se dá dentro das abordagens da iconologia, segundo Warburg e Panofsky, e da semiótica de Charles S. Peirce.

PALAVRAS-CHAVE: Iconologia, Charles Dodgson/Lewis Carroll, Semiótica.

ABSTRACT - Through the semantic interpretations of Charles Dodgson's photographs (author of Alice in Wonderland, under the pseudonym Lewis Carroll), we approach the possible meanings of the embodiment of fantasy. Dodgson is inspired by the little girl Alice Liddell in both creation fields: literature and photography. Besides a writer, he was also mathematician, Anglican clergyman and talented amateur photographer. Starting from the theme “fantasy” present in his photographic work, the scope of the study is the

understanding of man's relationship with pictorial signs, which are products of the imagination. Dodgson's photographs have characteristics that often recur in his body of work, attending for analysis, interpretation and categorization. This process develops from the approaches of Warburg and Panofsky's iconology and Charles S. Peirce's semiotics.

KEY WORDS: Iconology, Charles Dodgson/Lewis Carroll, Semiotics.

## 1. CHARLES DODGSON, LEWIS CARROLL E ALICE: FOTOGRAFIA E LITERATURA.

Charles Lutwidge Dodgson nasceu em 1832 no condado de *Cheshire*, e viveu até o ano de 1898. Seus pais, Jane Lutwidge e Charles Dodgson tiveram onze filhos, criados rigorosamente com os valores e morais da Igreja Anglicana. Entre quatorze e dezessete anos, Dodgson estudou na *Rugby School*, onde se destacou com excelência em Matemática, e também já se mostrava entusiasta de Literatura. Aos dezenove anos, Dodgson mudou-se para estudar na *Christ Church College* (pertencente à Universidade e à diocese de Oxford), onde, posteriormente, foi professor de Matemática de 1856 a 1881, assim como seu pai.

Dodgson era um homem de comportamento discreto e reservado e, depois de sua morte, muito sobre ele foi perdido. Pu-

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

blicou várias obras sob o pseudônimo de Lewis Carroll, inclusive a notável obra infantil *Alice no País das Maravilhas* (1865), escreveu também livros de conteúdo matemático, nos quais utiliza seu nome verdadeiro. Em 1856 comprou sua primeira câmera fotográfica, e neste mesmo ano conheceu Alice Liddell, sua fonte de inspiração em ambos os campos de criação, literatura e fotografia. Dodgson conheceu a família Liddell através da *Chirst Church*, onde Henry George Liddell trabalhava. Alice Pleasance Liddell, filha de Henry e Lorina Hanna Liddell, teve duas irmãs, Lorina e Edith, e um irmão, Harry - os quais também foram retratados por Dodgson. A amizade com a família rapidamente cresceu e na época em que Dodgson conheceu Alice, ela tinha quatro anos de idade. Dodgson costumava criar e contar histórias fantásticas para as crianças, e foi em um passeio a barco que criou a então chamada *Alice's Adventures Under Ground* [As Aventuras Subterrâneas de Alice], em 1862. Alice pediu que Dodgson escrevesse a história contada, e em quando finalizada a obra, dois anos depois, Alice foi apresentada com um manuscrito. Depois de a história ter sido pouco modificada, foi publicada com o título *Alice no País das Maravilhas* em 1865 e seis anos depois, Dodgson, ainda com o pseudônimo Lewis Carroll, publicou um segundo livro inspirado em Alice – *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* [Através do Espelho e o que Alice Encontrou Lá].

Dodgson tinha uma personalidade fora do comum, mas era sociável quando desejava e, diferente do que alguns biógrafos afir-

mam, Woolf (2010) argumenta que ele relacionava-se bem com as pessoas. O vínculo que tinha com as crianças, com as quais dispndia várias horas do dia, levantou suspeitas sobre seu comportamento. Longos passeios e piqueniques, especialmente com Alice, geraram rumores que perduram até os dias de hoje de que Dodgson era pedófilo e tinha intenções sexuais para com Alice, embora nunca houvesse um caso comprovado que confirmasse essas suspeitas. Independente de tais suposições, sua amizade com a família Liddell terminou subitamente em 1863.

Dodgson nasceu sete anos antes do surgimento dos primeiros processos fotográficos: os daguerreótipos franceses e os calótipos ingleses. Esses processos foram substituídos, posteriormente, pelo colódio úmido sobre a placa de vidro. O novo processo foi uma revolução, pois os materiais poderiam, agora sem patente, ser facilmente encontrados e adquiridos. Dodgson, além de matemático, escritor e clérigo anglicano, era também talentoso fotógrafo amador. Teve como principais temas explorados por sua câmera: esqueletos, amigos e família, celebridades, paisagens e, o de maior relevância para este estudo, as crianças. A questão da representação da sensualidade infantil em suas obras é feita a partir de alguns elementos simbólicos marcantes, como ombros e tornozelos à mostra, os olhares e até mesmo as posições. Mas serão estes elementos suficientes para se deduzir que existisse desejo sexual de Dodgson por crianças? Há quem o defenda e quem o acuse. Na época, casamentos com meninas de tenra idade eram

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

normais, e casos de pedofilia ou estupro de crianças, no século XIX, não eram transparentes. Colin Ford (2012) afirma que a comparação entre as fotografias das meninas com as imagens eróticas vitorianas invertem de valores e de julgamento quando analisadas aos “olhos da atualidade”. Segundo o autor, aquelas de cunho pornográfico são inofensivas e até encantadoras e a representação das meninas por Dodgson parece perversa e perigosa. Durante a quinta exposição anual da Sociedade Fotográfica de Londres, em 1858, Dodgson expôs quatro fotografias, conquistou importância, destaque e reconhecimento na área. Durante os vinte e quatro anos de atividade fotográfica, ele produziu cerca de três mil imagens, sendo que apenas, aproximadamente mil sobreviveram ao tempo e à destruição. Dodgson diz ter abandonado a fotografia no ano de 1880, por não encontrar um objeto que fosse tão interessante a ponto de fazê-lo retornar ao laboratório fotográfico, e seu desejo, então, era dedicar-se à literatura. Seu sobrinho, e primeiro biógrafo Stuart Dodgson Collingwood, relatou que na mesma época em que Dodgson se desinteressa pela atividade fotográfica, Alice se casara. Ele indica ter sido uma experiência trágica para o retratista, relacionando o abandono da prática fotográfica com a perda definitiva de sua musa: “A paixão por ela e pela fotografia se apagou com um mesmo sopro, em apenas alguns dias”.

O momento histórico-cultural que data a atividade fotográfica de Charles Dodgson priorizava a representação fiel à realidade, no que tange o universo fotográfico. Ainda em desenvolvimento

técnico e, engatinhando rumo ao reconhecimento artístico, a fotografia teve como primeiro movimento o Picturalismo em 1890. Tal movimento se limitou à estética já consolidada das artes, como a da pintura e do desenho, em detrimento da busca por uma nova forma de expressão, mas, suas contribuições marcaram o início da fotografia como arte. Dodgson pertenceu aos experimentalistas que antecederam tal movimento, e que fez uso deste instrumento de capturar o real para representar o mundo fantasioso e imaginário – dentro da estética e do rigor técnico do retratista. Nos livros de Lewis Carroll (pseudônimo de Dodgson) a característica da relação racional-ilusório-fantasioso aparece de forma a se relacionar com seu trabalho fotográfico.

As classificações e análises Semiótica e Iconológica são realizadas por meio das interpretações da semântica nas fotografias de Charles Dodgson, tendo como elemento central a representação do fantasioso. Derivado do grego *phantasma* (aparição), fantasia é a atividade de imaginar coisas impossíveis ou improváveis e criação da imaginação mediante a combinação de ideias. Para o Dicionário de Semiologia de Greimas e Courtés (2012) a fantasia é relativa a uma determinada cultura, que julga certos signos mais reais que outros e que pode conduzir o produtor da imagem à submissão de regras de construção de um “faz de conta” cultural, e para o Dicionário de Psicanálise de Roudinesco e Plon (1998), fantasia é a expressão máxima e mais verdadeira do registro dos desejos inconscientes. As fotografias são represen-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tações visuais que estruturam uma linguagem. São formas produzidas pelo homem e, então, sistematizadas, colocadas em uma ordem. Esta linguagem visual é composta, portanto, de signos que podem vir a representar ou se apresentar como signos. A atividade fotográfica possui uma propriedade física de analogia, mas, paradoxalmente, tem índole surrealista no que se refere à “própria criação de um mundo em duplicata, de uma realidade de segundo grau, mais rigorosa e mais dramática do que aquela percebida pela visão natural” (SONTAG. 1973 p. 67). O trabalho fotográfico de Dodgson não busca uma representação submetida à analogia no campo das sensações, emoções, reações e expectativas. Elas procuram concretizar histórias, personagens, e os mais diversos produtos do imaginário. Portanto, possuem uma carga sentimental e de expressão que transborda os limites da realidade, permeada de signos.

## 2. ICONOLOGIA DE ABY WARBURG E ERWIN PANOFKY

Segundo o historiador de arte Gombrich (1999), Abraham Moritz Warburg nasceu em 1866 na Alemanha e faleceu em 1929. Hoje é lembrado, principalmente, como o idealizador e fundador da Biblioteca Warburg, sediada em Londres, e como mentor do Instituto Warburg. O teórico tornou-se referência nos estudos de Arte e Cultura da Renascença italiana, buscando as influências culturais

da Antiguidade na Modernidade. Teve como principais focos de estudo a Arqueologia e História, porém, demonstrava forte interesse em Medicina, Psicologia e História da Religião. Warburg foi defensor de uma metodologia interdisciplinar aplicada à História da Arte, ampliando as questões de abordagem da imagem. Teve como discípulo Erwin Panofsky (1892 – 1968), especialmente no que se refere ao campo dos métodos iconológicos. Panofsky foi professor nas universidades de Hamburgo, Nova Iorque, Princeton e Harvard. Ele, entre outros, sucessores de Warburg se distanciaram, em certos aspectos, do caminho trilhado pelo “pai” da Iconologia: eles buscaram o significado do conteúdo representado em uma imagem, afastando-se das questões da Psicologia e das razões que determinam as transformações temporais. Contudo, o rigor metodológico de Warburg foi mantido.

De acordo com Panofsky (1972), a Iconografia é o ramo da História da Arte que trata da temática ou significado das obras de arte em oposição às suas formas. Por forma entende-se tudo aquilo que se refere aos padrões de cores, linhas e volumes e como eles se comportam, podendo modificar-se constantemente e dar origem a novos padrões formais. A temática ou significado surge através da percepção automática das formas como objeto (no caso das fotografias, as meninas) e de eventos (a causa da modificação formal pode ser, por exemplo, as diferentes posições da fonte de iluminação solar, que ao longo do dia incide diferentemente sobre o planeta, possibilitando diversos resultados capturados em distin-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tos instantes fotográficos). O significado factual é de fácil percepção e compreensão. É apreendido pela simples identificação das formas de objetos já conhecidos por meio da experiência prática. É também a identificação da mudança de suas relações com certas ações e eventos. O significado expressivo surge de determinadas reações produzidas pelos objetos e eventos identificados pelo espectador e, desta forma, proporciona “dicas” de fatores psicológicos que podem estar relacionados a eles (como, por exemplo, se a menina que posa está alegre ou entediada). Os elementos são apreendidos por empatia e sensibilidade - habilidades, estas, desenvolvidas a partir de experiências práticas e cotidianas, que tem como objetivo a compreensão dos objetos/eventos que cercam o espectador. Assim como, em certos aspectos, dependem da familiaridade que o homem possui com estes elementos. As formas representam objetos naturais, como o homem, os animais, plantas, ambientes construídos pelos homens, etc., o que torna possível a identificação das relações mútuas como possíveis manifestações de eventos e a percepção de qualidades expressivas em posições, gestos, ambientes e cenários. O universo das formas puras engloba os motivos artísticos, e a enumeração destes motivos é denominada de descrição pré-iconográfica da obra de arte. Portanto, juntos, os significados factuais e expressivos constituem a classe do Conteúdo Temático Primário ou Natural e se referem a eventos práticos e suas respectivas conotações expressivas.

Mas, para entender o significado dos objetos e eventos

é preciso também conhecer o contexto em que estão inseridos: os costumes, tradições, aspectos culturais, sociais, econômicos, psicológicos, etc. A classe do Conteúdo Temático Secundário ou Convencional é formada por estes conhecimentos específicos e abrangentes. A apreensão do significado acontece por meio da conexão dos motivos artísticos e seus conjuntos (composições), com temas ou conceitos. Os motivos reconhecidos carregam um significado convencional e são manifestados através da aproximação ou combinação de imagens com histórias ou alegorias. A identificação destes elementos concerne à atividade iconográfica. Ambas as classes de Conteúdos Temáticos, os Primários ou Naturais e os Secundários ou Convencionais, são fenomenológicos e, juntos, compreendem os eventos visíveis, composto pelas formas, e seus significados inteligíveis – que abrangem a temática, assim como os significados factuais e expressivos.

O Significado Intrínseco ou Conteúdo é aquele que parte da ordenação de observações que se assemelham e se repetem de maneira expressiva. Com isso, estas qualidades podem ser interpretadas e relacionadas aos cenários socioculturais e psicodemográficos, resultando na concepção de que são qualidades inerentes às ações. Os princípios que revelam características básicas de uma nação, como período, classe, religião ou filosofia, são ligados a uma personalidade e seu trabalho – podemos afirmar, então, que Dodgson é, de forma geral, representante de seu tempo (a Era Vitoriana), por carregar em seu trabalho as características dessa

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

época, de seu país, de sua religião e etc. Estes princípios se manifestam tanto nos métodos de composição como nas significações iconográficas. A interpretação do Significado Intrínseco ou Conteúdo pode indicar que os procedimentos técnicos de um determinado país, período ou artista estão presentes nas ações básicas, assim como nas outras qualidades específicas de estilo. Ao conceber as formas puras, os motivos, as imagens, as histórias e alegorias como manifestações de princípios, nós podemos interpretar estes elementos como valores simbólicos. A descoberta e interpretação destes valores são objetos da Iconologia, que tem como ponto de partida um método que surge da síntese ao invés da análise.

### 3. SEMIÓTICA DE CHARLES S. PEIRCE

A Semiótica é a ciência dos signos que surgiu, separada e quase simultaneamente, nos Estados Unidos, na Europa Ocidental e na União Soviética, durante o século XIX. Entretanto, este estudo tem como base a vertente norteamericana, de Charles Sanders Peirce (1839-1914). Segundo a pesquisadora Lucia Santaella (2003), Peirce teve como pai Benjamim Peirce, o matemático mais importante de seu tempo. O que garantiu a Peirce contato, desde menino, com os mais renomados artistas e cientistas da época. Aos seis anos de idade já era químico, aos onze anos escreveu uma História da Química e, posteriormente, se formou nesta mes-

ma área na Universidade de Harvard. Mas, Peirce também era matemático, físico, astrônomo, além de estudioso de Biologia, Geologia e Ciências Sociais, a qual se especializou em Lingüística, Filologia, História e Psicologia experimental. Peirce foi um cientista, e também foi considerado um filósofo, apaixonado pela Lógica. A este respeito, Santaella discorre:

A quase inacreditável diversidade de campos a que se dedicou pode ser explicada, portanto, devido ao fato de que se devotar ao estudo das mais diversas ciências exatas ou naturais, físicas ou psíquicas, era para ele um modo de se dedicar à Lógica. (2003, p. 3)

A Semiótica é um campo destinado ao estudo das significações da linguagem inseridas em uma cultura, em que toda prática social tem, potencialmente, caráter signíco. Peirce desenvolveu um sistema filosófico do qual a teoria Semiótica é apenas uma parte. Esse sistema é composto pela atividade de contemplação e categorização denominada Fenomenologia, pelas Ciências Normativas: Estética, Ética, Semiótica - sendo a última constituída por Gramática Pura, Lógica Crítica e Retórica Pura - e, por fim, pela ciência da realidade: a Metafísica.

Peirce define o conceito de signo como "(...) aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalen-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

te, ou talvez um signo mais desenvolvido.” (2003. p.46). O signo é composto pela tríade signo-objeto-interpretante, através da qual as possibilidades combinatórias são estruturadas em três tricotomias: a primeira se refere à relação do signo consigo mesmo, a segunda, do signo com o objeto e a terceira, do signo com o interpretante. Ou seja, os signos são representações que possuem correspondentes externos (os objetos). Com a finalidade de tornar possível a interpretação e compreensão dos mais diversos níveis significativos, inicia-se o processo de conscientização do caráter sógnico, que abrange sua composição triádica (signo-objeto-interpretante), através da intermediação realizada pelas tricotomias, entre o homem, o fenômeno e o signo. O intermédio se constitui das Categorias Universais dos Signos, em que a propriedade de qualidade corresponde à denominada Primeiridade, a relação/reacção se refere à Secundidade e a representação/mediação indica a Terceiridade. Estes elementos compõem, de forma gradativa, toda e qualquer experiência.

Na Primeiridade, espontânea, distinta e livre, os signos se apresentam como qualidades a serem contempladas, são impressões livres de intenção. É a consciência imediata que desencadeia sentimentos, os quais Santaella discorre que, quando tentamos compreendê-los, nos deslocamos no tempo e, portanto, para fora do sentimento que buscamos entender. Ela afirma: “Há instantes (...) em que a qualidade de sentir assoma como um lampejo, e é como se nossa consciência e o universo inteiro não fossem,

naquele lapso de instante, senão uma pura qualidade de sentir.” (2003, p. 10). Por Charles Dodgson não se ocupar apenas com a representação do “objeto real”, a interpretação de suas fotografias permite ir além da camada da denotação, até o aspecto fantasioso e de significação, que estão relacionados à conotação. As fotografias das meninas são signos das meninas (que são os objetos) e tudo aquilo que a imagem pode conotar e remeter na mente daqueles que as veem (fragmentos de histórias, personas, mitos e etc.) são interpretantes. O objeto se diferencia do signo e é devido a este aspecto que o signo pode, no máximo, representar o interpretante produzido pelo signo, de forma que este não substitui o objeto, apenas coloca-se no lugar dele. O signo que corresponde à Primeiridade e à segunda tricotomia (classe da relação do signo com o objeto) é o ícone ou, quando tratado de forma específica, o primeiro nível do hipoícone - aquele que abrange as imagens, formas figurativas, desenhos, pinturas, etc. São os signos que representam seus objetos através do caráter de semelhança e que aparecem como simples qualidades. A experiência factual da existência cotidiana se dá na Secundidade. Na relação entre signo e objeto, o índice é signo de conexão a um todo, a qual ele pertence. Tem caráter físico-existencial, que aponta para outra coisa, seu objeto. A aproximação de um de um elemento primeiro a um segundo, de maneira intelectual, corresponde ao pensamento sógnico, através da qual representamos e interpretamos o mundo. Na Terceiridade, o signo em relação com seu objeto, é simbólico e, portanto, porta-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

dor de uma lei convencional de representação. Podemos dizer, de modo geral, que toda fotografia é um signo hipoicônico, mas que também pode ser classificada, no âmbito da relação signo-objeto, como índice ou símbolo.

A classificação semiótica de sin-signo indicial dicente se refere à linguagem visual como representação singular e icônica, que ocorre por meio da forma em que ela é percebida e compreendida. Os retratos fotográficos de Charles Dodgson são, em sua totalidade, sin-signos, pois são todos singulares e objetos da experiência direta. As fotografias do retratista também são, em uma relação de analogia, tais como os objetos que representam e por isso, pertencem à segunda classe dos signos, o índice. São dicentes, pois são, em si mesmos, signos que veiculam informação e relatam algo real, independente se a forma de representação tende à realidade ou não.

## 4. ICONOLOGIA E SEMIÓTICA: CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS

A partir das duas metodologias expostas - a Semiótica de Peirce e a Iconologia de Warburg e Panofsky - podemos afirmar que as fotografias são representações visuais. Estas representações, em conjunto, estruturam uma linguagem. Ambas as vertentes teóricas buscam compreender as significações de elementos, e como estas ocorrem em relação ao contexto histórico-cultural

que as formaram. As duas teorias percorrem caminhos paralelos que se cruzam em diversos momentos e que possuem o mesmo destino final. Porém, cada percurso possui sua singularidade.

As duas metodologias são calcadas pela atividade fenomenológica, em que elementos capturados pela observação, que se assemelham e se repetem, são categorizados. No campo Iconológico, mais especificamente na Iconografia, trata-se em primeiro lugar da forma de determinado objeto. Esta mesma forma é abordada na teoria Semiótica como um quase-signo de qualidade, que se apresenta à contemplação e que pertence à Primeiridade. Mas, que extrapola a simples identificação automática (descrita no processo Iconológico) das linhas, volumes, cores, e etc. e abrange toda e qualquer sensação, pensamento, e interpretante a que ela pode levar. Similar ao significado expressivo da Iconologia, que se dá por meio das reações causadas por objetos e eventos no espectador. O Conteúdo Temático Primário ou Natural é composto pelo significado factual e pelo significado expressivo. O significado factual está presente na experiência prática, assim como, na Semiótica, o signo referente à Secundidade é aquele que aponta para algo que existiu de fato. O Conteúdo Temático Secundário ou Convencional e o Significado Intrínseco ou Conteúdo, da Iconologia, convergem, em certos aspectos, com a Terceiridade (da Semiótica), pois estas classes aproximam imagens com histórias, alegorias ou convenções sociais. Mais especificamente, tanto o Significado Intrínseco como a Terceiridade, são compostas pelos

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

valores simbólicos.

Porém, as teorias se divergem no âmbito da aplicabilidade, de uma forma geral. O sistema filosófico de Peirce, que engloba a Semiótica e reproduz seu esquema triádico, é de extremo detalhamento, e ele buscou criar uma metodologia que pudesse ser empregada em temáticas diversas, como a Teoria da Evolução, a Física, a Fisiologia, entre outras. Portanto, a Semiótica discorre de particularidades que permitem aplicações universais na natureza, na ciência, no pensamento. Já a Iconologia cria campos de análise e interpretação de ampla abrangência (como ações, objetos, eventos, etc.), mas de aplicações restritas ao campo sociocultural da linguagem, comunicação e arte. Entretanto, se considerarmos a Semiótica isolada do sistema a qual ela pertence, exatamente da maneira que este estudo buscou ser realizado, podemos observar que as divergências não são tantas quanto as convergências. Sendo assim, a maior das diferenças entre as duas teorias se dá na etapa Iconográfica da busca por correspondências externas definidas por uma temática. O processo semelhante que se desenvolve na Semiótica é o de comparações entre elementos presentes em um conjunto de obras. Porém, a relação é feita de forma interna ao sistema de imagens, e não busca referências externas, como na Iconologia, além de se tratar de elementos em comum, e não de uma temática em geral.

A síntese Iconográfica é realizada a partir da temática formal “meninas”, presente no conjunto de fotografias de Dodgson, e

se apresenta no formato de quadro iconográfico, com imagens de diversos artistas, seguido de sua legenda.

## 5. ANÁLISE INTERPRETATIVA: APLICAÇÃO DOS MÉTODOS

Uma linguagem autoral, que é característica de determinado autor, se forma a partir da recorrência de certos elementos presentes, neste caso, nas imagens fotográficas de Dodgson. A partir disso, é possível então, sistematizar e estruturar tal linguagem. A recorrência pode ser temática, como cenas cotidianas, ou apenas elementos isolados que se repetem e caracterizam a intencionalidade do artista. As características destacadas a seguir concernem às atividades de leitura, análise e interpretação das imagens.

**Coloração das fotografias:** O processo fotográfico utilizado pelo artista era o colódio úmido sobre a placa de vidro, que, a partir do negativo revela imagens em preto e branco. Mas, podemos observar fotografias de diversas tonalidades, desde os esperados tons de cinza, até variações de sépia e amarelado. A coloração é um indicativo da ação do tempo, do estado de conservação, assim como de possíveis tratamentos e restaurações. É um signo degenerado, no que tange a relação de cunho referencial com seu objeto, devido ao constante processo de desgaste físico-químico causado pelo passar do tempo, que altera suas características qualitativas.

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Tons claros:** A preferência do retratista pelo uso de elementos em tons claros, como nas vestimentas das personagens e objetos que se destacam na composição da cena, projeta a imagem das meninas de forma divinizada, e por vezes, fantasmagórica, representando-as como seres angelicais e surreais. Geralmente em contraste com um fundo escuro, a pureza das meninas também está em oposição a um mundo impuro.

**Vinhetas:** As bordas escuras de característica circular são um defeito da passagem de luz pelo jogo de lentes que compõe uma objetiva ligada ao corpo da câmera fotográfica. Algumas imagens possuem formato elíptico, semielíptico, entre outros, diferentes do formato standard, justamente para esconder os defeitos das bordas. Porém, as vinhetas passaram a ser vistas como efeito a ser utilizado para direcionamento do olhar do espectador para o centro da imagem.

**Círculos:** O elemento formal circular tem grande recorrência no trabalho fotográfico de Charles Dodgson. Círculos e elipses aparecem no formato da fotografia em si - como já foi citado, usado para esconder as imperfeições acumuladas nas bordas -, em elementos de cena e efeitos de luz. O círculo simboliza a eternidade, por não ter começo e não ter fim, assim como o tempo. Ele possui um ponto focal muito preciso, por isso, o tema principal é posicionado de forma centralizada. Além de eterno, é símbolo de elementos sagrados, como aura e auréola. De forma a reafirmar a divinização da construção imagética das meninas. Mas, este ele-

mento aparece de forma sutil e discreta, pertencendo à cena, à história.

**Enquadramento fechado:** Como retratista, o foco das fotografias de Dodgson são as expressões, feições e olhares das pessoas. Para capturar estes elementos é utilizado um enquadramento fechado, mas suficientemente aberto para retratar as mãos e pés também – que são essenciais para a construção fantasiosa que o artista realiza.

**Composição em diagonais:** Em algumas fotografias a composição se dá por diagonais formadas a partir da pose da menina e/ou da presença de objetos de cena. Num primeiro momento, o olhar do espectador é levado, por meio dessa diagonal, a percorrer a imagem e, em um momento secundário, o olhar desliza livremente - para assimilar o resto dos elementos e, por fim, retornar à diagonal por ser uma estratégia compositiva que, por sua recorrência, muito nos chama a atenção.

**Colagem:** A manipulação da imagem surgiu junto ao próprio desenvolvimento técnico do ato fotográfico. O artista se utiliza de elementos de duas ou mais fotografias para criar uma única composição. É uma técnica de grande importância para a representação da fantasia, por viabilizar o resultado desejado para determinada história, representada por uma imagem. O ato de manipular, através da colagem, caracteriza os elementos como signo índice que se degenera, por utilizar diferentes índices genuínos que, juntos, alteram o sentido de existenciais para referenciais.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Interação figura e fundo:** O artista trabalha os elementos figura e fundo sempre em contraste de claro-escuro, sendo que, majoritariamente, o fundo é escuro e as vestimentas das meninas são claras. O que cria uma atmosfera mais sóbria e intensa, com maior destaque ao argumento central, a menina, do que ocorre na situação oposta: fundo claro e as meninas vestidas com tons escuros.

**Cenografia:** Em algumas imagens, as meninas estão inseridas em ambientes escuros, sujos e frios, que denotam descuido e abandono, onde crescem algumas plantas e se destaca a textura áspera. Este cenário contrasta com a suavidade da pele, das feições e das posições das meninas, sendo que nessa relação dialética, um realça as características do outro. Em outros ambientes, porém, a cenografia é completamente diferente, ela pode ser adornada por elementos que fazem alusão a um contexto cultural, ou apenas fantasioso. Como, por exemplo, a imagem anterior (primeira, no sentido da direita para a esquerda, da figura 3): o ambiente está repleto de caixas com flores pintadas, um chapéu típico da china repousando sobre estas caixas, e um leque nas mãos da menina, tudo em harmonia temática com seu figurino chinês.

**Flores e plantas:** A presença de flores e folhas de plantas tem, de forma geral, caráter ornamental. São cuidadosamente posicionadas nas meninas, nos objetos de cena ou nos cenários, de forma a complementarem a narrativa fantasiosa. As flores,

delicadas e de perfume agradável, são símbolos de feminilidade, inocência e pureza. Quando em coroas, na cabeça das meninas, representam o círculo eterno da vida. Em funerais na Inglaterra é comum que meninas usem estas coroas para simbolizarem a pureza e a “coroa da glória eterna” que aquele que morreu usará no céu, em sua vida pós-morte. Assim, flores também significam vida e ressurreição. Na cultura greco-romana, são adornos usados por deuses mitológicos e por ninfas. Relacionando as meninas, novamente, a seres divinos.

**Olhares das meninas:** Os olhares das meninas compõe o caráter narrativo das fotografias de Dodgson. Distância, ausência, e uma vaga tristeza são sentimentos provocados pelos olhares indiretos. Nas imagens em que as meninas olham de forma direta, a sensação, oposta à anterior, é de presença. Mas, os sentimentos melancólicos são potencializados porque causam, no observador, identificação e empatia. Ainda que minoria, alguns olhares expressam sentimentos positivos, como tranquilidade, segurança e confiança. É importante notar que, apesar do olhar de uma menina, em uma fotografia específica, ser caracterizado nesta análise como melancólico, o teor fantasioso desta mesma fotografia, que é construído a partir da combinação deste com outros elementos, pode conotar sentimentos de diversas origens que extrapolam o negativo.

**Corpos reclinados:** Nas imagens em que as meninas estão deitadas e acordadas, suas pernas apresentam-se cruzadas,

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

em que uma sobrepõe à outra de forma natural, sem parecer uma pose rígida e forçada. As pernas e pés podem estar despídos, com a pele à mostra, o que, para a época, denotava erotismo. Mas, para os dias de hoje, conota, no máximo, uma sensualidade inocente. As pernas também podem estar caracterizadas com meias simples ou extravagantes, pertencentes a um figurino. Já nas fotografias em que as meninas estão deitadas e dormindo, suas pernas e pés podem estar de forma semelhante à descrita anteriormente ou, para melhor representar uma cena cotidiana, eles podem não aparecer, sendo comum o uso de lençóis ou cobertores, com maior recorrência, de tons claros.

**Cenas do cotidiano:** O fotógrafo também retrata cenas do dia-a-dia das meninas. Mas, ele o faz de forma a narrar fragmentos de uma história, se afastando do gênero fotojornalista e empregando, mais uma vez, o caráter fantasioso. A personagem faz a ação de forma natural, usualmente com seus cabelos despenteados e com poses despojadas, que expressam sua personalidade, mesmo quando ela dorme, ou lê um livro, ou penteia o cabelo. Nessas imagens, o signo índice é genuíno, uma vez que são meninas que possuem correspondência factual com a realidade, por terem, não apenas, sua existência registrada por uma máquina capaz de capturar o real, como a representação de suas ações facilmente remete às atividades corriqueiras, protagonizadas por cada um de nós. Ou seja, a relação signo-objeto é existencial.

## 6. CONCLUSÃO

O estudo buscou a compreensão das relações do homem com os signos imagéticos, assim como suas aplicações nos campos da fotografia e da comunicação. Tomou como ponto de partida os conceitos da Iconologia e da Semiótica, originando uma análise interpretativa dos elementos e suas possíveis significações presentes no trabalho fotográfico de Charles Dodgson. Portanto, as fotografias não devem ser vistas, neste estudo, como simples retratos de meninas fantasiadas, pois, dessa forma, limitamos o potencial de significação das obras fotográficas. Contudo, se esta limitação fosse mantida, as interpretações que abrangem as composições, a Primeiridade e a Iconografia ainda seriam possíveis de serem realizadas. Mas, para a compreensão das significações de maneira mais profunda é necessário que as fotografias de Dodgson sejam consideradas como documentação que trata da personalidade do artista e das características da civilização vitoriana (englobando diversos aspectos pertencentes à época: como a religião, filosofia, entre outros). As fotografias apontam para diversas outras coisas, em que suas características se apresentam como evidências.

O impacto das imagens do artista pode ser mensurado através de seu legado, que está presente e muito bem disseminado na arte contemporânea: através do lúdico, do surreal, do fantasioso. Apontamos, então, dois artistas que se destacam no uso de referências diretas às obras de Dodgson. São eles: o ilustrador japo-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Mariana Hossein Fontes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

nês Takato Yamamoto e a fotógrafa inglesa Kirsty Mitchell. Yamamoto retrata cenas sombrias e perturbadoras, protagonizadas por meninas sensualizadas. Apesar das temáticas obscuras, a estética visual faz referência à feminilidade e inocência das meninas, através das cores claras e pastéis. Yamamoto também representa a musa inspiradora de Dodgson, a Alice. Assim como o ilustrador, Kirsty Michell faz referências diretas ao retratista, intitulado seu recente ensaio fotográfico de *Wonderland*. A temática da fotógrafa concerne ao imaginário, repleto de cenários e figurinos extravagantes, ela retrata mulheres, de forma a contar histórias, e suas imagens dialogam entre o suave, o bizarro e o melancólico. Podemos concluir, então, que Charles Dodgson desenvolveu em suas fotografias um estilo característico, repleto de significações que permeiam o imaginário coletivo até os dias de hoje. Sua obra inaugurou a temática fantasiosa e narrativa na fotografia, por meio da criativa, original e precisamente detalhada concepção de suas personagens e cenários singulares, que fizeram dele, um artista igualmente excepcional.

## REFERÊNCIAS

Krien, D. Fine Art Directory – Lewis Carroll. Alemanha, 2012. Disponível em: <[www.amadelio.org/volumes\\_entries/fine\\_art\\_directory/lewis\\_carroll\\_fine\\_art1.html](http://www.amadelio.org/volumes_entries/fine_art_directory/lewis_carroll_fine_art1.html)> e <[www.amadelio.org/volumes\\_entries/fine\\_art\\_directory/lewis\\_carroll\\_fine\\_art2.html](http://www.amadelio.org/volumes_entries/fine_art_directory/lewis_carroll_fine_art2.html)>. - Acessado em: 28/11/2013.

Panofsky, E. Estudos sobre Iconologia. São Paulo: Editora Alianza, 1972.  
Peirce, C. S. Semiótica. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.  
Santaella, L. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal. Editora Iluminuras, São Paulo, 2009.  
Woolf, J. The Mystery of Lewis Carroll. Nova York: St. Martin's Press, 2010.

Capa  
Editorial  
Sumário

# ARTE CONTEMPORÂNEA NA PÓS-MODERNIDADE: ARTE COMO *GRIFE*

NORBERTO STORI

Norbetro Stori

Prof. Titular do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e  
História da Cultura do CEFT/Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Livre Docente em Artes Visuais/IA-UNESP/SP.

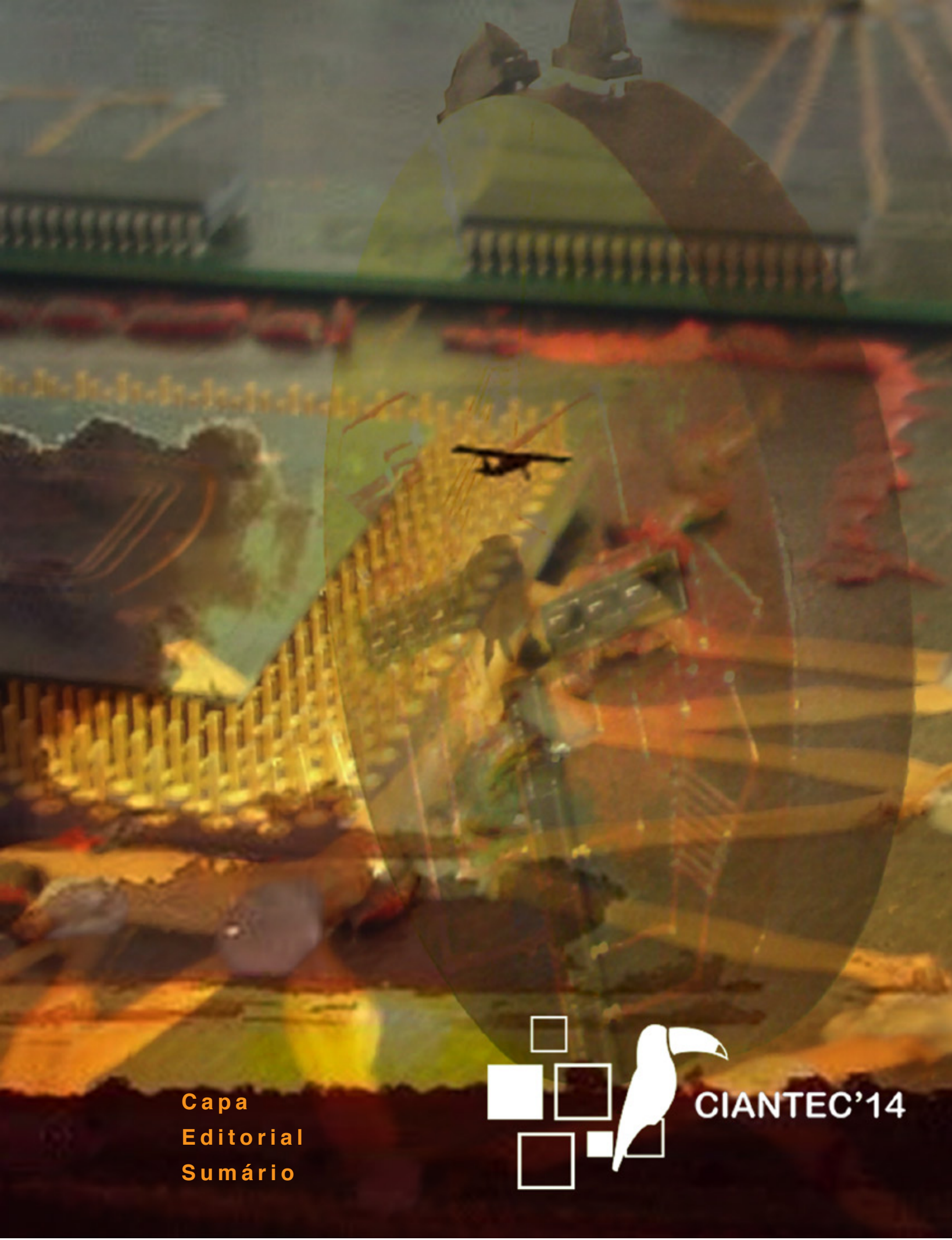
Mestre e Doutor/Universidade Presbiteriana Mackenzie/IA-UNESP.

Artista plástico.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Norberto Stori

RESUMO - Dentre as características da pós-modernidade, uma das mais evidentes é a dinâmica veloz com que as coisas vão acontecendo em todos os sentidos e setores do nosso cotidiano. Nela, os meios de comunicação e as novas tecnologias nos saturam de informações e diminuem distâncias pessoais e geográficas, onde o imediatismo preponderante reflete também na arte contemporânea. Obras executadas com materiais e tecnologias atuais, tem como referência em sua maioria, a arte produzida nos movimentos artísticos de vanguarda das primeiras décadas do século XX, e mais próximo, a arte produzida a partir da década de 1960, com a Arte Conceitual. Atualmente, a maioria dos artistas não trabalha mais solitário, e sim com equipes de produção em seus diversos ateliês localizados estrategicamente nos mais importantes centros de produção e de mercado de arte, onde estão as principais casas de leilões de obras de arte. Contemporaneamente, há o artista “Grife” cuja produção vislumbra ser marca, preocupando-se muito mais com o dinheiro, o marketing da sua produção, o auto marketing e com o status, para se transformar em artista celebridade, onde a valorização de sua produção está ligada à gestão de marca, como na publicidade. Como o maior exemplo de artista “Grife” da atualidade, há o britânico Damien Hirst o estadunidense Jeff Koons, cujas obras são as mais valorizadas no mercado de arte. Outro elemento, é que o colecionismo de obras de arte também mudou, na maioria das vezes as obras são negociadas, não mais para uma fruição estética, mas sim como ações com intenção

de lucros futuros pelos jovens colecionadores, atrelados sempre ao curador e ao galerista, que são os personagens mais importantes desse mercado, onde a originalidade da obra nem sempre é recompensada. Contudo há artistas que inovam e servem de estímulo para outros artistas, principalmente para os que ainda estão em formação.

PALAVRAS CHAVE: Arte Contemporânea; Pós-modernidade, Mercado de arte, Grife, Artista Celebridade.

ABSTRACT - Among the characteristics of post-modernity, the most evident one is the fast dynamics of how things are happening in all directions and sectors of our daily lives. The overwhelming speed of immediate communication and new information technologies are reducing personal and geographical distances, which is also reflected in contemporary art. Artwork created with modern materials and technologies reference mostly the avant-garde artistic movements of the early twentieth century, and later, the art produced in the 1960s with the conceptual art. Most artists today no longer work alone in his studios, the artist works with production teams in its various workshops strategically located in the major centers of production and art markets, where there are usually main auction houses. Actually, there are “brand artists” whose production is focused on branding, concerned more with the money, with the marketing of their production, with the self-marketing and status to be transformed into celebrity, where the valuation of their production is linked to brand management and advertising. A good example of a branded artist today there are the

Capa  
Editorial  
Sumário



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Norberto Stori

British Damien Hirst the American Jeff Koons, whose works are the most valued in the art market. Another element is that the collecting of artwork has also changed, most of the time the works are no longer traded for aesthetic enjoyment, but as stocks with intention of future profit by young collectors, always linked to the curator and the gallery who are the most important characters in this market, where the originality of the work is not always rewarded. However there are artists who innovate and inspire other artists, especially for those in training.

**KEYWORDS:** Contemporary Art; Postmodernism, Art Market, Branding, Artist celebrity.

Na contemporaneidade, uma das características mais evidente é a dinâmica veloz com que as coisas vão acontecendo em todos os sentidos e setores do nosso cotidiano. Nela, os meios de comunicação e as novas tecnologias nos saturam de informações e diminuem distâncias pessoais e geográficas, onde o imediatismo preponderante é presente. Contemporaneamente, há o artista “Grife” cuja produção vislumbra ser marca, preocupando-se muito mais com o dinheiro, o marketing da sua produção, o auto marketing e com o *status*, para se transformar em artista celebridade, onde a valorização de sua produção está ligada à gestão de marca, como na publicidade. Como exemplos de artistas “Grife” da atualidade, há o estadunidense Jeff Koons e o britânico Damien Hirst.

Nesta pós-modernidade, há artistas que não trabalham mais solitários em seus ateliês como acontecia até meados do século XX, e sim com equipes de produção e alguns artistas mantem dois

ou mais ateliês localizados estrategicamente nos mais importantes centros de produção e de mercado de arte, onde estão as principais casas de leilões de obras de arte. São os artistas “Grife” cuja produção vislumbra ser marca, preocupando-se muito mais com o dinheiro, com o marketing da sua produção, com o auto marketing e com o *status*, para se transformarem personalidades, em artistas celebridades, onde a valorização de sua produção está ligada à gestão de marca, como na publicidade.

Hoje, o colecionismo de obras de arte mudou muito com relação aos tempos anteriores, onde o colecionador ou futuro colecionador adquiria obras tendo como prioridade a fruição estética e depois com a valorização dessas obras no mercado de arte. Percebe-se que hoje é o mercado que estimula a aquisição de obras de arte como investimentos futuros, atrelados sempre ao curador e ao galerista, que são os personagens mais importantes desse mercado, onde a originalidade da obra não entra na avaliação. As discussões que se levantam sobre Arte Contemporânea são muitas e se divergem em sua maioria, principalmente quando se fala em identidades de conceitos, de linguagens artísticas, acontecimentos artísticos e, dentro desses acontecimentos, a linguagem de um ou de determinados artistas.

Em alguns casos, obras executadas com materiais e tecnologias atuais, carregam em si referências da arte produzida nos movimentos artísticos das vanguardas das primeiras décadas do século XX.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 329

Norberto Stori

Quanto ao início e às definições de Arte Contemporânea não há uma data ou período determinado, uma vez que sempre há divergências entre filósofos, historiadores, curadores, críticos de arte e demais pessoas. Observa-se que em sua maioria tenha seu início após o fim da Segunda Guerra Mundial, a partir de 1945, quando setores da sociedade, como os das artes, da cultura, da tecnologia e da ciência começaram a questionar a sociedade do pós-guerra.

Uma das características da arte contemporânea é que o artista não se preocupa necessariamente com o novo, com o original e com o revolucionário, como ocorria no modernismo e nos movimentos vanguardistas das duas primeiras décadas do século XX, não se preocupa com quebras de paradigmas, o artista se acha no direito de uma ação libertária de criação e atuação artística exercendo o seu trabalho sem se preocupar em criar movimentos artísticos com seus manifestos, portanto pode exercer seu trabalho sem se preocupar com engajamento estético, político e religioso, obrigatoriamente.

Nas décadas após 1950, novos acontecimentos artísticos vão surgindo libertários de cânones apresentando constantes experimentações que as novas tecnologias e seus produtos oferecem; faz-se presente o aumento do consumo de massa de produtos industrializados das mais diversas áreas, o início das viagens espaciais, a revolução digital, a globalização, a tomada da consciência ecológica e seus acontecimentos artísticos; vários aconte-

cimentos surgiram também para tentar libertar a arte da influência do mercado artístico, sistema no qual as obras de arte se transformavam em mercadorias para serem compradas e vendidas como investimento financeiro.

São diversos os caminhos que os artistas buscam e trilham com as suas inquietações, o que permite à Arte Contemporânea não trabalhar somente com arte figurativa, abstrata ou com objetos concretos, mas sim com idéias, ações e conceitos, o pensar e o refletir sobre a arte é muito mais importante que a própria obra em si, ampliando-se a discussão e a definição do que vem a ser arte, principalmente Arte Contemporânea.

Com relação às definições de Arte Contemporânea, Taylor (2005) apresenta as empregadas pelas duas grandes casas de leilões internacionais, ambas estabelecidas em Londres e em Nova York: Christie's e Sotheby's. A Christie's define Arte Contemporânea as obras produzidas no período de 1950 a 1960, comercializadas no século XX. A Sotheby's chama Arte Contemporânea Inicial as obras produzidas entre 1945 e 1970, e Arte Contemporânea Recente aquelas elaboradas a partir de 1970.

Já o colecionador de arte contemporânea, economista e professor emérito de *marketing* na *Schulich School of Business*, na Universidade de York, em Toronto (Canadá) Don Thompson, define Arte Contemporânea como sendo "... aquela vendida pelas principais casas em seus leilões de Arte Contemporânea. Mas mesmo esta definição se mostra traiçoeira: a Sotheby's fala em "arte con-



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Norberto Stori

temporânea”, enquanto a Christie’s usa o título mais abrangente do pós-guerra e contemporânea. A Christie’s procede dessa maneira porque sua classificação depende mais da obra do que da data” (THOMPSON, 2012, p.18).

Na contemporaneidade, os dois centros mundiais do mercado de Arte Contemporânea são Londres e Nova York, principalmente no que se diz respeito ao mercado de Arte Contemporânea de luxo ou gestão de marca. Nessas duas cidades, estão os *marchands* de marca; as casas de leilões de marca; os curadores que organizam exposições únicas; os colecionadores e os críticos que pouca influência tem.

Dos grandes eventos expositivos internacionais de Arte Contemporânea, a Bienal de Veneza é o maior e o de maior força; dela participam os artistas “grifes” da contemporaneidade; é a mais importante de todas as bienais e trienais realizadas no mundo. Na Arte Contemporânea o artista não existe até que alguém o transforme em marca, principalmente de luxo. Não devemos esquecer também artistas que além do *automarketing*, trabalham com o conceito de *branding*, utilizado na publicidade, que é a construção e a gestão de uma marca, a qual agrega personalidade, distinção e valor a um produto oferecendo segurança e confiabilidade.

A valorização de objetos comuns está ligada à gestão de marca, assim como as atividades públicas de um artista de marca - de “grife” - que se transformaram em celebridades, e que muitas vezes acabam ligados ao dinheiro e à publicidade. O fenômeno

do artista-celebridade começou no início dos anos 1960 em Nova York, quando artistas como Jasper Johns, James Rosenquist e Roy Lichtenstein eram promovidos pelos *marchands* Leo Castelli, Betty Parsons e Charles Egan. Quanto ao artista celebridade, Andy Warhol (1928-1987) é um exemplo posterior e de sucesso imensamente maior que os citados.

Nesse mercado de obras de artistas celebridades e de marca, segundo Thorton (2010), os curadores são os responsáveis pelo atendimento das expectativas de seus colecionadores, de artistas e das diretorias dos espaços expositivos; os colecionadores se movimentam em grupos para comprar obras de artistas da moda; os críticos ficam observando onde o vento sopra, pretendendo não errar. A originalidade da obra nem sempre é recompensada; mesmo assim, alguns artistas assumem riscos e inovam com suas criações, sendo estímulo para jovens artistas. Às vezes percebe-se que a aparente acomodação com relação à criatividade, com a originalidade, com a transgressão e com a inovação na Arte Contemporânea.

Com o artista se transformando em marca, ele também acaba se transformando em produto; e nessa situação, muitos deles se preocupam bem mais com o mercado, com o dinheiro, e vão deixando a criatividade de lado. Há exemplos de artistas que perderam um pouco de criatividade, com o rumo tomado pelo desejo de vender suas obras com altíssimos preços; o dinheiro passou a ocupar um lugar mais importante na vida. Quanto a isto, Hirst diz



# CIANTEC'14

Norberto Stori

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

“que vai parar de fazer quadros de bolinhas, borboletas e girantes porque, embora rendam bastante dinheiro, não desenvolvem a sua criatividade” (HIRST, *apud* THOMPSON, 2012, p. 105)

A crescente preocupação dos artistas com o mercado de arte e em se transformarem em artistas de marca, percebe-se que isto se reflete na formação de jovens artistas criativos, iconoclastas num mundo padronizado. Outro desafio é a “apropriação” que surgiu na década de 1980 quando artistas ligaram seus nomes às obras de outros artistas, o que antes era chamado de plágio. Quanto a isso, Burk (2003) apresenta uma série de termos que, no decorrer da história, alguns autores utilizaram com sentidos diferentes, que são: imitação, mimésis, espoliação, aculturação, transculturação, assimilação, transferência, trocas culturais, bricolagem e reutilização.

O artista britânico Damien Hirst nasceu em Bristol em 1965. É um dos poucos dos quais se pode dizer que modificaram o conceito do que deve ser arte ou carreira artística. Suas obras se enquadram em diferentes grupos. Segundo Don Thompson (2012), o primeiro grupo é o das criaturas mortas conservadas em formol como: vacas, carneiros e tubarões; o segundo é a série de armários farmacêuticos-objetos onde apresenta jogos de instrumentos cirúrgicos, cartelas e frascos com comprimidos e capsulas de remédios; no terceiro grupo estão quadros de pontos e bolinhas coloridas que são feitos por seus assistentes: no quarto grupo estão as pinturas gigantes criadas com o auxílio de uma roda de oleiro

para a elaboração dessas obras; no quinto estão os quadros de borboletas; o sexto grupo apresenta pinturas fotorrealistas de grandes formatos. Suas obras geralmente são feitas por vários assistentes; com isso, o artista faz com que ninguém seja responsável por elas, mas reivindica a propriedade do conceito delas, e somente ele as assina.

Hirst chamou a atenção do público pela primeira vez em Londres, em 1988, quando concebeu e foi o curador da mostra Freeze. Foi uma exposição realizada em um armazém que mostrava os seus trabalhos e os dos seus amigos e colegas, além de outros estudantes de artes. Durante a década de 1990, Hirst liderou os *Young British Artists - YBAs*, Jovens Artistas Britânicos, que dominou a arte britânica durante esse período, ficando conhecido internacionalmente. A polêmica marca a obra de Damien Hirst desde o início de sua carreira no final dos anos 80 do século XX. Esteve no início da sua carreira muito ligado a um dos mais importantes colecionadores como Charles Saatchi, que foi responsável pelo seu enorme e rápido êxito com um dirigido trabalho de marketing fazendo com que Hirst fosse um dos precursores do artista “Grife” cuja produção objetiva ser marca, vislumbrando uma super valorização das suas obras, agrega-se também o auto marketing e a busca do *status*, para se transformar em artista celebridade, onde a valorização de sua produção está ligada à gestão de marca, como na publicidade. A sua fortuna a tempos foi avaliada em cerca de 364 milhões de dólares.

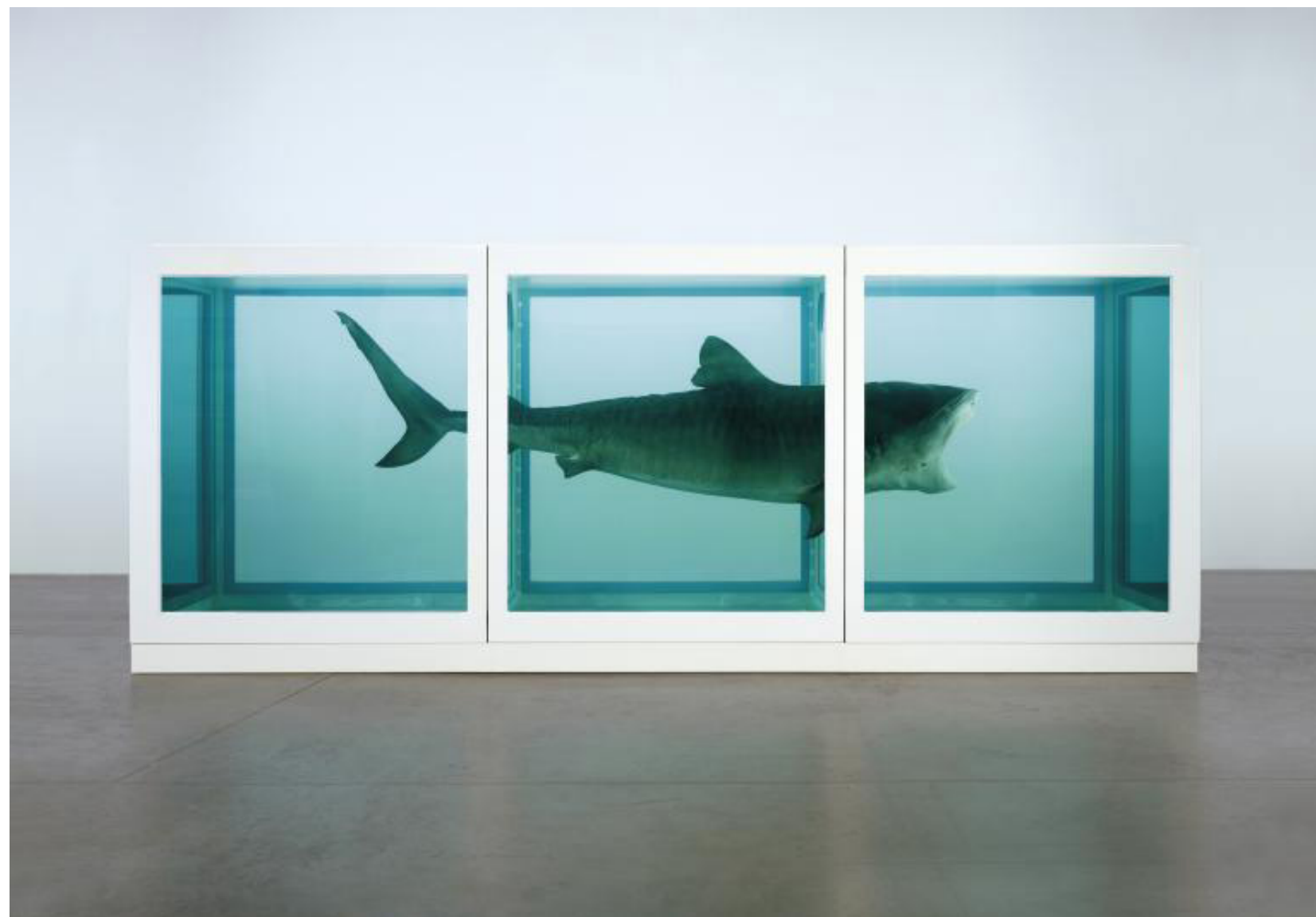
**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Norberto Stori

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação



*Figura 1 - Damien Hirst. Impossibilidade física da morte na mente de alguém vivo. 213cm x 518 cm. 1991.*

A morte é o tema central na obra de Hirst, que desde o seu início esteve rodeada de muita mídia e polêmica premeditada, como exemplo é o que ocorreu com a exposição do seu “ca-

sal morto fodendo duas vezes” que foi proibida pelas autoridades de New York. Dos cadáveres de um touro e uma vaca flutuando em formol, que pertence à sua série de obras mais conhecida, Natural History na qual animais mortos como um tubarão, uma ovelha ou uma vaca são conservados e por vezes cortados dentro de tanques de formol. Há ainda os spin paintings, realizados sobre

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Norberto Stori

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

uma superfície giratória, e pelos seus spot paintings, círculos coloridos aleatoriamente.

O seu trabalho mais icônico e polêmico *Impossibilidade física da morte na mente de alguém vivo* (figura nº.1), um enorme tubarão-tigre numa vitrina cheia de formol. Devido à decomposição do tubarão-tigre, foi substituído com um novo espécime em 2006.

Damien Hirst, é o precursor na Arte Contemporânea em utilizar de várias ideias, materiais, citações e apropriações de linguagens e obras artísticas, que são recorrentes para construir suas obras sempre muito polêmicas. Na Arte Contemporânea, a apropriação artística como atitude, pode ser reconhecida como uma prática para ratificar o conceito que afirma que a autoria na arte é uma noção ultrapassada ou equivocada, quanto a isto, pode surgir polemicas como a obra do tubarão no formol de Hirst, cujo título é *Impossibilidade física da morte na mente de alguém vivo*, considerado como o seu trabalho mais icônico e polêmico, que segundo o Stuckismo não foi inédito porque em 1989 Eddie Saunders, já havia exposto um tubarão-martelo dourado em sua loja Suprimentos JD Elétricos em Shoreditch dois anos antes de Damien Hirst. Mais tarde, tubarão de Saunders foi exposto em 2003 na Stucksm Internacional Gallery em East London, com o título *Um tubarão morto não é arte*. O Stuckismo é um movimento internacional que abrange quarenta países, seus integrantes são contra arte conceitual como a dos tubarões, e que também são contra a corrente artística da antiarte. Porque que o tubarão de de Hirst é reconhecido como

grande arte e o de Saunders exposto publicamente dois anos antes do de Hirst e o de Eddie Saunders não é? Stuckismo sugere que Hirst teve a ideia para o seu trabalho a partir de exposição da loja Suprimentos JD Elétricos, de Saunders.

Outro artista celebridade, de marca de luxo na contemporaneidade é o estadunidense Jeff Koons, que nasceu em York em 1955. Seguiu Andy Warhol (1928-1927) e elevou o *marketing* pessoal do artista a um novo nível, transformou a relação de artistas para o culto da celebridade e do mercado global. Atualmente o artista cujas obras são as mais caras no mercado de Arte Contemporânea. Usa de várias ideias e materiais para construir suas obras. Desde seu surgimento na década de 1980 Jeff Koons tem misturado linguagens artísticas como do Dadaísmo com seus *ready-made*, da Pop Art, da Arte Conceitual, de apropriações artísticas e do hibridismo do artesanato com cultura popular para criar a sua própria iconografia sempre controversa. Para desenvolver as obras da série de objetos de porcelana fazia encomendas de pequenos objetos populares, como estátuas religiosas, animais, como ursinhos, cachorrinhos, ícones populares, como o cantor Michael Jackson, (falecido em 2008), arranjos de flores, apropriando-se de elementos da cultura de massa descontextualizando-as e levando aos espaços expositivos de luxo.

Em 1991, Koons se casou com Ilona Satller, conhecida como La Cicciolina, atriz de cinema pornográfico nascida na Hungria e deputada no parlamento italiano. Koons, em uma de suas decla-

Capa  
Editorial  
Sumário



## CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

rações, disse que Ilona e ele haviam nascidos “um para O outro”, e que ela era uma mulher da mídia e ele também era um homem da mídia. Do casamento com Cicciolina, no início dos anos 1990, criou uma série de fotos eróticas, algumas ousadas demais. Um escândalo que transformou Jeff Koons em celebridade internacional. De lá para cá, a fama dele só aumentou, assim como os preços de suas obras.

Capa  
Editorial  
Sumário



Jeff Koons. *Novos Aspiradores Conversíveis*. Verde, Azul, 1981-1987. Aspiradores de pó, plexiglass e lâmpadas fluorescentes, 194,6cmx104,1cmx 71,1 cm. Whitney Museum of American Art, New York.



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 335

Norberto Stori

Koons desenvolveu a série *Feito Em*, onde é artista e personagem, elaborando fotos gigantescas, pinturas e esculturas em que apresenta sexo explícito com a sua esposa. Para ele, esse tema daria validade à pornografia como arte, quebrando um padrão de moral. Essa afirmação levantada pelo artista tem sido considerada com frequência por artistas contemporâneos. Usa da metalinguagem para falar da própria arte, principalmente quando aborda os valores estéticos da cultura de massa; busca inspiração nos elementos do dia a dia das pessoas para questioná-los e discuti-los; algumas de suas obras só se realizam com a presença do fruidor; utiliza de espaços não convencionais, como os da mídia, para realizar os seus trabalhos; questiona os conceitos, os dogmas e os valores do mercado de arte.

Koons é uma marca e uma lenda no mundo da Arte Contemporânea. A maioria das suas obras consistem em instalações e esculturas industriais. Ficou famoso por expor eletrodomésticos como na obra *Novos Aspiradores Conversíveis* (figura nº. 2). Ao transferir objetos como enceradeiras e aspiradores de pó da loja de departamentos para a galeria, ele os recontextualiza dando novos significados.

Koons tem como estímulo para a criação de suas obras o *kitsch* e transforma o que é *kitsch* em obra de arte, como acontece com *Puppy*, um cachorro formado por flores, medindo 16 metros de altura. Esse trabalho, ele fez em protesto por não ter participado da Documenta de Kassel, em 1992, na Alemanha; ele comparou a

cidade alemã à Disneylandia. Atualmente, a obra se encontra em frente do Museu Guggenheim de Bilbao, na Espanha.

Em 1996, o artista criou a série *Celebração*, em que setenta e cinco artesãos trabalharam na mostra no Museu Guggenheim. Disse: “basicamente, sou a pessoa de ideias. Não me envolvo fisicamente na produção. Não tenho habilidades necessárias, então recorro aos melhores da área, que esteja trabalhando em minha oficina fundição Tallix ou em física” (HIRST, *apud* THOMPSON, 2012, p 120).

Percebe-se que a Arte Contemporânea faz questão de se caracterizar com muita criatividade, transgressão e inovação como se fosse única, muito especial e anticonvencional. Porém, percebe-se que em certos casos ainda está dialogando com o moderno, reforçando os estereótipos do passado.

Muitos temem que a chancela do mercado tenha sobrepujado suas formas de reação, como críticas positivas, prêmios e exposições em museus e bienais com obras cujos preços chamam a atenção para certos artistas de marca, de luxo, de “Grife”. Essas obras, então, perderam o rumo pelo desejo de artistas e galeristas negociar a preços exorbitantes, todavia, conferem *status ao autor*. Quando um artista torna-se uma marca, uma “Grife”, o mercado ten-



# CIAANTEC'14

Norberto Stori

de a aceitar como legítima qualquer coisa/objeto que ele apresente.

## REFERÊNCIAS

BURK, Peter. *Hibridismo Cultural*. Trad. Leila Souza Mendes. São Leopoldo: Unisinus, 2003.

SEVCENKO, Nicolau. O enigma pós-moderno. *In: OLIVEIRA et al.*; Roberto Cardoso. *Pós-Modernidade*. Campinas: Ed. UNICAMP, 1995

TAYLOR, Brandon. *Contemporary Art: Art Since 1970*. UPPER Saddle River, NJ: Pearson/Prentice HALL, 2005.

THOMPSON, Don. O tubarão de 12 milhões de dólares: a curiosa economia de arte contemporânea. Trad. Denise Bottmann. BE~I Comunicação, 2012.

THORTON, Sarah. *Sete dias no mundo da Arte: bastidores, tramas e intrigas de um mercado milionário*. Trad. Alexandre Merina. Rio de Janeiro: Agir, 2010.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# ÉTICA E POLÊMICA EM HABACUC GUILLERMO VARGAS

NUNO MIGUEL CHUVA VASCO

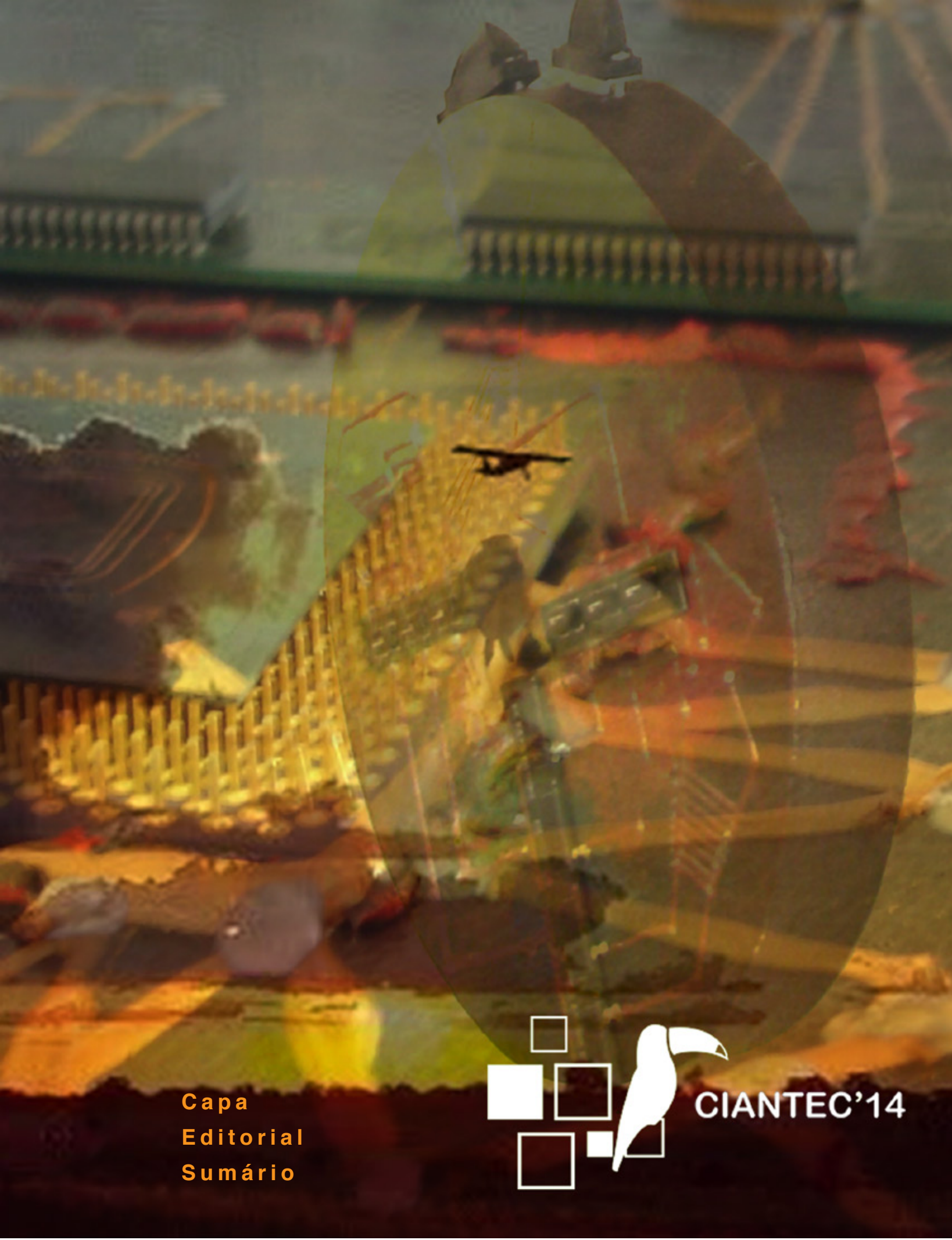
Auschwitz começa sempre que alguém olha para um ma-  
tadouro e pensa: eles são apenas animais.

Theodor Adorno



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Em 2007 surgiram na internet várias petições para exprimir a indignação e criticar violentamente o artista Habacuc Guillermo Vargas [1975- ], pela sua obra “Exposición # 1”, exposta em Managua, Nicarágua, na Galeria Códice, a 16 de Agosto de 2007, a propósito da 6ª edição da Bienal Costa-riquenha de Artes Visuais 2007 (Bienarte). A obra de Vargas estava entre as seis obras escolhidas<sup>1</sup> num total a concurso de 204 obras, e teve como júri Oliver Debroise (México), Rodolfo Kronfle Chambers (Equador), e Ana Sokoloff (Colômbia).

Vargas, vencedor pela segunda vez consecutiva da Bienal, foi ferozmente criticado por supostamente ter deixado morrer de inanição um cão encontrado na rua<sup>2</sup>. O cão [fig.1], baptizado Natividad por Vargas, foi conduzido à galeria, onde uma corda unia duas paredes, por sua vez, outra corda foi amarrada àquela, e a sua extremidade presa ao pescoço do cão. No mesmo espaço expositivo podia ler-se numa das paredes, escrito em tamanho grande com comida de cão, “Eres lo que lees” (és o que lês). No dia da inauguração também queimou 175 pedras de crack e fez tocar o hino sandinista em sentido inverso.



Fig. 1 | Habacuc Guillermo Vargas, *Exposición #1*, 2007. - fonte: <http://artehabacuc.blogspot.pt>

Aparentemente doente, o cão estava incontestavelmente debilitado. Não lhe foi fornecido qualquer tipo de comida, nem saciada a sede, acresce ainda, que o público estava igualmente proibido de o fazer. Entretanto, a maioria dos visitantes passam pelo cão com um olhar indiferente, sendo que ninguém interveio para libertar o animal. Várias são as versões sobre o que sucedeu de facto ao cão, a mais defendida, é que um dia depois da abertura

<sup>1</sup> Esteban Piedra, Oscar Figueroa, Mimiám Hsu, Errol Barrantes, e “La banda de los sumergidos-emergentes” (Sila Chanto e Jhafis Quintero) foram os restantes artistas seleccionados.

<sup>2</sup> O cão foi capturado com a ajuda de 5 crianças que receberam pelo serviço, 10 Córdobas, cerca de 28 cêntimos de euro.



# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

da exposição<sup>3</sup>, ele morreu à fome e à sede e, sem dúvida, sem quaisquer cuidados veterinários. Já a directora da Galeria Códice, Juanita Bermúdez, num comunicado oficial<sup>4</sup>, vem dizer que o cão esteve na galeria sempre solto num pátio interior, e apenas foi preso por um período de três horas para a inauguração, tendo sido regularmente alimentado com comida que o próprio artista trazia. Ao fim de três dias o cão fugiu.

No meio da cacofonia mediática da comunicação social, não existe a mínima prova das intenções do artista, nem tampouco uma fotografia que comprove que o cão morreu, além disso, a meia dúzia de fotos que vagueiam pela internet, e que se repetem por todo o lado, não demonstram o que lhe sucedeu, se ele foi bem tratado e não morreu, se foi maltratado mas continua vivo, se foi bem tratado, mas morreu, ou se foi maltratado e tenha morrido, todas são hipóteses que podemos considerar, ainda hoje, como válidas.

Ainda que esta história tenha ocorrido num país desprovido de leis de protecção dos animais, ela expande-se pela internet num movimento de indignação mundial com um eco sem precedentes. Afinal, a imagem de um cão preso numa galeria, impotente, humi-

lhado, não pode deixar de suscitar a indignação entre aqueles que partem do princípio de que toda a representação é uma glorificação. Percebe-se pois o mecanismo que conduz a esta situação: há uma identificação relativa do animal, ou ao menos uma entrega afectiva muito forte. A imagem é a de um ser vivo humilhado, e como esta imagem não está claramente identificada como uma imagem artística, visto que o cão aparece como uma presença real, não filtrada pelas instituições culturais, acabou por ser vivida como uma agressão.

As associações de defesa dos animais de todos os países intervieram, vilipendiando Vargas, e fizeram pressão para que fosse desacreditado e excluído de qualquer exposição na Europa, porém, nunca nenhuma delas encetou uma acção contra o artista, a ADDA, Associação Espanhola dos Direitos Animais, confirma mesmo a versão da galeria. Franco Frattini, vice-presidente da Comissão Europeia, publica em 29 de Outubro de 2007, no site da Comissão Europeia, um texto, pedindo que doravante, a Europa não acolha mais obras de Guillermo Vargas. Por outro lado, a Ministra da Cultura da Costa Rica, afirma que nada pode fazer a respeito do dossier Vargas, visto que aquele não representa o país na Bienal, tendo contudo apaziguado os ânimos, dizendo que o cão não morreu no interior da galeria, mas que fugiu, corroborando a versão da galeria. Esta opinião sugere uma segunda versão dos acontecimentos, porém, desmentida por Vargas, que questionado a este respeito nos diz que «El animal murió en la obra, los

<sup>3</sup> Esta informação foi confirmada por Marta Leonor González, editora do suplemento cultural do jornal diário La Prensa, ao jornal “Nación”, numa notícia de 4 de Outubro de 2007. Cf. [http://www.nacion.com/ln\\_ee/2007/octubre/04/aldea1263590.html](http://www.nacion.com/ln_ee/2007/octubre/04/aldea1263590.html) [Consult. 4 Fev.].

<sup>4</sup> Juanita Bermúdez in <http://soydondenopiense.wordpress.com/2007/10/27/guillermo-vargas-habacuc-declaraciones-de-la-galeria-codice> [Consult. 13 Mar.].



# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

medios son mis cómplices»<sup>5</sup>, porém, quando questionado sobre o paradeiro do cão, o artista acaba por não responder. Do ponto de vista da obra de arte enquanto instalação/performance conceptual, para Vargas a morte do animal pode traduzir-se num interesse, visto que corresponderá à natureza da instalação/performance de ter um fim anunciado.

A petição, que se indigna pela morte do cão vadio, recolheu vários milhões de assinaturas pelo mundo para interditar a presença de Vargas na Bienal Centro-americana das Honduras realizada em 2008. Numa entrevista ao “El Tiempo”, Vargas explicou<sup>6</sup> que se tinha inspirado na morte, em 2005, de Leopoldo Natividad Canda Mairena, um indigente toxicodependente nicaraguense que foi ferozmente morto por dois rottweilers na Costa Rica, sendo tudo filmado pela comunicação social, e na presença de polícias, bombeiros, e guardas de segurança.

Não se vislumbra na petição qualquer palavra que relacione Natividad Canda ao projecto de Vargas. A questão da legitimidade do artista é demasiado complexa, na medida em que os factos ocorrem tendo como pano de fundo as tensões racistas entre nicaraguenses (os “nicas”) e costa-riquenhos (os ticos”), mas também por questões políticas da Bienal (tal como na esfera judicial, existe uma espécie de jurisprudência do extremo, onde não se pode jus-

tificar a infracção de um princípio ético fundamental em nome da arte). Contudo, podemos considerar que Vargas põe em exercício um complexo jogo com o público: Além da *mise en scène* da inacção dos visitantes da galeria frente ao cão que morre, que nos lembram algumas experiências da psicologia experimental, tais como as de Milgram, os signatários da petição desenvolveram o discurso e a indignação que eles deveriam ter tido com Natividad. O próprio artista assinou a petição, porque apenas ele era possuidor da compreensão absoluta da sua obra, e também ele não se podia desvincular de valores tão altos como a vida humana, frontalmente colocados em causa com Natividad.

Existe, podemos dizer, uma directa relação entre os visitantes da exposição e todos os agentes envolvidos no caso de Natividad, ambos públicos da indiferença. A aceitação da ordem do proprietário dos cães por parte das autoridades para que estes não fossem abatidos, a transmissão em directo de todo o acontecimento em vários canais de televisão, e a indiferença do público e das autoridades que apenas reagiram com pistola de água para afastar os animais, são elementos que Vargas considera relevantes para o *modus operandi* do seu trabalho, buscando por isso provocar no público reacções semelhantes às ocorridas com o caso de Natividad e «Corroborar las inquietudes de las que partió el proceso de la obra, generando reacciones similares a lo ocurrido con Natividad Canda, que es más fácil sensibilizarse por un ser virtual que por el miserable de la esquina, que toda la humani-

<sup>5</sup> Vargas em entrevista ao jornal “El Tiempo” em 26 de Abril de 2008. Cf. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4125438> [Consult. 1 Mar.].

<sup>6</sup> idem



# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

dad vive en hipocresías y los medios de comunicación, aun siendo el cuarto poder, es posible manipularlos.»<sup>7</sup>. O animal, preso no meio da comida totalmente inacessível, simboliza efectivamente os paradoxos da nossa sociedade hipócrita, afinal, quem após ter assinado a petição acolheu um cão abandonado, ou ajudou uma associação de protecção animal? Quem se recusou a comer carne de vaca para evitar a exponencial produção animal em prol de uma economia capitalista? Dentre os milhões de signatários da petição, quem se preocupou com os milhões de pessoas que têm apenas uma refeição por dia, ou simplesmente passam fome? A este nível, a obra de Vargas cumpre uma função pedagógica, não obstante, totalmente incompreendida, mas o problema reside precisamente na metodologia utilizada pelo artista. Aqueles que entenderam a obra, assim o contestam.

A obra de Vargas, é um gesto cheio de elementos heteróclitos e que se afasta das regras estabelecidas, questionando o outro, implicando-o num jogo que se assemelha a um fora-de-jogo, quer isto dizer, numa acepção futebolística, que o artista adopta princípios demasiado avançados e que, estando fora dos limites da esfera artística, comete um erro inaceitável para a sociedade. O artista, não sendo desqualificado, deve pois reposicionar-se em relação aos seus semelhantes.

Esta obra, não está totalmente esclarecida, estando to-

lhida pela incoerência de factos que giram em torno dela, e contém todas as características de um *hoax*. Não obstante, e apesar da falta de informação desta história muito obscura, podemos questionar, se a ideia de um animal preso numa galeria de arte constitui uma obra de arte, e se deve ser legitimada independentemente do que se faça ao animal, e como esse espaço de exposição pode mostrar o quanto a arte contemporânea está comprometida com situações impossíveis e eticamente inaceitáveis. Segundo a ética animal, a sua intervenção na arte contemporânea deveria ser sempre saudável, quer isto dizer, que o artista deveria em qualquer caso, abordar o estatuto do animal de modo a denunciar as violências que lhe são feitas. Isto levanta a questão dos limites éticos do artista porque as consequências da sua obra são avaliadas pela sociedade.

Esta reflexão, podemos dizer, tem origem nos Ready-mades de Duchamp, porque na medida em que estes eram a manifestação da natureza processual e social da arte, e que portanto, como sabemos, constitui um meio social determinado em que o estatuto do artista que faz a obra de arte, seja ela qual for, e seja qual for o objecto em causa, permite-nos inferir que tudo pode ser arte. Não será pois Vargas apenas um entre muitos? Senão vejamos, “Como Explicar Desenhos a uma Lebre Morta” (1965) de Beuys, ou as acções nitschianas, sexualmente provocadoras e psicologicamente inflamatórias, também se desviaram da ortodoxia vigente. Mais actualmente, os organismos geneticamente modificados de

Capa  
Editorial  
Sumário

<sup>7</sup> Vargas em entrevista ao jornal “El Tiempo” em 26 de Abril de 2008. Cf. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4125438> [Consult. 1 Mar.].



# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Kac, em nome da sua Bioarte; os polémicos cavalos suspensos de Maya Bösch e Régis Golay<sup>8</sup>, Plágio ou citação de Maurizio Cattelan<sup>9</sup>, os porcos tatuados de Wim Delvoye, os corpos humanos plastinizados de von Hagens; ou a pretensão de Gregor Schneider em fazer da morte humana uma performance<sup>10</sup>, serão para muitos eticamente reprováveis, no entanto, fazem parte da esfera estética do panorama artístico mundial. E no caso concreto de “Exposición # 1”, não será também o público, testemunho da atrocidade cometida, tão cúmplice quanto Vargas? Poderemos, neste sentido, falar de meta-criadores da obra, se quisermos meta-ético-criadores, mas também de uma sociedade eticamente desequilibrada e moralmente empobrecida? E toda a crítica não será unicamente um ataque à arte contemporânea, a que temos o direito de não entender, mas que tem direito à sua existência?

Existe um argumento que foi frequentemente evocado para fundamentar a contestação a esta obra: o da provocação gratuita. A arte contemporânea procura a todo o preço, provocar reacções, tematizando deliberadamente tabus e fundando portanto a provocação em detrimento do sentido. Podemos antes de mais dizer, que esta obra é um gesto que possui uma certa riqueza e que o seu sentido não se reduz à emoção suscitada. Do ponto de vis-

ta do artista, trata-se de uma reacção à perspectiva do espaço galeria, visto que uma situação idêntica poderia ocorrer em casa de alguém, como infelizmente frequentemente acontece. Portanto, trata-se de assinalar a importância da arte no espaço público e consequentemente, de tornar evidente que a arte pública pode suscitar o debate e que não passa despercebida. O espaço fechado da galeria tem por efeito anular os efeitos do contexto e de meter em evidência a obra como objecto, todavia, o cão não é um objecto, mas sim um gesto, uma instalação/performance, um gesto com uma clara vontade de estimular a percepção, e de provocar reacções com o fim de manifestar o sentido da arte no meio do público. Quando ele é exposto e consequentemente observado pelo público/espectadores, ele é um digno representante da sua história e assume por via do artista uma nova identidade. É desta forma que o animal se torna obra de arte. Torna-se um gesto representativo de várias fases temporais.

Independentemente do sucedido com a “Exposición # 1”, matar em nome da arte será sempre reprovável do ponto de vista humano, e a crítica artística é muito assertiva e contundente. Gustavo Zalamea, director do Instituto Oficina de Criação da Faculdade de Artes da Universidade Nacional da Colômbia, «Tiene que haber una ética del artista, una práctica del cuidado del hombre, de plantearles perspectivas para la construcción de sentido con obras solidarias. (...) Plantear la posibilidad de que muera puede resultar interesante. Teóricamente, uno lo puede hacer y sería una

<sup>8</sup> “Cavalo de Batalha” (2013).

<sup>9</sup> “Balada de Trotski” (1996).

<sup>10</sup> <http://www.publico.pt/cultura/noticia/artista-alemao-quer-transformar-morte-humana-numa-performance-1326316> [Consult. 17 Fev.].



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

## CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

obra conceptual, pero hacerlo morir es catastrófico desde el punto humano. Respetar la vida de cualquier ser es fundamental para un artista: si no respeta la vida, un artista debería dejar de llamarse artista»<sup>11</sup>. Já María Elvira Ardila, curadora do Museu de Arte Moderna de Bogotá refere que «Habacuc creó una estrategia publicitaria, pues se ha dicho que todo lo que ocurrió allí es simulación, una forma de publicidad y no de arte (...) Solo concebir la idea de amarrar un perro, dejarlo sin alimento, es colocar a un ser vivo en un nuevo campo de concentración.»<sup>12</sup>.

Vargas, é um artista engajado com uma prática artística que vai do desenho à intervenção em espaços públicos, vivendo num mundo onde as ideias e as opiniões são previamente filtradas pelos media. Trata-se de uma artista que não hesita em despejar 300 kgs de tomate no chão de uma galeria para provocar uma reflexão no mundo contemporâneo. Independentemente das causas propostas para a obra, e da forma como o artista as coloca em prática, podemos concluir, dizendo, que este artista, considerado pela opinião pública como um algoz a abater, sensibilizou a opinião social para uma tomada de consciência colectiva de que os cães todos os dias morrem de fome. Prova igualmente que os sofrimentos do homem são frequentemente ignorados e Natividad

<sup>11</sup> Gustavo Zalamea em entrevista ao jornal "El Tiempo" em 26 de Abril de 2008. Cf. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4125438> [Consult. 1 Mar.].

<sup>12</sup> María Elvira Ardila em entrevista ao jornal "El Tiempo" em 26 de Abril de 2008. Cf. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4125438> [Consult. 1 Mar.].

é prova disso. A hipocrisia da sociedade conduz à exploração de uma arte ética mundial, ao mesmo tempo que compromete essa sociedade num jogo participativo e de enorme cumplicidade, revelando, à luz derridiana (Derrida, 2002), o animal que somos, sendo também símbolo de uma sociedade paradoxal de sobreconsumo, mas também de uma sociedade com produção excessiva que não dá nada sem receber em troca. Contrariamente, a sua obra permite simultaneamente explicar como um cão faminto pode tornar-se o centro das atenções, quando poucos lhes prestam atenção na rua. O artista provocou a sociedade e tentou provar que nos emocionamos facilmente com a miséria mediatizada, e que pelo contrário nos tornamos insensíveis à miséria escondida.

Podemos pois dizer, que a iniciativa de Vargas permite demonstrar que as pessoas apenas se ofuscam perante assuntos mediáticos. Efectivamente, o acto de prender um cão, deixando-o sem comer, nem beber, e além disso considerada como uma atitude artística, pode tornar-se na temática do século, separando-a do seu contexto actual para a globalizar, fazendo jus ao conceito de marginalidade, porquanto, por definição, a arte marginal possui como característica principal, a provocação. E que sentido faria tal provocação não ter como consequência reacções do público? Como poderemos determinar o que é arte marginal se a sociedade presta-se a aceitar a transgressão, o obscuro ou mesmo o grotesco? Mas podemos nós aceitar tudo sob o pretexto de uma démarche artística?





# CIANTEC'14

Nuno Miguel Chuva Vasco

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A ética animal coloca questões clássicas que se tornaram assuntos da sociedade cada vez mais importantes. Terão os animais direitos? Teremos nós direitos sobre eles? A exploração de animais para produzir alimentos e roupas, para pesquisas científicas, para nos divertirem e nos fazerem companhia, serão elas justificadas? Estas questões inscrevem-se num conjunto extremamente polémico, no qual se confrontam numerosas e diversas posições, e acabam por se esquecerem perante uma obra que aparentemente atenta contra a dignidade animal, fruto de impulso mediáticos e irreflexões da sociedade, porque senão vejamos, quantas pessoas não terão assinado a petição sem se inteirarem do conteúdo da notícia, e quantas terão perdido algum tempo para aferir a sua verdade? Por outro lado, no momento de decidir contra Vargas, quantas pessoas se terão lembrado da *quasi* similitude desta história com outras aparentemente inocentes, como por exemplo, as experiências farmacêuticas, o abate em massa, as touradas, e até mesmo a caça que, em nome do desporto, chacina espécies tão queridas do público como coelhos, veados, e até mesmo elefantes em propriedades privadas de África.

A situação actual da arte é essencialmente da ordem da experimentação. Na ausência de critérios de julgamento estético claramente definidos e amplamente reconhecidos, as obras só podem ser unicamente ensaios em que não se pode prever se entrarão ou não na história. Em termos artísticos esta história, pelo que provou ser, ocupará certamente um lugar na história, em termos

sociais e humanos, pode perfeitamente ser paradigmática de milhões de animais que são torturados todos os anos, sem que ninguém professe uma palavra que seja.

## REFERÊNCIAS

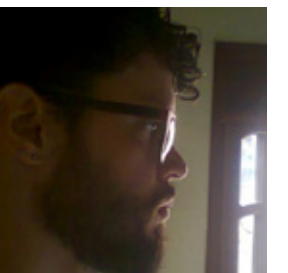
- Derrida, J. (2002) *O animal que logo sou*, São Paulo: UNESP.
- Naconecy, C. (2006) *Ética e animais: Um guia de argumentação filosófica*, Porto alegre: EDIPUCRS.
- Rodríguez, L. (2013) *El perro está más vivo que nunca. Arte, infamia y contracultura en la aldeã global*, Anuario de Estudios Centroamericanos, Universidad de Costa Rica, 39, pp. 479-482.
- Vilmer, J. (2011) *L'éthique animale, Que sais-je?*. Paris: PUF.
- Vilmer, J. (2008) *L'éthique animale*. Paris: PUF.

Capa  
Editorial  
Sumário

# CINEMA RELACIONAL: PERSPECTIVAS E HORIZONTES

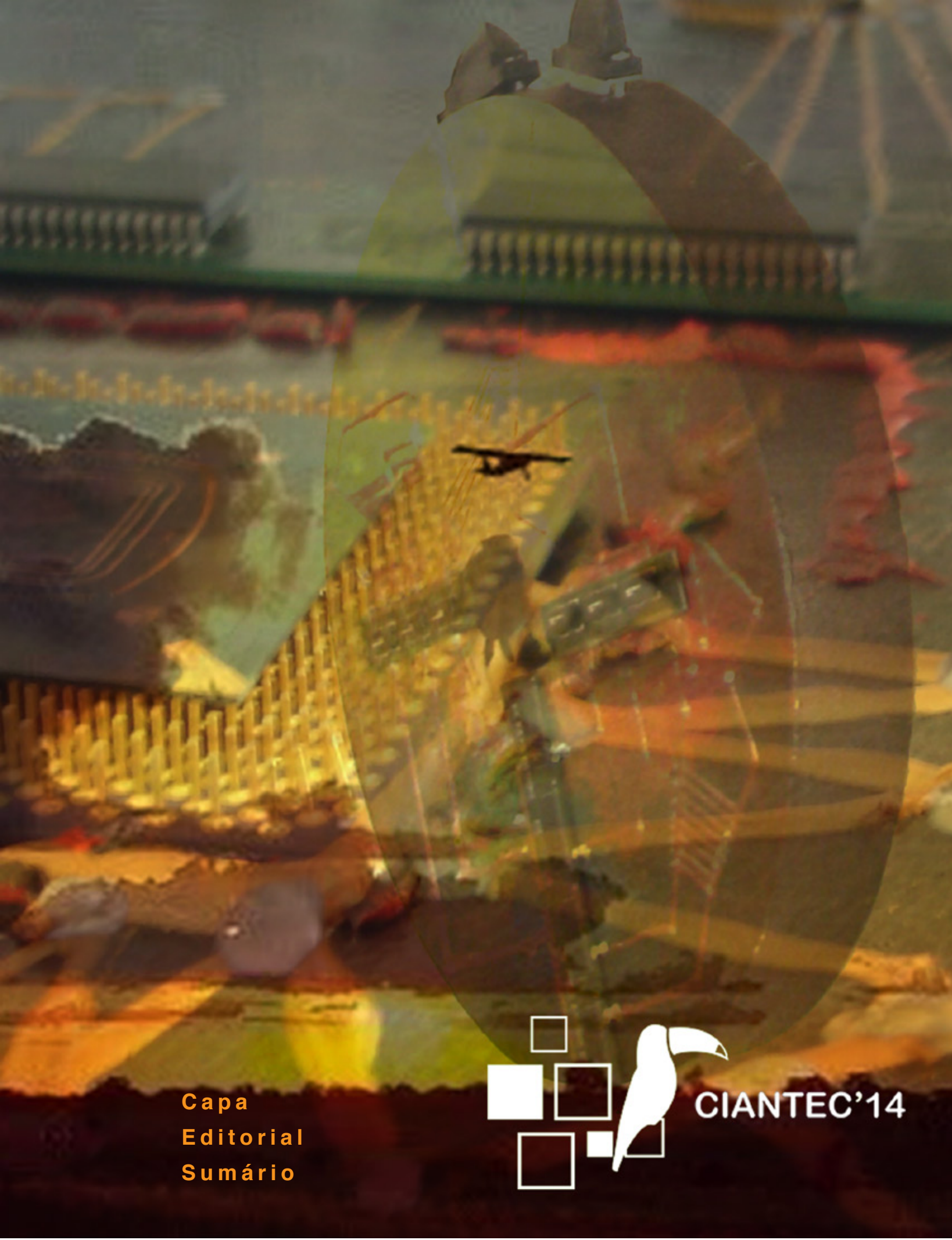
NYCOLAS ALBUQUERQUE

Formado em Arte e Mídia pela UFCG. Mestre em Estudos Contemporâneos da Arte pela UFF. É professor do curso de Artes Visuais de Unifap.



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho investiga as possibilidades de interação da Estética Relacional com o Cinema. De que maneira a Estética Relacional pode fornecer a substância para a produção de um Cinema que não possui filme, de um cinema que suprime o objeto finalizado?

Na obra de Nicolas Bourriaud (2009a) “Estética Relacional” ele nos apresenta a possibilidade de que a arte tome como horizonte teórico a esfera das interações humanas e sua relação social, mais do que seu espaço simbólico e sim uma modificação dos objetivos estéticos, culturais e políticos postulados pela arte moderna.

O que nos interessa é ver a arte e seus processos se desenrolam no tempo do acontecimento voltado para um público que é chamado pelo artista. Gerando sua própria temporalidade a obra provoca encontros casuais e fornece pontos de encontro “que constitui o campo artístico e funda sua dimensão relacional” (BOURRIAUD,2009a,p.42)

Para Bourriaud (2009a) artistas que se propõem a fazer uma obra relacional realizam momentos e produzem objetos de socialidade. É a arte que faz a arte, não os artistas. Os artistas seriam catalisadores a serviço de leis que ultrapassam seu domínio, pois o resultado nunca é presumível.

A obra de arte relacional pretende ser mais do que sua

mera presença no espaço, ela solicita o diálogo, ela requer uma forma de negociação inter-humana, se realizando no aqui e agora. Ela não tenta mais idealizar utopias, mas sim, pretende construir espaços concretos, espaços vivenciados. A arte relacional orienta-se em processos flexíveis que regem a vida comum.

Para Duchamp “É o observador que faz o quadro” (CAUQUELIN,2005,p.98), ele pretendia subtrair a existência física do objeto em favor do ato de escolha, propondo que a obra fosse o gesto e não o objeto. Para Cauquelin (2005) a arte é o local de reunião simbólica, unificador das diferenças, que deve exercer a função de ligação e servir de substituto do consenso político, deve permitir que a sociedade possa se elaborar de outra forma, procurando possibilidades de diminuir, e ou, aniquilar fronteiras.

Dito isso como o cinema pode se transformar para satisfazer necessidades sociais e artísticas na contemporaneidade, mostrando todo o seu potencial de mutação, abrindo-se ao diálogo mais próximo e nas relações cotidianas, mostrando a potência do dia-a-dia, legitimando as relações e identificações que se estabelecem pelos seus próprios corpos, pelos seus movimentos?

## 2. O QUE PODE O CINEMA NA CONTEMPORANEIDADE?

O cinema tem sido produzido/consumido, por mais que exis-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tam outras formas<sup>1</sup>, basicamente da mesma maneira desde que foi inventado, uma sala escura, pessoas passivas, silêncio e mercantilizada (seja na produção, seja na exibição).

Muito se tem falado sobre o papel da arte contemporânea na formação de uma outra espécie de cinema. Muitas das vezes o que entra nesse debate sobre o jogo de forças estéticas que estão envolvidas nessa relação são questões da espacialização do cinema, seu movimento em direção às formas expositivas, as suas múltiplas telas, as mudanças nas formas de fruição desse cinema, que integra o corpo, também em movimento, e de como o tempo da exposição aponta para um tipo de temporalização da imagem e do looping, um modelo de metrificação contínuo do tempo, que não é o que pretendemos aqui.

Assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, isto é, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, e sim como um acontecimento, campo de forças ou sistema de relações que põe em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem (PARENTE, 2009, p.23. *in* Transcineamas. MACIEL, Kátia)

<sup>1</sup> Tímidas para o mercado, mas existem transgressões feitas ao cinema que permitem que ele seja organizado de forma diferenciada da clássica.

Assim, o termo utilizado pela Kátia Maciel “Transcinema” (2009) define as formas híbridas de artes visuais e cinema, onde o existe a criação de um espaço de envolvimento sensorial do espectador. Vemos uma passagem entre uma arte calcada no trabalho físico, no objeto, para uma arte calcada na manipulação invisível da informação e em suas formas imateriais de apresentação.

Obras de arte (e imagens) deixaram de se apresentar necessariamente sob a forma de objetos, eles se diluíram em acordos conceituais, ambientais e interativos. Hoje, as imagens se estendem para além dos espaços habituais em que eram expostas, como salas de cinema e a televisão doméstica, e ocupam galerias, museus e mesmo o espaço urbano.

Não devemos, portanto, permitir que a “forma cinema” se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. A própria “forma cinema”, aliás, é uma idealização. Deve-se dizer que nem sempre há sala; que a sala nem sempre é escura; que o projetor nem sempre está escondido; que o filme nem sempre se projeta (muitas vezes, e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros); e que este nem sempre conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais etc). A história do cinema tende a recalcar os pequenos e grandes desvios pro-



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

duzidos nesse modelo, como se ele se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído pra o seu desenvolvimento e o seu aperfeiçoamento. (PARENTE, 2009, p.25 *in* Transcinemas. MACIEL, Kátia)

Não existem embates entre qual sistema deve prevalecer sobre outros, aliás, não faria o menor sentido, a questão é coexistência, expandir as possibilidades e co-habitar as mesmas sensibilidade e experiências, seja pela sua forma clássica, ou seja, por essa massa caótica que não possui forma.

Michel Ceateau (2011) é que nos aponta para o cuidado que devemos ter em suspeitar da objetividade das instituições do saber, seja a religiosa, a educacional e também a cultural (neste caso o cinema), quando está não está mais preocupada com a ordem do saber, e sim com a ordem socioeconômica, privilegiando sistemas industriais de produção e mecanismos financeiros que visam o lucro.

A estrutura que hoje define o Cinema está diretamente ligada a esse sistema industrial, onde a produção até a exibição são mediadas por trocas financeiras que visam colocar mais capital de giro para fortalecer as próprias engrenagens.

O que destaque aqui é a importância de outro tipo de produção não se enquadrar, ou não se sujeitar, ao mercado de bens culturais provocando uma ruptura na lubrificação dessa engrenagem. Antes do “Cinema Relacional” virar comércio ele se desfaz

pela sua imaterialidade, pelo seu não acabamento. “É preciso interessar-se não pelos produtos culturais oferecidos no mercado de bens, mas pelas operações dos usuários” (CERTEAU, 2011, p.13).

Portanto, nada é mais agressivo e estranho ao mundo industrial do que esse estado de não-acabamento, um produto que não foi finalizado não pode ser comercializado, sendo ele realizado sem intenção de venda, aquisição. Assim a obra inacabada em seu processo de realização oferece a possibilidade de transformação de valores no sistema da arte, “na medida em que firma a obra em seu valor de experiência e vivência, e não em seu valor de produto ou mercadoria” (MELLO, 2008, p.119)<sup>2</sup>.

Entendendo que exista uma separação temporária entre o filme feito e o filme visto, acabado, o Cinema Relacional não faz essa separação, esta se dilui dando lugar a outra experiência entre o aqui e agora, ao invés da sala escura e contemplativa, ele enfrenta lugares claros, ruidosos, fragmentados e públicos, onde havia concentração de pessoas, de regras, de normas e conceitos surge fragmentação dos mesmos.

Assim o espectador passivo da sala de cinema, do DVD e do AVI<sup>3</sup>, desloca a atenção do consumo dos produtos privados e recebidos para a criação anônima, nascida da prática do desvio no uso desses produtos. O Cinema Relacional se propõem a criações

<sup>2</sup> MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. Editora SENAC. São Paulo, 2008.

<sup>3</sup> Formato mais usual de arquivo de vídeo para os filmes baixados pela internet.



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

anônimas e efêmeras que nascem com frescor e não se capitalizam.

Para Benjamim (2012)<sup>4</sup> A obra de arte sai da sua práxis de ritual para dar lugar a práxis política, com isso questão como autoria, aura, originalidade são apagadas para dar lugar a uma nova forma de se pensar e de se fazer arte, seja nos seus processos técnicos, ou não.

Pois hoje se tem a noção de que o sujeito comunicante desaparece em detrimento a uma produção global de comunicação (BOURRIAUD.2009a), onde as relações são determinadas pelas estruturas dadas, por convenções sociais que marcam muito bem espaços e pertencimentos, ainda fortalecendo a percepção de gênio criador, de artista com iluminação divina, artista superior. Quer dizer são criados e fortalecidos compreensões a muito tempo superadas.

Essas convenções, essas regras não foram estabelecidas coletivamente, mas através das instituições de saber e de fomento. No cinema existem regras não declaradas de comportamento e relação dentro da sala de exibição, ou até mesmo dentro de um set de gravação, que não formam elaboradas pelo coletivo, pela “comunidade”, pelos usuários, mas, sim foi a instituição cinema que proferiu tais acordos, tais convenções, tais normas de com-

portamento que não estão registradas em livro algum, mas todos os usuário rotineiros conhecem.

## 3. E O QUE PODE SER O CINEMA RELACIONAL?

O que as obras relacionais propõem são uma modificação desse espaço institucional em detrimento a uma nova forma de se relacionar, não somente entre os participantes, mas também com relação às obras, modificar o status da obra, transferir a aura da obra para o público, usar o pronto, o dado, assim como fez Duchamp.

Portanto, a arte para Duchamp não tinha mais conteúdo intencional (COUQUELIN.2005), ela só existia em relação ao local onde estava sendo exibida a obra. Obra que era um objeto banal já presente no mundo, já fabricado. A intenção do artista consiste em exibi-la, marcando muito bem seu deslocamento, deixando claro que aquele objeto artístico foi retirado de sua “normalidade” para habitar um outro espaço, este, o da arte.

É o fluxo humano que se torna matéria-prima no Cinema Relacional. As imagens aqui funcionam como objetos produtores de socialidade e seus momentos, numa elaboração coletiva de sentido, provocando estados de encontros fortuitos e a prática da proximidade.

Se “a Arte sai do regime mercantil, Arte Moderna, para

<sup>4</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. in: Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção. Trad Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro. Editora Contraponto, 2012.



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

o regime da comunicação, Arte Contemporânea” (CAUQUELIN,2005,p.56), ela hoje representaria uma atividade de troca que não poderia ser regulada por nenhuma moeda, ela deveria ser distribuição de sentido em estado selvagem, uma troca que é determinada pela forma do próprio objeto.

É assim que se surge o interesse nos processos das obras relacionais, onde a interação humana produz a obra, e neste caso específico, produz cinema. E se estamos vendo que cada vez mais as obras de arte se afastam do público, enquanto cada vez mais surgem novos espaços institucionais, é porque ela não se comunica diretamente com a sociedade (CAUQUELIN.2005).

“Passar a informação, em uma rede de comunicação é também fabricá-la” (CAUQUELIN,2005,p.67), fabricar novas sociabilidades é produzir novos sentidos de coletividade. Assim, o artista habita as circunstâncias dadas pelo presente para transformar o contexto de sua vida (sua relação com o mundo sensível ou conceitual) num universo duradouro. Ele toma o mundo em andamento: é um locatário da cultura. O espectador habita o espaço instalado e experimenta sensorialmente uma duração que não é necessariamente compartilhada, e sim única e particular.

## 3.1. O CINEMA RELACIONAL É COTIDIANO.

O que Certeau (2011) muito bem coloca no livro “A invenção

do Cotidiano” é a necessidade de se valorizar as práticas cotidianas politizando suas ações, compreendermos a potência que o ordinário tem, a vida se desenrolando sem a mediação do outros, o ordinário torna-se protagonista, saindo de uma sociedade de figurantes para nos tornar protagonista de suas vidas, suas histórias.

Certeau (2011,p.61) complementa dizendo que “o enfoque da cultura começa quando o homem ordinário se torna o narrador, quando ele define o lugar (comum) do discurso e o espaço (anônimo) de seu desenvolvimento”. Quando o homem social, ou o bicho político tomam para si a transformação da cultura, esta deixa de ser “falsificada”, regulada por agentes que não visam à coletividade, que não visam o ser protagonista, mas sim o ser subalterno.

A arte visa conferir forma e peso aos mais invisíveis processos. Quando partes inteiras de nossa vidas caem na abstração devido à mudanças de escala da globalização quando funções básicas do nosso cotidiano são gradualmente transformadas em produtos de consumo (incluídas as relações humanas, que se tornam um verdadeiro interesse da indústria), parece muito lógico que artistas procurem remasterizar essas funções e esses processos, e devolver concretude ao que se furta à nossa vista (BOURRIAUD,2009b,p.32)<sup>5</sup>

Capa  
Editorial  
Sumário

5 BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottmann. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2009b.





# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

O que temos que nos perguntar não é mais sobre as novidades e as vanguardas artísticas, mas sim como trabalhar esse cotidiano de forma a dar substância para mudanças reais de comportamentos sociais e institucionais, como produzir singularidades, como elaborar sentidos a partir dessa massa desordenada de objetos, de nomes próprios e de referências que constituem nosso cotidiano?

## 4. DO CINEMA EU QUERO A IDENTIFICAÇÃO E O MOVIMENTO.

O cinema tem em sua estrutura fundante elementos conceituais que não necessariamente solicitam o objeto fílmico, nesse caso em específico destaque a identificação e o movimento, eles possuem as características primordiais para que o cinema se defina como tal (Xavier,2003).

A entrada de uma pessoa modifica instantaneamente e inconscientemente aquela que estava só (BOURRIAUD.2009a), modifica o espaço de consumo privado. O cinema reúne poucas pessoas diante da mesma tela, o que se vê não se discute durante o espetáculo, já a rua/cidade é o local privilegiado onde surgem essas coletividades instantâneas.

É o ritmo das multidões que produz a linguagem secreta das coisas mudas, ou a linguagem secreta dos gestos. “O gesto não é só uma projeção exterior da emoção, é também o que a de-

flagra” (XAVIER,2003,p.82).

A arte ao tentar romper a lógica do mercado nos devolve o mundo como experiência a ser vivida. Como o sistema econômico nos priva progressivamente dessa experiência, cabe inventar modos de representação dessa realidade não vivida.

Pensar que as obras relacionais propõem enredos e que a arte é uma forma de uso do mundo, uma negociação infinita entre pontos de vista. Pensar também que o cinema é uma atividade que consiste em produzir relações com o mundo, em materializar de uma forma ou de outra suas relações com o tempo e o espaço. É também pensar na possibilidade sim de existência de cinema sem filme.

É Christian Metz (2007)<sup>6</sup> que vai elaborar um pensamento em torno da segregação dos espaços, um irreal da tela em oposição ao espaço real da sala de projeção, que funcionam através de uma instituição, seja a empresa exibidora seja a própria instituição cinema. Na rua os dois espaços tendem ao diálogo mais abertamente, já que a rua é pública e pertence a todos, as normas são mais flexíveis e o controle menor, ou pelo menos tende a ser assim.

A explicação de Habermas para o conceito de opinião pública foca em como o “consenso” é formulado pelos cidadãos servindo aos interesses da comunidade, e não em qualquer intervenção

Capa  
Editorial  
Sumário

<sup>6</sup> METZ, Christian. A significação no cinema. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo. Editora Perspectiva, 2007.



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

patrocinada pelo Governo ou Estado (BAMBOZZI,2010)<sup>7</sup>. Ou seja, na rua as coletividades nascem de forma mais espontânea e a sua duração é determinada pelo interesse da comunidade.

Assim não se faz necessário o enquadramento, a delimitação, pois o cinema deve estar em todo lugar, a todo o momento, portanto deve-se privilegiar o que está no extracampo (fora do enquadramento) da imagem, e o que está fora do filme, o extrafilme (fora da tela). Entende-se nesse processo a radicalização dos tempos mortos, onde cada um constrói a sua relação de tempo e espaço, a duração da obra diz respeito a cada, ela é única e individual.

Para Cauquelin (2005,p.142) “o conteúdo real da obra é sua experiência temporal”, ela nos dá material abrangente para debatermos sobre o papel e interação social que a arte contemporânea e o cinema têm para a sociedade de hoje, pois a tendência é de que o espectador não aceita uma obra cinematografia que é dada apenas uma vez, ela ainda está associada a compreensão sua unidade e a sua duração (Benjamin,2012)<sup>8</sup> rejeitando qualquer movimento que desconstrua essa formação.

Assim, o cinema oferece toda a gama de potencialidade infinita de suas fugas e de seus reencontros. O devir deleuziano se

<sup>7</sup> BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (org). Mediações, Tecnologia e Espaço Público: Panorama crítico da arte em mídias móveis. Editora Conrad. São Paulo, 2010.

<sup>8</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. in: Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção. Trad Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro. Editora Contraponto, 2012.

faz vivo, onde as relações se constituem pela própria relação que os une, de forma dinâmica, recíproca, complexa e sempre mutável.

## 4.1. IDENTIFICAÇÃO

Se todos os fenômenos do cinema tendem a conferir as estruturas da subjetividade à imagem objetiva, os processo de projeção-identificação que se desenvolvem na medula do cinema, desenvolvem-se também, evidentemente, no seio da vida.

Para o cinema experimental, interessa não a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, e sim a intensidade e a duração das imagens. “O que se costuma chamar “realidade” é uma montagem “(BOURRIAUD,2009b,p.83)<sup>9</sup>. Mas a montagem em que vivemos não é a única possível, a partir do mesmo material (o cotidiano), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais.

Portanto a minha percepção não é uma soma de dados visuais, táteis ou auditivos, percebo com o meu ser total, capto uma estrutura única da coisa, uma maneira única de existir, que fala, simultaneamente, a todos os meus sentidos. Para Metz (2007)<sup>10</sup>

<sup>9</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottmann. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2009b.

<sup>10</sup> METZ, Christian. A significação no cinema. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo. Editora Perspectiva, 2007.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

o cinema é linguagem que produz aproximação, onde cada plano (enquadramento e extraplano) é uma proposição, um enunciado narrativo.

Então, dentro de um cinema o público não podendo exprimir-se por atos, a participação do espectador interioriza-se. A ausência de participação prática determina portanto uma participação afetiva intensa: operam-se verdadeiras transferências entre a alma do espectador e o espetáculo da tela (XAVIER.2003). Na identificação, o sujeito, em vez de se projetar no mundo, ele o absorve. Para Benjamin (2012,p.28)<sup>11</sup>

“o que caracteriza o cinema não é apenas o modo pelo qual o homem se apresenta ao aparelho, é também a maneira pela qual, graças a esse aparelho, ele representa para si o mundo que o rodeia”.

A mais simples projeção sobre o outro, o “eu me ponho no seu lugar”, já é uma identificação de mim sobre o outro, que facilita e convida a identificação do outro comigo, este outro já se tornou assimilável.

Para Morin (*apud* XAVIER.2008), a identificação constitui a alma do cinema, a participação afetiva deve ser considerada

<sup>11</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. in: Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção. Trad Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro. Editora Contraponto, 2012.

como fundamento estrutural do cinema. A imobilidade do espectador comum nas salas de cinema vem se juntar com a extrema mobilidade da imagem na tela. A intenção aqui é que o espectador tome posse dessa mobilidade e possa percorrer os espaços, do mesmo jeito que a imagem o faz. É o espectador que dá movimento ao cinema relacional.

Numa compreensão mais contemporânea dos processos de produção do cinema percebemos que a identificação está cada vez mais dando lugar ao estranhamento (MELLO,2012)<sup>12</sup>. Será a ausência dos processos técnicos Fotografia, trilha sonora, edição e mais alguns que levarão a recusa do Cinema Relacional no início, toda a estrutura dada ao cinema sendo apagada para dar lugar as simples relações humanas vai levar a toda uma rejeição, negação e repulsa a um cinema que não se materializa e não se finaliza.

Para Xavier (2003,p.151) “na medida em que identificamos a imagens da tela com a vida real, pomos as nossas projeções-identificações referentes à vida real em movimento”. a identificação nasce de uma percepção do outro, de um gesto, de um movimento. Pensar a vida acontecendo no dia-a-dia em todas as cidades, em todos os locais já é um processo de projeções e identificações.

## 4.2. MOVIMENTO

“Um dos postulados da arte cinematográfica diz que nem

<sup>12</sup> MELLO, Christine. Extremidades do Vídeo. Editora SENAC. São Paulo, 2008.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

um centímetro de imagem não deve ser neutro e sim expressivo, deve ser gesto e fisionomia” (XAVIER,2003,p.99). É o movimento que dá corporalidade aos objetos, os dá vida.

Para Deleuze (2005)<sup>13</sup> a imagem movimento não reproduz o mundo, mas constitui um mundo autônomo, para ele o cinema é a única experiência em que o tempo é dado como uma percepção. O Cinema Relacional se pretende a construção de espaço-tempo próprios, onde o tempo é visto como resultado das relações humanas, de sua circulação e de seus afetos.

Se a identificação se dissolve é o movimento que dará organicidade ao Cinema Relacional. Deleuze (2005) diz que a impressão de realidade no cinema é confirmada pela presença real do movimento, e que o movimento é intangível, sem materialidade, sendo, portanto representação. Partimos da idéia de que o cinema não fala das coisas, ele as mostra, assim o tempo e o espaço adquirem uma nova realidade, uma vida totalmente diferente. Podemos assim expandir o termo representação (tão comum nas teorias da crise da arte) pelo termo apresentação, por mais que os dois tenham a mesma função aqui.

Não é o aparelho que nos interessa é como as pessoas se “apresentam”, se “representam” diante do aparelho, o Cinema Relacional possibilita “uma virada emancipatória em direção a auto

representação” (BAMBOZZI,2010,P.157)<sup>14</sup>, possibilitando que os efeitos sejam intensos e o afetos duráveis.

O ser humano seria seu próprio *read made*, e em consonância com a articulação de Arlindo Machado (2010)<sup>15</sup>, o surgimento de novas técnicas, indica um desejo coletivo de criar novos espaços de convívio e de inaugurar novos tipos de contato com o objeto cultural, neste caso de uma nova formação de relações de convívio criando uma nova expressão, uma nova narrativa dessa vez protagonizada por todos.

Portanto, criar é inserir um objeto num novo enredo, considerá-lo como um personagem numa narrativa, “a sociedade humana é estruturada por narrativas, por enredos imateriais que traduzem em maneiras de viver, em relações no trabalho ou lazer, em instituições ou em ideologias. Vivemos dentro dessas narrativas” (BOURRIAUD,2009b,p.49)<sup>16</sup>

Se a relação é uma narrativa, as obras relacionais propiciam a construção de inúmeras histórias que se distribuem de forma rizomática quando são colocados em contato os protagonistas, podendo ser a relação primeiramente o que se relata e depois o

Capa  
Editorial  
Sumário

<sup>13</sup> DELEUZE, Gilles. A Imagem – Tempo. Trad. Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo, Ed. Brasiliense, 2005.

<sup>14</sup> BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (org). Mediações, Tecnologia e Espaço Público: Panorama crítico da arte em mídias móveis. Editora Conrad. São Paulo, 2010.

<sup>15</sup> MACHADO, Arlindo. Arte e Mídia. Rio de Janeiro. 3a Edição. Editora Jorge Zahar, 2010.

<sup>16</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottmann. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2009b.



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

que se religa, ela não é uma propriedade dos objetos industriais, ou dos artefatos artísticos, ela é uma necessidade humana.

## 5. CONCLUSÃO

Por mais incipiente que seja o estudo em cima do Cinema Relacional sempre é necessário dar o primeiro passo, se vai dar em algum lugar ainda não sabemos, mas um horizonte cheio de possibilidades está a nossa frente, muito potencial a ser explorado para que o cinema possa experimentar cada vez mais, da mesma forma que a pintura, fotografia e a música fizeram.

Portanto criam-se novas realidades e novas vidas, inserir um objeto num novo enredo, considerando-o como uma personagem numa narrativa. É a pratica da deriva que nos interessa o vagar, se perder e chegar (BENJAMIN)<sup>17</sup>. Nada é duradouro, tudo é movimento, o trajeto entre dois pontos é mais importante que o próprio ponto, e “os encontros são mais privilegiados do que os indivíduos postos em contato” (BOURRIAUD,2009b,p.54)<sup>18</sup>.

A percepção muda nossa maneira de narrar, viver e morrer. O espaço em que o Cinema Relacional se apresenta é o da interação, o da abertura que inaugura todo e qualquer diálogo. O que

ela produz são espaços-tempos relacionais, experiências inter-humanas, são lugares onde se elaboram socialidades alternativas, modelos críticos, momentos de convívio construído.

O que propomos aqui são estados de encontros fortuitos, onde podemos celebrar a imaterialidade, numa receptividade coletiva, produzindo significados e relações que perduram mais tempo e vão mais longe que o próprio espetáculo, provocando ecos que contaminam a vida.

Para você que ficou até aqui na expectativa de um dado pronto, alguma conclusão assertiva sobre o que realmente é e como funciona o Cinema Relacional vou ficar devendo essa resposta, agora não é o momento de fecharmos as possibilidades, o que pretendo ser claro é da importância sim, de uma nova maneira de trabalhar o cinema que o exima de qualquer processo industrial/mercantil para sua realização, visto que a matéria-prima do cinema são os afetos.

O que podemos fazer para que Cinema Relacional possa existir realmente? Como subverter essas demandas técnicas que configuram o cinema, como excluir o objeto fílmico para o surgimento de uma outra forma cinema? Como o estranhamento pode proporcionar a percepção de que aquilo que se desenrola na sua frente também pode ser cinema?

Segundo Bourriaud (2009a) os artistas relacionais apreendem seus trabalhos de um ponto de vista triplo, onde tentar aliar valor estético, histórico e social, levantando questões como: como

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário

<sup>17</sup> BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. in: Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção. Trad. Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; Org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro. Editora Contraponto, 2012.

<sup>18</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottmann. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 2009b.



# CIANTEC'14

Nycolas Albuquerque

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

“traduzi-los” materialmente? Como se inscrever num jogo de referencias artísticas? e como encontrar uma posição coerente no estado atual da produção e das relações sociais?

Essas e outras questões ainda estão inacabadas, para Walter Benjamin (2012) existem, em todas as artes, uma parte física que não pode mais ser encarada e tratada como antes, que não pode mais ser omitida/eliminada dos processos artísticos, segundo ele é preciso estar ciente de que, se essas tão imensas inovações transformaram toda a técnica das artes e, nesse sentido, atuam sobre a sua própria invenção elas devem, possivelmente, ir até ao ponto de modificar a própria noção de arte.

Afinal, o tempo é puro processo!

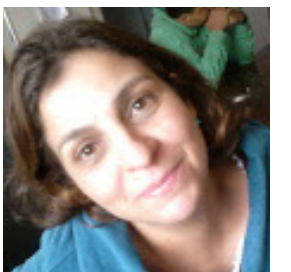
## 6. REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes 2009a.
- CAUQUELIN, Anne. Arte Contemporânea: uma introdução. Trad. Rejane Janowitz. São Paulo: Martins Fontes 2005.
- CERTEAU, Michel de. A invenção do Cotidiano: 1 . Artes do Fazer. Trad. Epharim Ferreira Alves. Petrópolis – RJ; Editora Vozes, 17ª Edição, 2011.
- MACIEL, Kátia (org.). Transcinemas. Editora Contra Capa. Rio de Janeiro, 2009.
- XAVIER, Ismail (Org.). A Experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes; 3ª Edição, 2003.

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

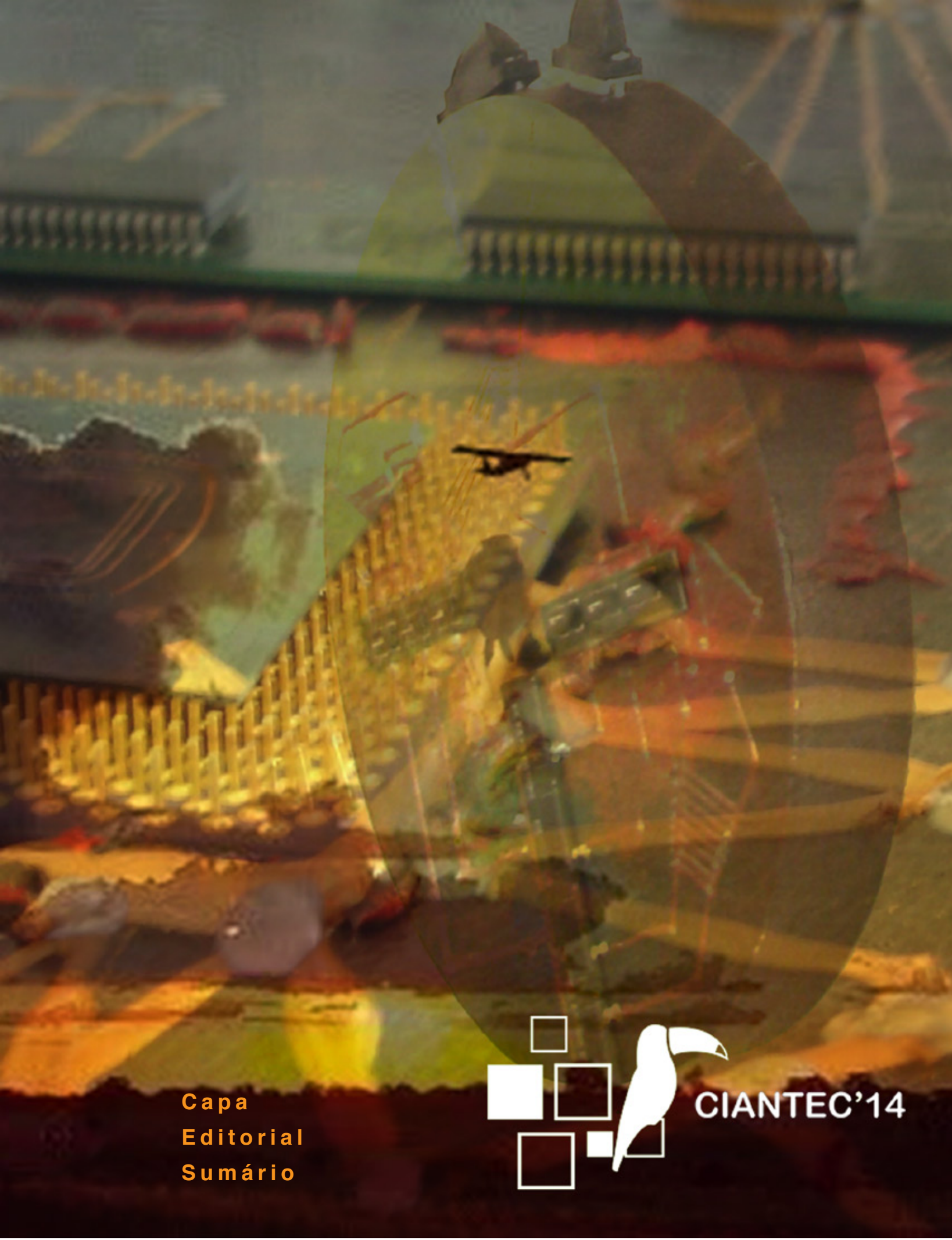
# O ENSINO DE ARTES NA CONTEMPORANEIDADE – UM OLHAR SOBRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA DA CRIANÇA.

PATRÍCIA VOLPE DOS SANTOS



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14

# UM OLHARA PARA PRODUÇÃO DA CRIANÇA





# CIANTEC'14

Patrícia Volpe dos Santos

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - O estudo questiona se a intervenção do professor alterará o grafismo das crianças, numa aprendizagem significativa indo além das aulas de artes e pondo fim aos estereótipos. Com o foco no professor vemos que a autonomia é fundamental. A prática reflexiva fará o professor questionar a definição de suas tarefas e as teorias nas ações das quais pertencem.

**PALAVRAS-CHAVE:** I ensino de artes, produção artística, representação gráfica

**ABSTRACT** - The study questions whether teacher interventions alter the graphics of children in a meaningful learning going beyond the arts classes and ending the stereotypes. With the focus on the teacher see that autonomy is fundamental. Reflective practice the teacher will question the definition of their tasks and theories in the actions of which they belong.

**KEYWORDS:** I Arts Education, artistic production, representation

A relação da criança com a arte adulta vem tendo seus laços cada vez mais estreitados. Matisse nesta vertente vê a produção infantil como algo que todo artista devesse olhar.

Entretanto ao longo da história do ensino de artes essa visão de Matisse não influenciou os arte educadores, ao contrário, o que vemos é uma tentativa de tornar a produção da criança em uma produção adulta, como se não houve valor no desenho da criança.

O auge desta discussão ocorreu no final dos anos 80, quan-

do a interlocução entre arte da criança e a produção da arte adulta foi validade entre os arte-educadores contemporâneos. Tivemos duas linhas que dividiram o ensino da arte no Brasil, a Escola Tradicional com seus aspectos exógenos de aprendizagem, e na contramão a Escola Nova com suas características endógenas.

Porém a discussão entre os acadêmicos começou com Luquet em 1969, pioneiro nesta discussão. Luquet se interessou pelo desenho infantil, analisando-o numa abordagem cognitiva. O autor procurou respostas para questões relativas o quê e como a criança desenhava, assim como suas intenções e interpretações.

Nesta mesma linha de pensamento Pillar (2006) e Duarte (2008). A primeira considerará a criança como sujeita do processo de desenhar, já que ela constrói o conhecimento através da relação direta com o objeto. Duarte (2008) já adota a expressão *esquema gráfico* e dirá que o objeto é nomeado antes de ser desenhado, após a execução do desenho, a intenção é confirmada pela interpretação e o nome do objeto é mantido.

Já Lowenfeld (1961) fez uma abordagem mais didática sobre o ensino da arte, afirma que as intervenções feitas pelo educador servem para desconstruir os estereótipos e que tais intervenções não negam a autenticidade da produção da criança.

## PRÁTICA DOCENTE

Em 2003 o ensino de artes nas séries iniciais (1 ao 5º anos)

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Patrícia Volpe dos Santos

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

é ministrada por um especialista, após vários projetos, em 2012 a Secretaria da educação do Estado de São Paulo inicia a discussão de um trabalho interdisciplinar entre o professor da classe e o professor de artes, tendo como eixo comum os verbos das expectativas de aprendizagem.

O único documento que temos como diretriz para pautar nossas aulas, ainda são os Parâmetros curriculares do ensino de artes (1997). Em 2003 a CENP (coordenadoria de estudos e normas pedagógicas) lançou um projeto – o ensino das artes nas séries iniciais. Para agravar a situação, desde 2010 as crianças ingressam na educação básica com 06 anos. Contudo ainda estamos sem nenhuma formação continuada efetiva para professores.

O ensino de arte não se limita somente à analisar obra de arte ou ao mero fazer artístico, os trabalhos produzidos pelos alunos desenvolvem elementos essenciais da criação, percepção estética e o contexto histórico: fazer, apreciar e contextualizar. Outro dilema que percorre as discussões sobre arte é a importância da arte popular e o seu valor enquanto objeto de arte. Desta perspectiva os Parâmetros dão um grande valor os artesanatos, às cantigas de roda, crianças folclóricas ou teatros de fantoches, e considera importante iniciar o ensino de arte pelas manifestações artísticas da sua comunidade.

A ausência de orientações para os docentes compromete o desenvolvimento da produção artística do aluno. Com isso cada profissional pode interpretar as orientações de maneira subjetiva

e escolher conteúdos que em nada contribuam para o desenvolvimento da produção da criança, lembrando que a política educacional do estado de São Paulo visa a polivalência do professor de artes. Por isso se faz necessário resgatar a base reflexiva da atuação profissional, com o objetivo de entender a forma em que realmente se abordam as situações problemáticas da prática. O que muitas vezes pode ter seu lado positivo torna o professor sujeito do seu conhecimento, um pesquisador-reflexivo, juntando as ideias de Stenhouse (1985) e Schon, porém o lado negativo é que o professor pode se limitar a conteúdos do qual ele tem domínio, não buscando novos conhecimentos e assim empobrecendo sua prática.

Tanto Schön como Stenhouse expõem sua posição em relação aos professores ou aos profissionais como resistência e oposição aos modelos de racionalidade técnica. Da mesma maneira que Schön analisa a prática reflexiva como oposição a ideia do profissional como especialista técnico, Stenhouse desenvolve sua perspectiva a partir da crítica ao modelo de objetivos no currículo, que reduz a capacidade de consciência profissional dos professores e, portanto sua possibilidade de pretensão educativa.

Autonomia para muitos professores é tomar as decisões que eles consideram certo. Esta concepção se refere à relação entre profissionalismo e autonomia pela qual os docentes reinvidicam um *status* que ora se perdeu ao longo do tempo. *Os valores e pretensões que deveriam agir como orientadores internos da prática, ao transformarem-se em resultados previsíveis, se comportam*

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Patrícia Volpe dos Santos

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

*como orientadores externos que instrumentalizam a própria prática*  
(Contreras pg194)

Autonomia não está desatrelada das conexões feitas com as pessoas com as quais se trabalha, nem tampouco é um padrão fixo de atuação. Portanto, autonomia profissional ou pessoal não se desenvolve nem se realizam, nem são definidas pela capacidade de isolamento, no “fazer sozinho” e sim na capacidade de trabalhar no coletivo e ser profissional não é fazer o que se considera certo e sim dentro das “normas” buscarem maneiras diferentes de exercer sua prática.

A inserção do professor de artes nas séries iniciais trouxe uma nova conotação do ensino de artes na alfabetização, porém a falta de uma orientação mais ampla por parte dos órgãos responsáveis dificultou a interpretação da função do professor especialista em artes nas series iniciais. A lacuna deixada pela ausência da formação continuada mais efetiva compromete (comprometeu) a autonomia do professor em desenvolver seus conteúdos, uma vez que a proposta é muito aberta e subjetivas.

Sendo a formação continua o grande responsável por pratica pedagógica mais eficaz. A pratica docente é composta por formação inicial, formação continuada e as experiências pedagógicas. Uma vez que há lacunas na formação continuada o professor deixa de refletir sobre suas ações, pois fica enraizado no senso comum de sua área de atuação e por conseqüência compromete o desenvolvimento do aluno. Se ele ao for um profissional reflexivo

como denomina Schon (1983) como poderá efetuar as intervenções corretamente no desenvolvimento do aluno?

Nos últimos 2 anos venho de debruçando nesta temática -pratica docente e alguns questionamentos tem me feito pensar na importância do que eu ensino. Como sabemos que um aluno de fato absorveu algum conhecimento? Esta pergunta permeou todo este ensaio. Como de fato sei que modifiquei a percepção do meu aluno sobre os seus estereótipos?

O estereotipo é um modelo de representação que foi construído pela memória para modificá-lo basta ampliar o repertório visual da criança. Ela começa a desenhar a casa (quadrado e triângulo) ou sol (circulo raiado) desta maneira porque, além de ser assim que ela aprendeu, este é um processo cognitivo natural e importante ao desenvolvimento dela. É só olharmos os cartazes nas escolas, é comum encontramos estes esquemas gráficos.

Porem não basta mostrar inúmeras imagens para ampliar o repertório visual, a intervenção do professor é a peça fundamental. Como demonstrar a criança que ela pode criar novos estereótipos? Levar a criança a perceber que tudo é permitido na sua criação? Não há belo ou feio, o que há é diferentes maneiras de representação o mesmo objeto. E que ao longo da historia o homem inovou na representação.

Ampliar o repertorio visual do aluno não é mostrar varias arvores é demonstrar como os artistas foram representando estas árvores e assim a criança irá se identificar com algumas dessas

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Patrícia Volpe dos Santos

representações e a partir desta referencia criar a sua própria.

## UMA PRÁTICA AUTÔNOMA

As minhas aulas de artes são pautadas nos três eixos: o fazer, a contextualização e a apreciação. Pode ser um simples exercício sobre textura ou estampas trago para sala de aula vários artistas que abordaram o tema em suas produções artísticas, assim o aluno verá as inúmeras possibilidades de criação.

Agora como perceber se ele realmente mudou seu modo de representação gráfica? Comecei a tomar que nos trabalhos das outras professoras os estereótipos estavam se modificando.

As professoras têm a prática de solicitar aos alunos que produzam suas próprias capas das avaliações bimestrais. Comecei a notar a diferença entre o que eles produziam no ano anterior e atualmente. Nos desenhos dos 2ºanos, as nuvens não são mais azuis, e não tem uma forma de “algodão”. A linha do horizonte passou a ser incorporada nas produções e aquela faixa branca que sempre encontramos entre o céu e a terra tinha desaparecido.

Com isso pude constatar que as minhas intervenções estavam causando realmente alguma mudança de fato, nas produções das crianças.

Outro trabalho realizado pela professora Patrícia na sala do 4ºano C foi uma historia em quadrinhos. Ela estava trabalhando algumas fábulas e como produto final criou uma HQ. Como eu

já havia trabalhado no bimestre anterior narrativas visuais, ela se apropriou do meu conteúdo para produção coletiva do seu projeto. Quando vi os trabalhos expostos percebi vários elementos inseridos, não só composição, mas na linguagem da HQ (onomatopéias e os balões).

Já numa produção de texto da professora Zuleide o aluno para identificar que a personagem estava cantando colocou as notas musicais dó – re – mi – fá – sol -lá -si como recurso lingüístico.

No trabalho de uma aluna do 4ºano onde o artista estudado era Ben Heine, a aluna como intervenção da foto desenhou um gato, não no número 8, se inspirou nas obras de Aldemir Martins, algo que eu tinha mostrado há 2 anos.

Através da coleta de trabalhos dos meus alunos de um ano para o outro pude perceber uma mudança significativa na produção gráfica e verificar as intervenções que dando certo e as que não dão.

Fico extremamente feliz quando um aluno me traz um artigo ou imagem de revista ou jornal de algum artista ou tema que foi estudado em aula. Ou quando em casa desenham algo inspirado nas obras estudadas.

## REFERÊNCIAS

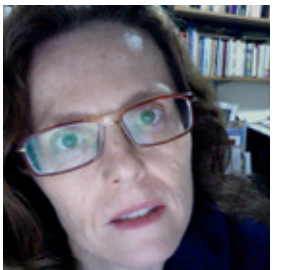
- CONTRERAS, José- Autonomia de professores- São Paulo: Cortez, 2002  
DUARTE, Maria Lucia Batezat – Desenho infantil e visualidade uma concepção de esquema gráfico e de esquema gráfico tátil-visual17ª ANPAP-2008

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

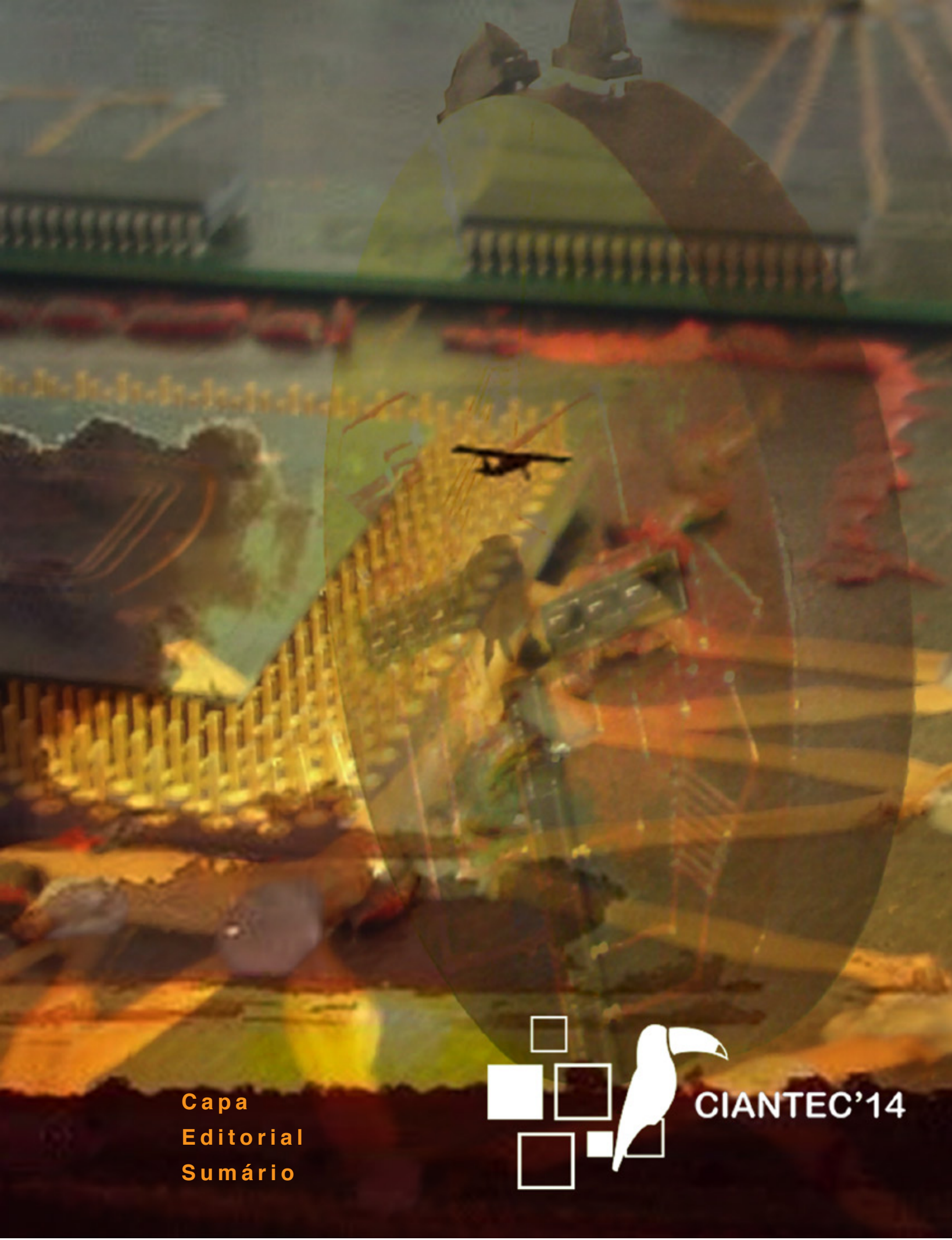
# O PROCESSO CRIATIVO COMO MODO DE APRENDIZAGEM

PATRICIA CECÍLIA BURROWES



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

## INTRODUÇÃO

Desde meados da década de 1990, termos como Economia Criativa, Indústrias Criativas, Cidades Criativas começaram a despontar no vocabulário global e ganharam crescentes centralidade e visibilidade. A primeira definição de Indústrias Criativas oficialmente elaborada por um governo, o de Tony Blair no Reino Unido em 1997, incluía as seguintes áreas: arquitetura, artesanato, cinema, design, mercado de artes e antiguidades, mercado editorial, moda, música, artes cênicas, publicidade, software e games, rádio e televisão. Por ter sido a primeira, foi largamente adotada, servindo de base para grande parte das abordagens que se seguiram.

Devido à grande dificuldade de definição do setor, a *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD) que publicou em 2008 o primeiro relatório sobre a Economia Criativa, sugere delimitá-lo baseando-se nas características dos bens que desenvolve, quais sejam: sua produção emprega a criatividade com um recurso; os bens incorporam mensagens simbólicas para quem os consome; contém, ainda que potencialmente, propriedade intelectual atribuível à pessoa ou ao grupo que o produz (UNCTAD, 2008, p. 10).

No Brasil são considerados setores criativos todos aqueles cujas atividades produtivas têm como processo principal um “ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econô-

Patricia Cecília Burrowes

mica.” (MINC, 2011)

Como explica a economista e urbanista Ana Carla Fonseca em *Economia criativa : um conjunto de visões* (2012, p.10), “a criatividade é reconhecida como mais um ativo econômico relevante que tem em si uma rara característica: está a salvo da escassez.”

Está claro que, na economia criativa, a criatividade é vista como um meio de produzir riqueza. No entanto, a definição do que é considerado criativo/criatividade nos diferentes âmbitos de produção permanece um ponto não esclarecido nos documentos e relatórios sobre indústrias criativas.

## CRIATIVIDADE PARA QUÊ?

Segundo Kastrup (2007 [1999]), os estudos sobre a criatividade entraram em voga na psicologia a partir da década de 1950, ganhando maior difusão nas duas décadas seguintes, especialmente nos Estados Unidos da América. Empreendidos no âmbito da psicologia técnica, enxergaram a criatividade como uma faculdade humana inata, participante da inteligência, presente portanto em todos os seres humanos, no que se contrapunham à ideia da criação como obra do “gênio”, predominante na primeira metade do séc. XX. As investigações buscavam maneiras de testar e medir a criatividade individual, com o objetivo de desenvolver métodos para treiná-la e estimulá-la. Atendiam dessa forma a uma demanda da sociedade americana, cuja industrialização e urbanização

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Patricia Cecília Burrowes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

galopantes exigiam o trabalho de indivíduos criativos. Embora reconheça o avanço que tais estudos representam no campo da psicologia em relação às formulações anteriores, Kastrup questiona a forma como o problema da invenção é elaborado. Para a autora, ao confundir a “função de criação” com a “capacidade de resolver problemas”, o que se perdeu na psicologia da criatividade foi a própria potência da invenção que estaria, antes, na capacidade de colocar problemas. Kastrup sugere que a função de criação é uma tendência **de natureza diferente** da intelectual; que ela diverge em relação à inteligência. “Por não haver distinguido a criação da inteligência, a psicologia da criatividade não fez do problema da criação um verdadeiro problema.” (op.cit., p.20)

Ao apontar a lacuna no campo dos estudos da cognição relativa aos estudos sobre a criação, Kastrup demanda uma **teorização da invenção** no âmbito da psicologia cognitiva. A autora encontra em outros campos do conhecimento – a filosofia de Bergson, Simondon, Foucault, Latour, Deleuze & Guattari; a biologia do conhecimento, de Maturana & Varela, – referenciais teóricos para recolocar o problema e abordá-lo a partir de pensamentos que incluem nas suas considerações o tempo e a transformação. Assim a autora propõe que a cognição é por si inventiva – uma poiesis – que se afirma e desenvolve por estranhamento e problematização. É uma diferença interna, constantemente reativada pela experiência, que leva a subjetividade a se inventar, e ao mundo, num processo simultâneo e inesgotável. O momento de re-cognição seria,

não a principal forma de conhecimento, mas uma pausa, um nível necessário mas instável de organização, um equilíbrio “metaestável” que alguma perturbação pode afetar de forma imprevisível.

Ao leitor atento que pensa com Kastrup ocorre uma pergunta: por que a invenção não se dá sempre; o que impede esse modo inventivo da cognição de acontecer? E essa é de fato uma questão que a autora aborda: haveria situações de potencialização e outras de entrave à inventividade (op. cit. p.186). O caminho leva inevitavelmente a indagações sobre a aprendizagem, a tecnologia e a produção de subjetividade.

É no lugar da aprendizagem que gostaria de me deter para o instante. Minha experiência como professora de redação publicitária – uma das áreas de produção dentro da chamada indústria criativa – colocou-me diante de uma dupla dificuldade: a da maioria dos alunos de vencer a distância entre o texto correto e a frase sonora, marcante, fresca; e a minha própria, de ensinar a pensar soluções imprevistas. Como ensinar o que ainda não foi feito? O que não tem a resposta correta? Mesmo nesse pequeno âmbito, da solução de problemas (e não da invenção deles), os entraves parecem mais fortes do que a potencialização. Em primeiro lugar é preciso mostrar que não há uma, mas inúmeras “respostas corretas” e que elas variam conforme o caso; isso significa que também não há garantia de acerto. Em segundo lugar é preciso mostrar o processo, o que necessariamente implica conhecimento da técnica e aproximação tateante, tentativa e erro, divagação e concen-

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Patricia Cecília Burrowes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

tração, persistência e trabalho com as palavras. Ali, naquele ambiente de redação publicitária, ainda é possível demonstrar o tipo de associações que se podem fazer entre dadas constantes: os objetivos do marketing e da comunicação, o universo de referência do público alvo (levantado por meio de pesquisas) e o espectro de promessas da coisa anunciada. Ainda assim, e embora o que se busque como efeito seja de fato uma modalidade refrescada de re-cognição e não o estranhamento radical, o passo inicial em direção ao incerto se reveste de grande ansiedade.

Essa constatação me levou a desenvolver um curso que denominei “Criatividade e processos criativos”, voltado para processos criativos em geral, não apenas no âmbito da criação em publicidade. Foi em 2005, quando era professora da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Ainda não conhecia, naquele momento, o trabalho de Kastrup em torno da noção de “criatividade”, que não se constituía aos meus olhos como campo de problematização. Por outro lado, isso me permitiu abordar textos sobre a “criatividade” que não provinham do campo da psicologia e sim do campo do fazer: de artistas, de cientistas, de poetas e escritores... Esses, na impossibilidade de definir a “criatividade” e percebendo o paradoxo inerente à empreitada, se voltavam para o seu próprio processo criativo. Embora pareçam se apoiar nos estudos da psicologia da criatividade, e inclusive empreguem esse termo, “criatividade”, ao se voltar para a sua prática, encontram no processo criativo pistas interessantes para abordar a invenção. Tive a oportu-

nidade de reativar o curso na Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ), onde o venho oferecendo desde 2012. Destaco aqui dois autores cujas abordagens transdisciplinares da questão oferecem visões múltiplas que iluminam o caminho, sem no entanto se fecharem sobre esquemas necessários ou leis de validade universal: Fayga Ostrower artista plástica e professora, e David Bohm, físico estudioso da teoria quântica.

Em seu texto *Sobre a criatividade* (2011), David Bohm parte da impossibilidade de definir com palavras o que a criatividade é. Dessa forma, desloca a pergunta para o plano individual e lança mão de sua própria experiência como cientista, para respondê-la. Mas, no lugar de fazê-lo diretamente, recorre a uma segunda pergunta “Por que, muitas vezes, os cientistas estão tão profundamente interessados em seu trabalho?” (Bohm, 2011: p.1) Embora passe por pontos como utilidade, satisfação pessoal, vaidade, obtenção de resultados, argumenta que nenhum desses seria suficiente para sustentar uma pesquisa, que passa por momentos de erro, frustração e superação. O autor conclui, então que o motor deve ser um desejo genuíno de “aprender algo novo, que tenha algum tipo de importância fundamental” (idem: p.2); algo que diga respeito à realidade em que se vive e que encontre nela uma unidade, uma totalidade, uma harmonia “que pode ser considerada bela” (idem: p.3). No entanto, a busca por completude, beleza, harmonia presente no cotidiano e no trabalho de tantas pessoas

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Patricia Cecília Burrowes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

não é por si garantia de originalidade. Para essa, prossegue o autor, um pré-requisito seria a capacidade de abrir mão de ideias preconcebidas, de forma a aceitar o novo. Isso porque o novo, frequentemente, é conflitante com o familiar. Ao observar a forma como crianças aprendem – por tentativa e erro –, Bohm afirma que tal capacidade é encontrada em cada um de nós, pelo menos até uma certa idade. Haveria, portanto, no processo de educação, aspectos que a inibiriam: o treinamento por repetição, para estocar conhecimento, com objetivo de obter boas notas e agradar aos professores e pais. Essa mudança de uma forma de aprendizado gratuita e espontânea para outra, focada em conteúdos e objetivos, teria consequências significativas, uma vez que “o ato de aprender é a essência da percepção do real” (idem: p.4).

O autor distingue duas formas de percepção: uma mecânica, fundada na rotina e na repetição, outra imaginativa, atenta, a “percepção real”. Esta exigiria um estado de atenção alerta, consciência e sensibilidade para perceber as diferenças, ou seja, aquilo que, dentro da rotina, destoa de, está em desacordo com conhecimentos prévios. Tal capacidade perceptiva seria, segundo Bohm (idem, ibidem: p.5), decorrente de um estado mental geral acessível a todo ser humano, represado, no entanto, pelo medo de desagradar, de cometer erros, de fracassar. Esta seria a força a sustentar os hábitos de percepção mecânica, conformes a ideias preconcebidas, e um dos motivos de se aprender apenas o necessário para objetivos específicos.

A sensibilidade para as variações e o impulso de organizá-las em ordenações cada vez mais complexas seriam o fundamento da invenção. Embora Bohm insista nas noções de ordem hierarquizada e de busca de uma crescente harmonia com tendência totalizante, a sua descrição do processo não se fecha, porque considera “a evolução potencialmente infinita da natureza” que nunca é capturada pelas ordenações parciais (e necessariamente temporárias).

Fayga Ostrower dispensa apresentações. Além de sua atividade como artista, dedicou grande parte de seu tempo à educação. Em seu livro *Criatividade e processos de criação* (1987 [1977]) lança mão de diversas áreas do conhecimento – psicologia freudiana, jungiana, piagetiana e gestalt, história da arte, antropologia, linguística – além de sua vivência de artista, para teorizar a criação. A autora, assim como Bohm, baseia a capacidade criativa na “percepção consciente”. Apresenta, no entanto, uma noção expandida de consciência que incorpora não só a memória e a cultura, mas também a intuição. O “potencial criador” é para Ostrower um movimento em direção ao sentido; nossa tentativa de apreender e compreender o estar no mundo. Ocorre no entrecruzamento do sensível, com o pensamento e a cultura em suas dimensões temporais e espaciais (história e grupo social). Não se limita, assim, a uma ou outra área de atividade, mas é a experiência fundamental do humano.

É o processo criativo que delimita e dá forma a esse potencial

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Patricia Cecília Burrowes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

primeiro que talvez pudéssemos chamar, com Deleuze e Guattari, de desejo. O processo criativo é o modo de realização do potencial e se exerce por meio do trabalho com uma materialidade. Haveria uma sensibilidade e uma imaginação específicas para cada matéria de expressão. Sensações, percepções, emoções, associações (provenientes do consciente ou não), memória, cultura e intuição geram nexos entre si, no e com o fazedor, nem sempre compreensíveis pela lógica, solicitando configurações nas diferentes linguagens, impulsionado um fazer que, ele mesmo, como experiência da materialidade, modifica, amplia ou restringe, direciona ou desvia todos esses elementos e se efetua numa concretude como uma ordenação momentaneamente estável, mas deixa a porta aberta para inúmeras outras possíveis, vindouras. Ostrower se refere com frequência a ordenações, formas, configurações que remetem sem dúvida à Gestalt, mas sua vivência e compreensão do processo criativo como contínuo não permitem que um equilíbrio final se imponha sobre as variações e tensões, essas sim, constantes. O fazer modifica tanto o mundo quanto o fazedor, de modo que há sempre uma surpresa ou uma estranheza restante. “Criar representa uma intensificação do viver, um vivenciar-se no fazer; e, em vez de substituir a realidade, é a realidade, é uma realidade nova pelo fato de nos articularmos, em nós e perante nós mesmos, em níveis de consciência mais elevados e mais complexos. Somos, nós, a realidade nova.” (Ostrower, op. cit. p.28)

Em ambos os autores observamos um deslocamento: a

“criatividade” não é vista como simples faculdade de responder a questões, como nos estudos da psicologia técnica, mas, por meio do processo criativo, entendida como capacidade de pôr em questão tanto as teorias quanto as práticas, atingindo também o artista ou pesquisador, que prefiro chamar de fazedor.

A minha intuição, portanto, na formulação do curso *Criatividade e processos criativos* (cujo nome estou em vias de reformular) é ver o processo criativo como uma forma de aprender a aprendizagem – aprender um modo de estar no mundo. Com meus alunos, a partir dos textos mencionados e de outros, procuro pensar a respeito do que levaria à invenção. Ao mesmo tempo produzimos experimentos que permitem a cada um vivenciar o processo criativo e compartilhar na turma seus pensamentos e experiências. O ponto central é que não buscamos resultados imediatos, senão as próprias vivência e a reflexão. Não temos a pretensão de formar artistas, cientistas ou profissionais criativos, tampouco de gerar produtos e patentes. Acreditamos numa educação que vise a vida como um todo, no longo prazo, em vez de visar habilidades específicas, tarefas de curto prazo ou resultados mensuráveis. Tentamos evitar as armadilhas da educação estética como revelação ou cultivo de si, ou elemento de distinção social. Priorizamos a experimentação naquilo que ela põe em movimento: vivenciar o processo mais do que focalizar a obra, seja como resultado ou como interpretação. Acreditamos que o processo é que conduzirá a uma abertura de si, fundamental tanto para a compreensão quanto para

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Patricia Cecília Burrowes

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

a produção de obras.

Ler a respeito de, pensar sobre e experimentar o processo criativo é sair do modo da re-cognição para o modo da cognição inventiva. De fato, o próprio curso é uma errância, um caminho que se faz no caminhar, embora tenha referenciais – alguns textos, os exercícios –estes são móveis, como os dos nômades para se mover em seu território. Podemos dizer que o curso é ele mesmo um processo de criação. O motivo dessa abordagem é que acredito que a abertura ao processo pode fomentar um modo de vida mais íntegro, harmônico e atento ao outro. Porque a partir daí é possível perceber o mundo não como um dado, mas sendo diariamente feito por cada um, por nossas ações e escolhas; portanto, um mundo pertencente a todos. Porque uma sensibilidade globalmente alerta para a vida em sua diversidade pode ser mais saudável do que o pensamento puramente racional e econômico. Porque acolher a invenção implica ter a mente aberta para a diferença e a mudança. Porque se pode talvez alcançar a compreensão de que há formas diversas, múltiplas de viver, pensar, sentir e ser.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOHM, David. Sobre a criatividade. São Paulo: Ed. Unesp, 2011.

KASTRUP, Virginia. A invenção de si e do mundo. Uma introdução do tempo e do coletivo nos estudos da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. [1a edição: Papyrus, 1999]

MINISTÉRIO DA CULTURA: Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011 – 2014 Brasília, 2011.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. Petrópolis: Vozes, 1987 [1977].

UNCTAD United Nations Conference on Trade and Development: Creative Economy Report, 2008.

Capa  
Editorial  
Sumário

# PAINEL ESPM - UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM

PEDRO LUIZ RIBEIRO DE SANTI

Psicanalista. Líder da Área de Comunicação e Artes e professor da Graduação da ESPM-SP. Doutor em Psicologia Clínica e mestre em Filosofia. Autor de *Desejo e adição nas relações de consumo* (Zagodoni Editora, 2011), *A crítica ao eu na Modernidade*. Em *Montaigne e Freud* (Editora Casa do Psicólogo, 2003), entre outros livros e artigos na área de psicanálise, subjetividade contemporânea e consumo. Contato: [psanti@espm.br](mailto:psanti@espm.br)

Capa  
Editorial  
Sumário





# CIANTEC'14

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

## 1. O DESAFIO CONSTANTE DO ENCONTRO ENTRE ENSINO E APRENDIZAGEM

Todos que trabalhamos com educação vivemos constantemente o desafio da transmissão e criação de conhecimento. Parece unânime a ideia de que só terá havido aprendizagem se tiver havido a apropriação do conhecimento e isto só é possível se aquele conhecimento fizer sentido para o sujeito. Como psicanalista, considero que “fazer sentido” significa algo ser incluído e relacionado com a memória e a experiência anterior da pessoa, produzindo então uma transformação no repertório de que ela já dispunha. Algo só poderá ser aprendido se vier ao encontro do Eu e só terá sido aprendido se tiver transformado o Eu. Daí a ideia da importância de se apropriar, tornar próprio, o conhecimento.

Ser professor implica em estar extremamente conectado com o ambiente no qual se dá a aprendizagem: dar aula é dar aula para alguém. Ainda temos na memória e em alguns rincões a ideia do professor que despeja matéria e ou que fica satisfeito se reprova metade de uma turma. Desde a perspectiva que adoto, estes dois tipos de atitude configuram alguém que simplesmente não fez seu trabalho de professor.

Em aulas expositivas consideradas tradicionais muito pode ser aprendido, e em profundidade. Ao mesmo tempo, pode ser um

instrumento poderoso de apropriação do conhecimento o encontro com uma experiência nova, na qual o aprendiz possa ser exercitado e seus limites e sobreposições com outras áreas de conhecimento explorados.

Assim, concebemos o modelo de Painéis ESPM para levar alunos da sala de aula para acontecimentos culturais de importância, produzir reflexões a partir de suas áreas de conhecimento e se confrontarem com estudantes de outras áreas, o que ensina a delimitar melhor o escopo de sua própria área.

Naturalmente, a arte é um campo privilegiado para isso. Por seu caráter criativo, polissêmico e de produção cada vez mais profissional, como negócio, ela permite que todas as áreas da ESPM (Administração, Comunicação Social, Design, Jornalismo, Relações internacionais e, mais recentemente, Tecnologias de Informação) possam se encontrar e contribuir.

A ESPM lançou recentemente seu novo Plano Diretor Acadêmico e, a partir dele, tem se dedicado intensamente nos últimos anos a refletir e propor metodologias ativas de aprendizagem. Este projeto é um entre muitos outros experimentos desenvolvidos na instituição nesta direção.

## 2. PAINEL ESPM/FLIP

Desde março de 2014, passamos a reunir alunos e pro-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

fessores de todos os cursos da graduação de São Paulo em torno de algum acontecimento cultural de relevância. A ideia é que alunos interessados pessoalmente no tema possam proporcionar uma reflexão, análise ou criação sobre ele, desde a perspectiva de seu curso. Oferecemos um olhar multidisciplinar (multi-curso, no caso) para formar um painel abrangente, mas sem pretensão totalizante, composto pelos saberes que circulam na ESPM. Apresentaremos sempre análises, propostas e produtos culturais originais.

O primeiro destes projetos foi concluído e teve a Flip (Festa Literária Internacional de Paraty) como objeto. De maio a agosto de 2014, formamos um grupo de estudos, fomos à FLIP e entrevistamos seu presidente, Mauro Munhoz. Desde o fim de julho, publicamos textos nos Blogs Nota Alta ESPM e Newronio, também da faculdade.

No dia 2 de setembro, apresentamos à nossa comunidade e a membros da gestão da Casa Azul nossos resultados. Enquanto isto, na mesma semana realizamos uma exposição na Sala de Estudos com cartazes que também buscavam sintetizar nosso aprendizado.

O grande saldo foi o trabalho em conjunto de professores e alunos de todos os cursos: tivemos uma verdadeira experiência de Universidade. Outro saldo foi a descoberta da forte identificação de nosso projeto com o da própria Flip: proporcionar uma experiência “360 graus”, múltipla. O fato de o homenageado do ano ter sido Millôr Fernandes evidencia isto: escritor, cartunista, jornalista,

tradutor, etc.

Foi especialmente oportuno que o primeiro painel de dedicasse à Flip. Nela há, para começo de conversa, o prazer e a riqueza do livro e o contato com os autores. E então vem Paraty e a Mata Atlântica; ampliando, a Casa Azul e a organização de um evento que envolve organicamente toda a cidade num projeto de design urbano que se estende pelo ano todo e pela população local. Reunimos em nossa plataforma acadêmica ([www.blackboard.espm.br](http://www.blackboard.espm.br)) os textos e cartazes produzidos, para que possam ser aproveitados como um case pela nossa comunidade acadêmica.

### 3. A ENTREVISTA COM MAURO MUNHOZ, PRESIDENTE DA CASA AZUL

No dia 24 de julho, quando estávamos a seis dias da abertura da Flip, eu e um grupo de alunos da ESPM fomos recebidos na sede da Casa Azul (que organiza a Flip) em São Paulo e entrevistamos seu presidente: Mauro Munhoz. A conversa durou quase duas horas. Além da generosidade em nos receber, Mauro nos deu uma verdadeira aula sobre o que ele próprio denominaria ‘design’.

Entre outras ideias que serão exploradas adiante, a Flip pareceu um excelente objeto inicial. Trata-se de um evento cultural de grande expressão nacional e internacional, ela mobiliza uma logística impressionante e traz grande visibilidade à cidade de Paraty. Em sua décima primeira edição, ela segue em crescimento.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Uma vez que a ideia foi lançada, descobrimos que inúmeros professores eram assíduos frequentadores da festa e conseguimos através deles contatos importantes com a organização. A Flip já passeia há anos pelo imaginário da ESPM. Reunidos alguns professores e alunos de cada curso, procuramos pela Casa Azul e apresentamos nosso projeto. Lá, encontramos dois ex-alunos trabalhando: a ESPM também já habita a Flip, afinal.

Fomos muito bem recebidos por Martine Birnbaum, coordenadora das parceira e relações institucionais da Casa Azul. Surgiu então uma afinidade de propósitos: ela nos disse que outros cursos universitários os haviam procurado para fazer trabalhos ou pesquisas mais convencionais, mas que a ideia da abordagem multi-disciplinar tinha parecido mais rica e em acordo com a própria concepção da Flip. Esta observação só ficou clara com a entrevista com o Mauro. Vamos a ela.

A Flip é concebida como uma intervenção urbana, dentro de um paradigma de design. Nossa primeira pergunta foi: por quê Paraty? E a resposta do Mauro foi que a pergunta deveria ser: por quê literatura? Historicamente, a Flip faz parte de um projeto anterior de integrar a cultura local, a paisagem e a história na cidade num projeto cultural de grande alcance econômico para a cidade. Pela própria dificuldade de acesso, Paraty pôde preservar uma paisagem colonial rara e também se tornar o refúgio de pessoas fortemente ligadas à arte e cultura. Com um futuro quase marcado pelo destino de veraneio, surgiu o projeto distinto de transformá-la

num polo cultural, num evento situado no período em que a cidade fica mais vazia. E aqui já reside uma informação vital: a Flip mobiliza mais a economia da cidade que o *reveillon* e o carnaval juntos. Este é um ponto fundamental do projeto: a compreensão de que o desenvolvimento econômico não se dá em paralelo à arte, mas através dela.

Em Paraty, a Casa Azul teve uma sede no centro histórico, mas optou por se mudar para a periferia, segregada pelos muros de um aeroporto. Lá foi montada uma biblioteca que conta hoje com cerca de 17.000 títulos. As escolas públicas se envolvem com o projeto e põem em discussão a cada ano o autor homenageado. Hoje, pode-se trocar um ideia sobre Millôr Fernandes com muitas das crianças da cidade. Nos principais postos da organização do evento, estão pessoas locais. Esta organicidade indica que um projeto com estes princípios desenvolvido em outra cidade desembocaria em algo totalmente distinto, como num festival de ciências ou música, por exemplo.

Mauro nos contou que com o sucesso da festa, ele já foi procurado por outras cidades que gostariam de sediar algo semelhante. Quando ele conta que isto levaria uns 10 anos de construção de um projeto também orgânico, as pessoas costumam se desinteressar. Os eventos costumam ser alienígenas que pousam e decolam dos lugares. A cultura da Flip é o avesso da cultura do *ressort*.

Tudo isto cria um ambiente muito especial na cidade intei-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ra, que passa pelas mesas com os autores convidados, mas não depende delas e se integra a uma experiência mais geral ao se perambular por Paraty.

Novos Painéis estão em curso e, tudo leva a crer, estaremos de volta à Flip em 2015. Teremos questões e problemas mais amadurecidos e uma participação efetiva na própria feira. Pela grande afinidade de projetos, estamos caminhando na direção de colaborar com o trabalho social que a Casa Azul realiza continuamente em Paraty.

Agradeço muito especialmente aos integrantes da Casa Azul, que acolheram amplamente nosso projeto, começando por Martine Birnbaum e nosso ex-aluno Christopher Mathi chegando ao próprio Mauro Munhoz, que nos concedeu uma generosa entrevista às vésperas da abertura da Flip. Estamos seguros de que este foi o início de uma parceria maior.

Em suas palavras finais, Martine Birnbaum teve a delicadeza de nos agradecer pelo nosso interesse e evidenciou o principal: o valor de uma instituição de ensino superior se aproximar da cultura viva. Esta aproximação que parece tão óbvia tem sido, de fato, rara. O investimento em perspectivas múltiplas que se enriquecem mostrou uma empatia entre o próprio projeto da Flip e o de nosso Painel.

Como coordenador geral do projeto, sou muito grato à todos os níveis da instituição que nos deram suporte: o Diretor Acadêmico Ismael Rocha, os Coordenadores dos cursos de graduação, o

Arenas ESPM, a área de Marketing interno, aos professores que já frequentavam a Flip e nos deram dicas e contatos preciosos.

E um agradecimento específico vai ao grupo mais próximo de trabalho. Professores: Regina Ferreira da Silva, Mara Martha Roberto, Celso Cruz e George Rossi. Alunos: Amanda Rodrigues, Anna Freitas, Arthur Zambone, Carla Escaleira, Estela de Luca, Flora Canal, Giovanna Vieira, Henrique Prado, Leonardo Amaral, Pedro Corrales, Victoria Bezerra, Vitor Marsula. Todos mostraram um grande envolvimento e disponibilidade para explorar e refletir sobre a Flip. Nem todos puderam ir à Festa, mas todos foram transformados pela experiência e deram um salto novo em suas formações.

Enumero abaixo alguns dos artigos produzidos pelo projeto: houve um *Diário de bordo*, no dia a dia da festa escrito por Leonardo Amaral, aluno de Comunicação Social, para o Arenas ESPM; *Arte, economia e território. Uma integração*, estudo do Prof. George Rossi sobre o potencial turístico de Paraty; *Flipinha*, no qual a aluna de Design Vitoria Bezerra analisa o trabalho social e educacional desenvolvido ao longo do ano com as crianças da cidade; *Millor. O homenageado da Flip 2014*, no qual Amanda Rodrigues conta sua descoberta do autor homenageado; *O menino do balão pink e outros retratos da Flip*, com as impressões poéticas do Prof. Celso Cruz; *Economia da cultura no Brasil e seus setores*; *Painel Flip*, um interessante trabalho dos alunos de Relações Internacionais, Anna Freitas, Henrique Prado, Pedro Corrales e Vitor Mar-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Pedro Luiz Ribeiro de Santi

sula que resultou numa reflexão sobre *soft power*; *Mar(cha)*, uma análise semiótica de um cartaz da Flip pelo aluno de Comunicação Social, Arthur Zambone.

tante acontecimento cultural e unir o que para muitos é separado; o desfrute e a criação artísticas, e a reflexão acadêmica e mercadológica.

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

## 4. PAINEL ESPM- BIENAL DE SÃO PAULO

No começo de setembro, demos início ao segundo painel: ele tem como objeto a Bienal de Artes de São Paulo. Um grupo maior de alunos se interessou, a partir do interesse despertado pelo primeiro Painel. Formamos um novo grupo de estudos semanal e já fizemos uma visita guiada com as Profas. Silvana Novaes e Regina Ferreira da Silva. Iremos também entrar em contato com os organizadores do evento, em especial, os responsáveis pelo seu projeto educativo. Os alunos estão agora em fase de elaboração de seus projetos, que incluirão textos de análises, instalações e intervenções na própria faculdade, curtas metragens, etc.

Devemos concluir os trabalhos no começo de novembro, antes período de provas finais do semestre letivo. Já temos agendado o evento de encerramento para o dia 11 de novembro, para o qual convidaremos também membros da organização da Bienal.

Para o ano que vem, novos temas tem surgido, como: o Festival de cinema de São Paulo, o Festival de música de São Luis do Paraitinga ou o modelo de assinaturas da temporada de óperas no Teatro Municipal. O modelo será sempre o de tomar um impor-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# ENSINO DO DESIGN DE COMUNICAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DE CONTROLAR O CONTEÚDO - LINGUAGENS E SABERES QUE DÃO FORMA A UMA PROFISSÃO

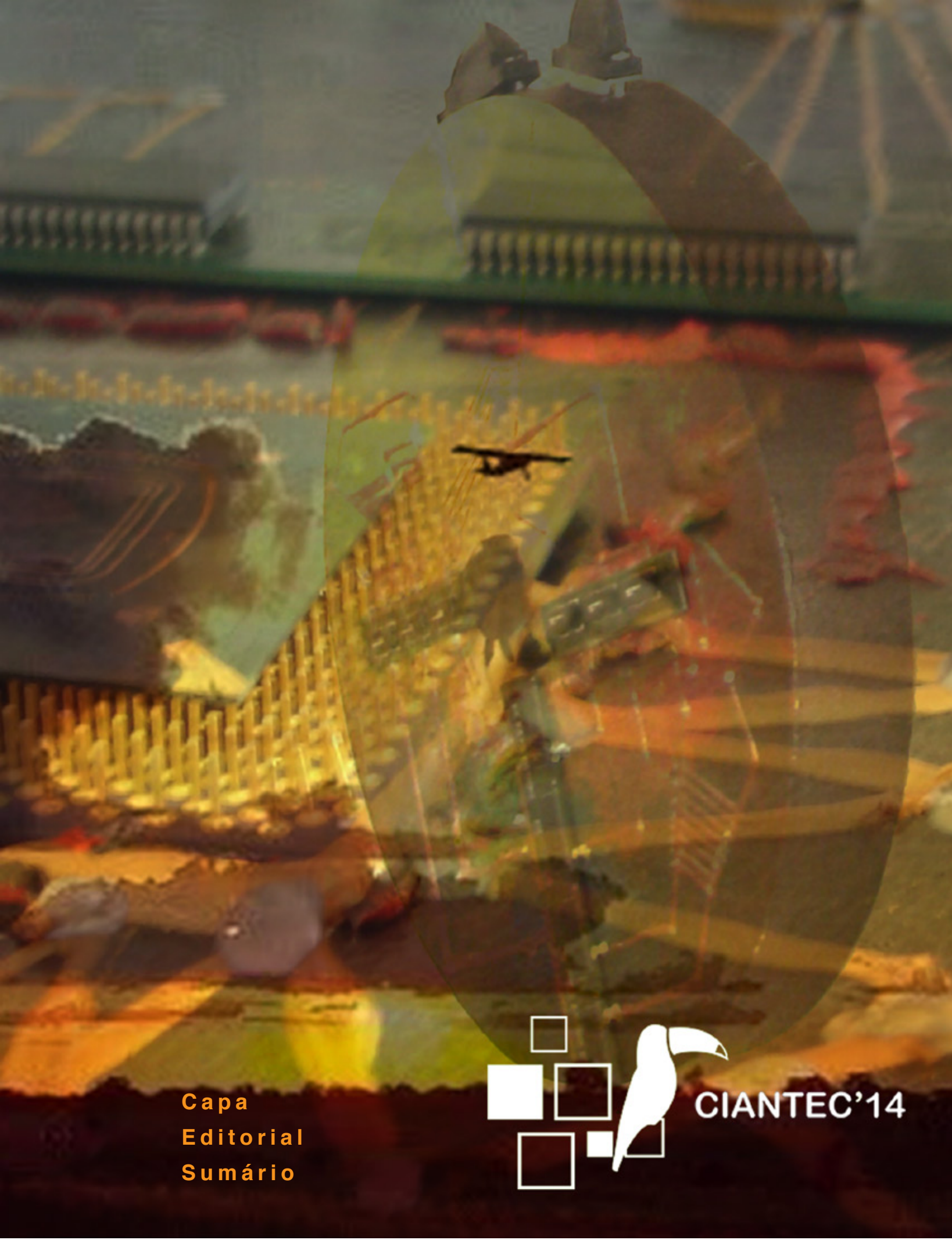
SANDRA CRISTINA GONÇALVES DA SILVA

Licenciada em *Design Visual* – IADE, Creative University; Mestre em Ex-  
pressão Gráfica, Cor e Imagem – Universidade Aberta; Doutoranda em *Design de*  
Comunicação - Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa



Capa  
Editorial  
Sumário





Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO-** Este artigo pretende divulgar, através da avaliação contextualizada de alguns projetos de estudantes do ensino pré universitário, a progressiva tomada de consciência que estes vão tendo sobre a importância do seu papel enquanto autores, a partir do momento em que aceitam ser possível diferenciar o trabalho gráfico quando produzido ou não pelo *designer*.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino do *design*, manual de normas, controlo de conteúdos de *design*, autoria de projeto

**ABSTRACT** - This work intends to disclose, through contextualized assessment of some student projects from pre university education, the growing realization that these will have on the importance of their role as authors, from the moment they accept be possible to differentiate the graphic work when produced by the designer or not.

**KEYWORDS:** Design education, standards manual, control of content design, authoring project

## INTRODUÇÃO

Um dos principais objetivos do ensino do *design* de comunicação no ensino pré universitário é que os estudantes aprendam a valorizar as questões da autoria dos projetos.

Com a utilização mais ou menos generalizada da tecnologia, a realização de exercícios gráficos como o desenho de um logotipo ou a composição de um cartaz, é quase imediata e à

primeira vista, com resultados bastante satisfatórios. A facilidade com que os estudantes acedem a diferentes fontes tipográficas, paletas de cores, formas e possibilidades infinitas de experimentar diversas organizações de composição, dá-lhes a ilusão de que o processo é intuitivo e uma consequência do domínio da tecnologia. Esta sensação é comprovada quer pelos resultados que obtêm com alguma facilidade, quer pela exuberância dos efeitos gráficos a que chegam, a partir da aplicação de brilhos, sombras, rotações, deformações e outros.

Como diferenciar então a “ideia” que nasce do pensamento do autor, da “ideia” que resulta do conjunto de ações de recolha e disposição de formas pré existentes num computador?

Quando procuramos ensinar aos estudantes o valor da diferença entre os dois procedimentos, referindo a importância de aprender e de aplicar as regras e técnicas do *design*, estamos manifestamente a sugerir a certificação da autoria.

O que cada um pode fazer a partir do domínio da tecnologia é absolutamente diferente daquilo que o estudante de *design* de comunicação aprende a fazer, ainda que utilizando a mesma tecnologia.

A etapa seguinte é que os estudantes confirmem essa diferença.

Um dos momentos mais importantes para a verificação dessa diferença é a tomada de consciência da necessidade de conceber normas ou regras de utilização em cada projeto de comunica-



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ção que realizam.

Um manual de normas é um documento onde, a propósito de um produto gráfico como um logotipo, por exemplo, se delimitam entre outras coisas, proporções, dimensões mínimas, cores, fontes tipográficas ou comportamentos sobre fundos, e que tanto pode tomar a forma de um pequeno catálogo, de um livreto ou de um *poster*.

É por isso um documento “onde se estabelece, sempre com o máximo rigor, como e onde se deve aplicar a identidade visual.”(Mariscal, 2000, p. 4).

A criação deste documento ao nível do ensino pré universitário do *design* de comunicação em Portugal, é um procedimento recente. Aparece concretamente como um objetivo de aprendizagem no programa da disciplina específica de *design* gráfico (Morais, 2006, pp., 21, 25 e 26), que serve de orientação a este trabalho.<sup>1</sup>

Na realidade, sendo um conjunto organizado de normas a propósito de peças gráficas produzidas pelos estudantes, o manual de normas pode constituir-se ainda como um exercício de paginação e composição, facilitando a inter-relação de aprendizagens.

O controlo da utilização posterior dos seus projetos ajuda os estudantes 1) a pensar a “ideia” para lá do projeto – antecipando-a em contexto real; 2) a compreender que a realização de

produtos gráficos de qualidade envolve efetividade e simplicidade de comunicação e está fortemente associada à formação na área.

Ao perceberem que existem linhas de controlo num projeto para lá do comumente visível, os estudantes aprendem a valorizar o seu papel enquanto autores, já que aceitam ser possível diferenciar o trabalho gráfico quando produzido ou não pelo *designer*. Essa aprendizagem é gradual e faz parte integrante da formação em *design*.

Neste artigo pretendemos divulgar como essa progressiva tomada de consciência se revela, através da avaliação contextualizada de alguns projetos realizados por estudantes pré universitários.

## MÉTODO

Tudo se passa no contexto do curso profissional de *design* de comunicação com a duração de três anos. A sua conclusão equivale a uma dupla certificação - a do ensino secundário pré universitário e a de profissional de nível IV.

Neste curso leciono a disciplina de *design* gráfico, talvez uma das mais relevantes do curso no sentido de ser a que mais se aproxima do conteúdo profissional conferido. A disciplina divide-se pelos três anos, durante quinhentas horas, em dezassete módulos de vinte e quarenta horas cada.

Para o seu desenvolvimento a turma trabalha numa sala

<sup>1</sup> Ver Programa de Design Gráfico (2006), disponibilizado pela autora a 25 de agosto de 2014 em <https://drive.google.com/file/d/0B6igAoCnyl1BUEt1dmpBWUI3bG8/edit?usp=sharing>



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

equipada com computadores e *software* de imagem.

O meu método de ensino assenta na abordagem dos conteúdos através da realização de projetos de complexidade crescente, por vezes divididos em exercícios de curta duração, procurando abarcar matérias comuns a vários módulos. Por exemplo no primeiro ano, para tratar do módulo «identidade visual», revisitamos as questões da imagem, já abordadas no módulo «a imagem» – com o objetivo de clarificar conceitos como signo e símbolo, marca e logotipo. Para esse objetivo os estudantes realizam dois exercícios sequenciais, de curta duração.

Proponho depois um trabalho de maior duração, num contexto de simulação, puramente académico. No segundo ano, temos oportunidade de reanalisar algumas questões do módulo «identidade visual», quando no módulo «identidade corporativa» desenvolvemos um projeto idêntico, ainda em contexto de simulação do cliente.

De acordo com Jacob (1991) “*un prerrequisito para un curso productivo es un buen equilibrio entre tareas cortas y bien resumidas, con material prefijado y fechas límites rigurosas, alternando con proyectos extensivos autodefinidos de los alumnos*”.<sup>2</sup>

Esta abordagem permite avaliar progressivamente a apropriação dos conhecimentos e a sua correta aplicação por parte

dos estudantes. Permite também a aquisição oportuna de conhecimentos tecnológicos, já que as ferramentas informáticas vão sendo aprendidas conforme as necessidades de cada um.

Para o desenvolvimento dos exercícios mais curtos é dada preferência ao trabalho realizado individualmente, enquanto para os projetos maiores pretende-se que os estudantes trabalhem em grupos de dois a quatro, havendo no entanto flexibilidade para aceitar os que continuam a preferir trabalhar sozinhos.

As questões da avaliação são extremamente importantes neste processo. Todas as fases são analisadas / avaliadas em momentos que estão previamente definidos nas orientações iniciais de cada trabalho. É também nessas orientações que estão definidas as etapas, apresentadas em cronograma e os critérios de avaliação a observar. Os estudantes são chamados a participar qualitativamente e quantitativamente na avaliação e estão cientes disso desde o princípio.

Este tipo de metodologia de ensino apresenta grandes afinidades com a metodologia ABP (aprendizagem baseada em projetos) apresentada pelo *Buck Institut of Education* (BIE, 2008, p. 18) e dada como exemplo em algumas das orientações metodológicas disponibilizadas pelo Ministério da Educação e Ciência, em Portugal.

No caso concreto do ensino do *design* outros educadores têm privilegiado o trabalho prático como estímulo do interesse pela teoria. (Jacob, 1991, Munari, 1982, Lenk, 2011)

<sup>2</sup> “Um pré-requisito para um curso produtivo é um bom equilíbrio entre tarefas curtas e bem resumidas, materiais pré-definidos e prazos rigorosos, alternando com extensos projetos autodefinido para os estudantes.” (T.L.)



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Quando abordo pela primeira vez os conceitos de «marca» e «imagem da marca» sugiro sempre exemplos visuais. Iniciamos um curto trabalho de investigação – cada estudante deverá apresentar a evolução gráfica da imagem identificativa de uma marca. São fatores importantes para a escolha da marca a preferência pessoal e o valor afetivo ou social que lhe é atribuído, o que à partida imprime uma motivação pessoalizada. Após uma a duas sessões dedicadas à investigação – a internet é a ferramenta mais utilizada no trabalho de pesquisa – os estudantes apresentam as suas conclusões à turma. No final das apresentações deverão estar clarificados os conceitos “marca” e “imagem de uma marca”.

Na faixa etária em presença – 15/18 anos – o recurso à memorização é o modo mais utilizado para reter informação. Ainda que associando conceitos a imagens, reforçando a sua ligação com o registo visual, o estudante pode não conseguir relacionar essa informação com a sua experiência de vida, de modo a integrar os conhecimentos necessários à realização das tarefas que serão propostas.

Sabemos que os estudantes acomodam melhor os conceitos quando os relacionam com saberes já adquiridos, com experiências pessoais ou relações afetivas significativas. (Sprinthall & Sprinthall, 1993, p. 290)

Por outro lado, “desenvolver um leque de experiência tal que proporcione o maior desenvolvimento cognitivo possível” (Sprinthall & Sprinthall, 1993, pp., 117-118) é um dos mais importantes

desafios que se coloca aos educadores.

Um segundo curto exercício, em que cada estudante terá que desenhar uma imagem que o represente, completa a abordagem inicial ao conteúdo «identidade visual». É a primeira vez que é pedido um ato de desenho, de criação de uma forma. Alguns estudantes registam as suas primeiras ideias a lápis no papel, mas outros começam a trabalhar diretamente no computador. A abordagem é livre, respeitando a regra da originalidade das ideias. É previamente convencionado que as imagens obedecem a determinadas dimensões e são concebidas a preto e branco.

O objetivo é a integração dos conceitos de ícone, símbolo e logotipo. Os estudantes ao aperfeiçoarem os seus esboços no computador aprendem, de acordo com as necessidades, as fundamentais ferramentas de desenho vetorial. As duas sessões seguintes são destinadas à apresentação e análise das imagens e ao simultâneo preenchimento de um quadro (Quadro 1), onde as imagens são classificadas – alguns estudantes representam-se por imagens mais icónicas, com alguma semelhança consigo próprios, outros por símbolos mais abstratos e outros ainda por letras, geralmente iniciais do nome, que alteram e reorganizam. No final das apresentações deverão estar integrados os conceitos pretendidos.

Para a realização do primeiro projeto de trabalho no contexto do módulo “identidade visual”, a organização dos estudantes faz-se por equipas de dois a quatro elementos. É importante que cada um se integre num grupo de pares para poder aprender e

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

experimentar a articulação do trabalho em equipa, as suas vantagens e constrangimentos. A atividade de sala de aula pode servir para simular ambientes comuns ao mundo do trabalho, ajudando a antecipar situações.

Começo pela distribuição por todos os estudantes de uma folha A4 com o resumo das tarefas necessárias ao desenvolvimento do projeto, onde consta a data limite de entrega e os critérios que serão observados. Depois de analisada em conjunto, esta folha funciona como um contrato para trabalharmos em função das mesmas regras e dos mesmos critérios. Depois, utilizando o quadro vertical, vamos organizando o primeiro *briefing* do curso, até todos os procedimentos necessários à realização do trabalho estarem devidamente identificados e compreendidos. O cliente é definido como uma empresa fictícia de obras e remodelações domésticas, com um nome também fictício, para a qual é necessário criar uma identidade visual – ícone, símbolo e/ou logotipo.

As sessões seguintes são dedicadas aos esboços das primeiras ideias e à discussão das opções encontradas em cada grupo.

As imagens vão ganhando forma e as equipas começam a apropriar-se das suas características. Os desenhos são realizados ora em papel, por estudantes mais virtuosos, ora em computador, pelos tecnicamente mais habilidosos. À vez, o trabalho é participado e se é certo que só um pode desenhar a imagem enquanto a desenha, todo o grupo participa com sugestões e ideias.

Desde que o computador passou a ser uma ferramenta disponível na sala de aula, que observo alterações significativas nas dinâmicas de trabalho de grupo. Uma das mais sentidas é um maior equilíbrio na participação dos estudantes no trabalho comum. Curiosamente são os estudantes tecnicamente menos habilidosos e que procuram com mais insistência e motivação aprender essas habilidades, que me proporcionam oportunidade para as intervenções que vão alterar os procedimentos pré concebidos e os erros mais comuns.

Depois de superadas as diferentes etapas da sua conceção, as propostas são apresentadas e analisadas por todos os estudantes. Para as apresentações, cada proposta é previamente normalizada em dimensão e suporte.

Faço também uma apreciação de cada trabalho, aplicando deliberadamente a algumas imagens alterações estruturais – de cor, de forma, de proporção, de tipografia - intervindo nas imagens projetadas.

Os estudantes assistem surpresos à vilipendiação intencional das suas propostas, que até então achavam perfeitas e concluídas, tomando progressiva consciência da necessidade de controlar a posterior aplicação dos seus produtos gráficos – mas como?

Após terem avançado várias hipóteses para resolver a questão, os estudantes estão recetivos à ideia de definirem normas para a sua utilização.

Mostrar alguns exemplos de manuais de normas de identi-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

dade visual, realizados por profissionais de *design*, ensina como fazer e estimula a criatividade dos estudantes que de imediato querem elaborar um manual para a sua proposta gráfica.

Cada equipa procede então à integração das sugestões surgidas na discussão de ideias e redesenha as peças de acordo com as regras e normas que pré-estabelecem – surgem os primeiros manuais.

Longe da simplicidade funcional que caracteriza um manual de normas, estes primeiros documentos produzidos pelos estudantes devem ser considerados e avaliados como um experimento. É possível, durante a sua elaboração, ir considerando algumas regras de paginação, de unidade gráfica e de eficácia da mensagem.

A análise conjunta dos primeiros manuais produzidos proporciona o debate e a perceção dos erros cometidos por cada grupo.

No segundo ano do curso, no desenvolvimento do módulo «identidade corporativa», os estudantes têm oportunidade de voltar a realizar um projeto de identidade visual, para desta vez responder a um conceito mais abrangente. Para a primeira fase do trabalho, de criação da imagem visual, repetem agora com maior segurança, todo o procedimento de construção do manual, como estrutura fundamental do projeto da peça gráfica, conhecendo antecipadamente a sua importância. Espera-se que integrem as soluções e resolvam os problemas identificados nos primeiros manuais.

Espera-se também que identifiquem o manual de normas como componente fundamental do projeto de identidade visual e um vínculo à profissão de *designer*.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos dois primeiros exercícios os conteúdos apontam para a definição, clarificação e integração de conceitos. Paralelamente os estudantes exploram, alguns pela primeira vez, o *software* de desenho vetorial, ferramenta de trabalho imprescindível à evolução do curso e que implica a aquisição de novos conhecimentos, para aceder a um maior número de recursos. A vectorização das garatujas produzidas pelos estudantes na procura das formas representativas para a sua identidade, é um momento em que percebem a ampliação que a tecnologia pode dar ao trabalho criativo. (ver Quadro 1)

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

Ícones	Símbolos	Logotipos

As habilidades desenvolvidas nestes dois exercícios são por isso, para alguns estudantes, a conquista maior. Sem esta aprendizagem os desafios seguintes são intransponíveis e a possibilidade de desistência aumenta consideravelmente.

Nestes dois exercícios os estudantes desenvolvem, naturalmente, outras competências ao realizarem trabalho de grupo, apresentação dos trabalhos, exposição ao grupo e relação com a crítica. Experimentam também processos de planeamento, organização e avaliação, através da construção participada do *briefing* e da gestão de prazos e objetivos.

O primeiro trabalho de projeto, para a criação de uma identidade visual, vai encaminhar progressivamente os estudantes para as especificidades dos procedimentos da profissão do *designer*.

A possibilidade de introduzir uma crescente complexidade de conteúdos e tarefas está relacionada com a capacidade que

os estudantes têm para integrar a novidade e aceitar a diferença. Quanto maior é a complexidade, maior é a dificuldade em resolver superficialmente os problemas, o que obriga os estudantes a estarem disponíveis para procurar caminhos mais seguros e fundamentados.

É durante a fase criativa de um projeto que podem ser apresentados com algum impacto exemplos profissionais e sugerir que a investigação de referências passe a fazer parte da fundamentação das ideias.

As apresentações das propostas dos estudantes em plenário têm como principal objetivo ensinar a ver o trabalho de cada equipa no produto acabado – e ver no sentido de procurar em cada peça a presença da aplicação das regras praticadas pelo *design* gráfico. Este procedimento poderia ser ensinado de outro modo, mas creio ser a partir da constatação coletiva dessas regras – ou da falta delas – que a aprendizagem e a integração do saber fazer se torna mais efetivo.

A constatação da necessidade de um manual para sistematizar essas regras, um documento criado pelo autor da ideia gráfica, aparece de modo natural.

Os estudantes acabam por entender este documento como um manual de instruções, cujo objetivo é preservar as propriedades e facilitar a correta reprodução, perceção, identificação e memorização da identidade visual que criaram.

No primeiro projeto os estudantes criam uma identidade vi-



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

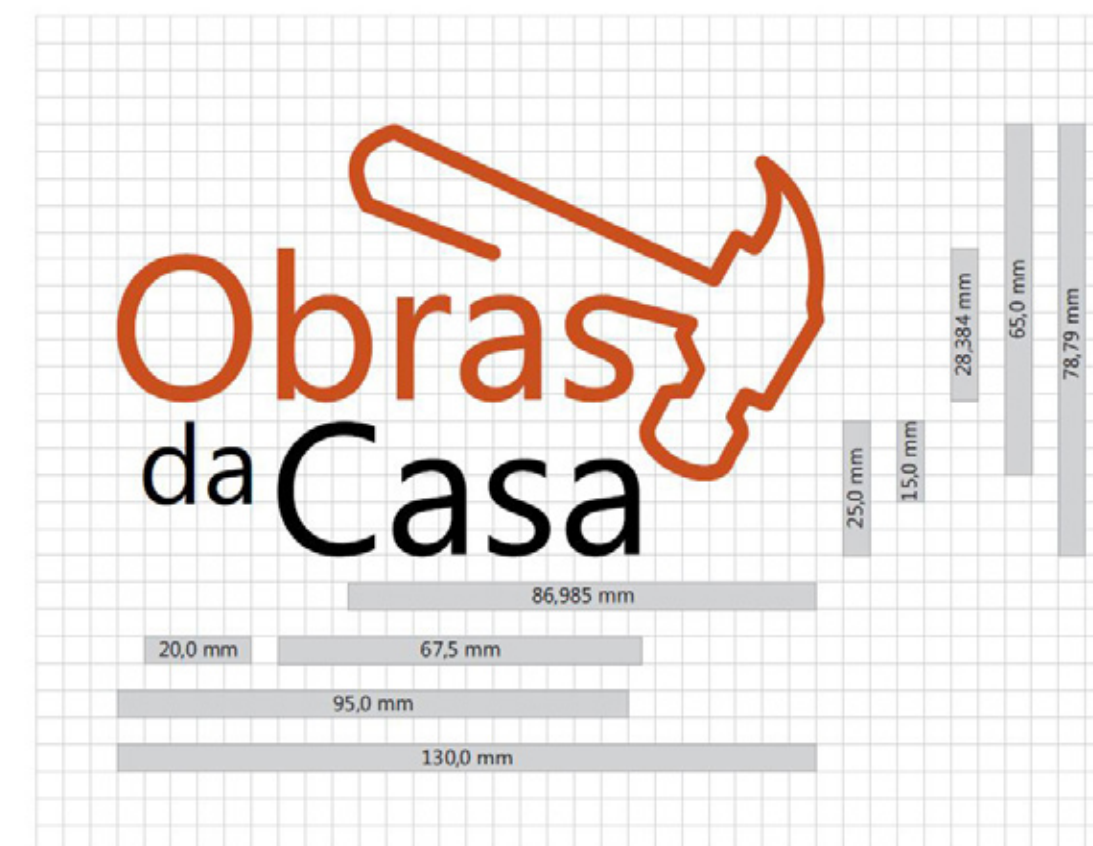
sual para uma empresa imaginada, trabalhando o seu ícone, símbolo e/ou o seu logotipo, desde a procura das referências de cores e formas, ao equilíbrio dos elementos necessários à unidade identitária da entidade. Esse equilíbrio é explorado durante o trabalho criativo, integrado nas propostas e normalizado através do manual.

Os primeiros manuais elaborados são já documentos válidos que definem atributos essenciais de cada proposta gráfica. No entanto falham pela excessiva preocupação em repetir alguns passos habitualmente presentes nos manuais que serviram de modelo. Quer isto dizer que os estudantes se preocupam mais em respeitar um modelo do que em fazer corresponder o manual às necessidades decorrentes da normalização da sua peça gráfica.

Uma das questões mais curiosas é a solução encontrada para a determinação da proporcionalidade das dimensões da peça gráfica (ver Figura 1).

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

## GRELHA DE CONSTRUÇÃO



**Figura 1** – Página de um Manual de Normas Gráficas produzido pelos estudantes do 1º ano do curso profissional técnico de *design* de comunicação, Cascais, Janeiro/2013

Neste caso os estudantes privilegiam o apontamento das dimensões da peça em milímetros, ignorando a necessidade maior de estabelecer a relação de proporcionalidade entre os vários elementos que a compõem.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

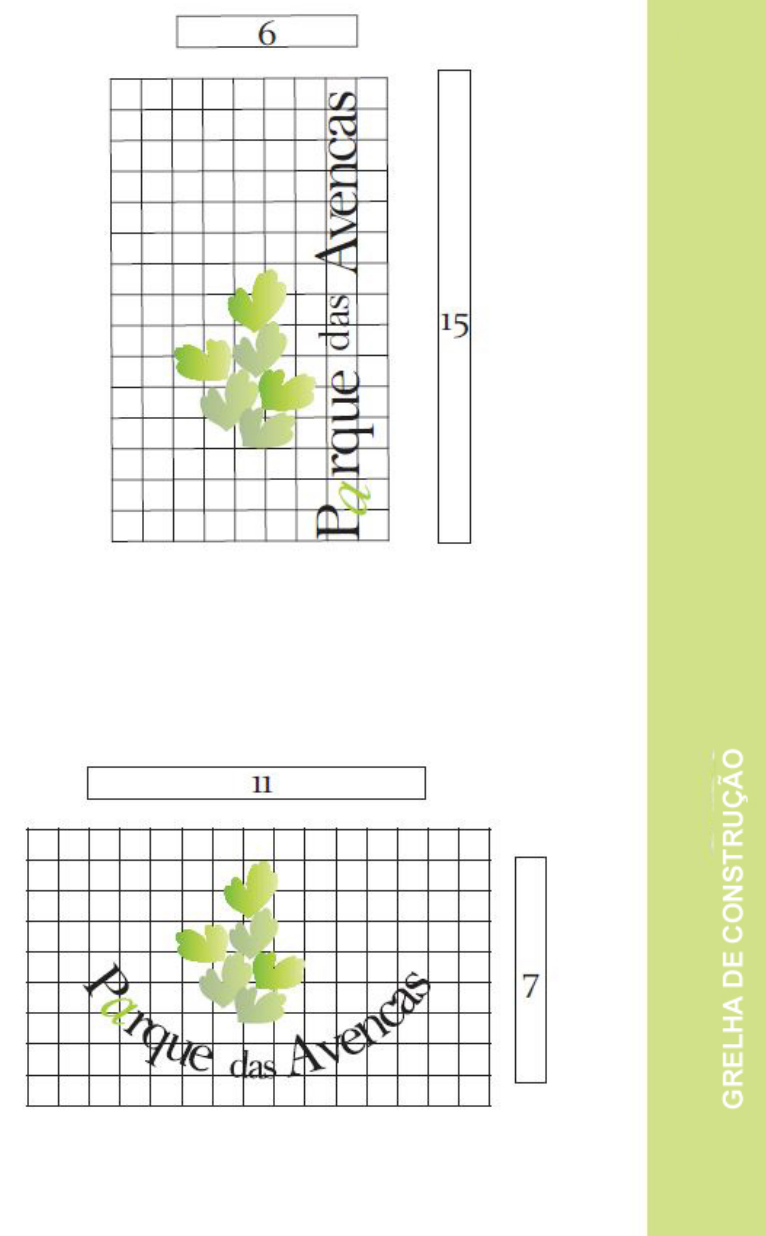
A determinação dessa proporcionalidade permitiria a adaptação da peça a diferentes suportes, garantindo a sua integridade e uma relação, também de proporcionalidade, com diferentes dimensões e tipos de suportes.

Este é um conteúdo específico do ensino do *design* que inicialmente os estudantes não dominam. Apesar de terem abordado o conceito, a primeira vez que o trabalham, apontando-o no manual de normas, fazem-no por cópia do procedimento, mostrando não dominarem o seu significado. Isso também revela que os estudantes continuam presos ao seu modo de ver inicial, o que traziam antes de estudarem *design* de comunicação.

No segundo manual de normas, após a identificação coletiva dos erros cometidos no primeiro projeto, percebemos que esta questão aparece resolvida – os estudantes estabilizam a grelha de construção, preocupando-se com a proporcionalidade das dimensões da peça gráfica.

Mas agora são as diferentes dimensões da cada parte que são ignoradas. Neste exemplo (ver Figura 2), os estudantes reduziram a informação à proporcionalidade entre as duas dimensões maiores. O conceito de proporcionalidade está compreendido, porque aplicado, mas os estudantes não percebem ainda a necessidade de normalizar as relações de convivência entre o ícone ou símbolo e o logotipo.

Sandra Cristina Gonçalves da Silva



**Figura 2** - Página de um Manual de Normas Gráficas produzido pelos estudantes do curso profissional técnico de *design* de comunicação, no 2º ano, Cascais, Novembro/2013



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

A compreensão destes procedimentos implicam a tomada de consciência da importância da autoria e do controlo do projeto. Isto tem implicações muito importantes na disponibilidade dos estudantes para a aprendizagem e para validação da profissão de *designer*.

## CONCLUSÕES

Este artigo procura descrever alguns dos momentos mais relevantes do processo de ensino e aprendizagem, no âmbito do *design* de comunicação e que contribuem para a clarificação e desenvolvimento das ideias colocadas no início desta reflexão.

Preocupando-me com as questões do ensino do *design* em Portugal, no âmbito da investigação que desenvolvo para o meu doutoramento, preparo algumas considerações sobre a aquisição dos rudimentos da profissão, procurando fundamentação na formação que está a ser dada nas escolas, tanto ao nível básico e secundário como universitário.

É nesse sentido que a minha posição como professora do ensino pré universitário tem sido um lugar privilegiado de observação e interação.

A experiência diz-me que o ensino do *design* é um processo de aquisições lentas que têm que ser progressivamente comprovadas em cada desafio, antes de abordar o desafio seguinte. Comprovo, na minha prática docente de todos os dias, que os estu-

dantes adquirem melhor os conhecimentos quando são proporcionados bons momentos de aprendizagem e desafios que os estimulam e motivam.

Mas é difícil comprovar que a aprendizagem ficou consolidada e que em diferentes situações eles vão saber aplicá-la controlando as linguagens e os saberes que dão forma à especificidade de uma profissão.

Alguns estudantes têm dificuldade em perceber a diferença entre a elaboração de trabalho gráfico quando produzido ou não pelo *designer*.

Acredito que a compreensão dessa diferença nasce da apropriação dos saberes específicos da profissão, do aprender a fazer de acordo com os princípios que a caracterizam.

A descrição da experiência de ensino que aqui é feita, permite isolar o momento em que os estudantes se apropriam da particularidade da sua formação e a relacionam com a profissão de *designer*.

As diferentes oportunidades que depois proporciono para verificar a efetividade dessa apropriação, permitem-me chegar aos resultados que procuro, ao mesmo tempo que proporcionam aos estudantes a percepção das aprendizagens adquiridas.

Talvez a teia que estudantes e professores têm que construir em cada curso a propósito das suas especificidades, não seja muito diferente de caso para caso.

Ao nível pré universitário o conhecimento dessas especifi-

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Sandra Cristina Gonçalves da Silva

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

idades pode não estar ainda formado, o que pode ser muito restritivo no caso específico de um curso profissional. A maioria dos estudantes, concluída uma formação profissional, não prossegue estudos universitários, passando diretamente para o mundo do trabalho. Para esses é mais urgente a apropriação da profissão.

É também nesse sentido que a minha ação educativa se constrói e as minhas preocupações se fundamentam.

Penso que esta reflexão expressa bem a importância dessas preocupações. Mas também a vontade de as partilhar.

## REFERÊNCIAS

- BIE, B. I. o. E. 2008. Aprendizagem Baseada em Projetos - Guia para professores de ensino fundamental e médio, Brasil, Penso.
- Jacob, H. 1991. Un enfoque integrado de la enseñanza del diseño gráfico. Temes de Disseny [Online], 06. Disponível em: <http://tdd.elisava.net/coleccion/6/jacob-es> [Consultado em Julho 2014].
- Lenk, K. 2011. Narraciones visuales simples. In: FRASCARA, J. (ed.) ¿Qué es el diseño de information? 1ª ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Mariscal, J. 2000. Leis gráficas - Normativa de aplicação. Design Gráfico com Mariscal Portugal: Salvat Editores S.A.
- Morais, R. 2006. Programa de Design Gráfico. In: VOCACIONAL, D. G. D. F. (ed.) Cursos Profissionais de Nível Secundário. Portugal: Ministério da Educação.

[Demais referências entrar em contato com o autor]

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

# A IMAGEM VISUAL ENTRE LUGARES E NÃO-LUGARES NOS FILMES PARIS, TEXAS E MATRIX.

VALDECI RIBEIRO DA GAMA

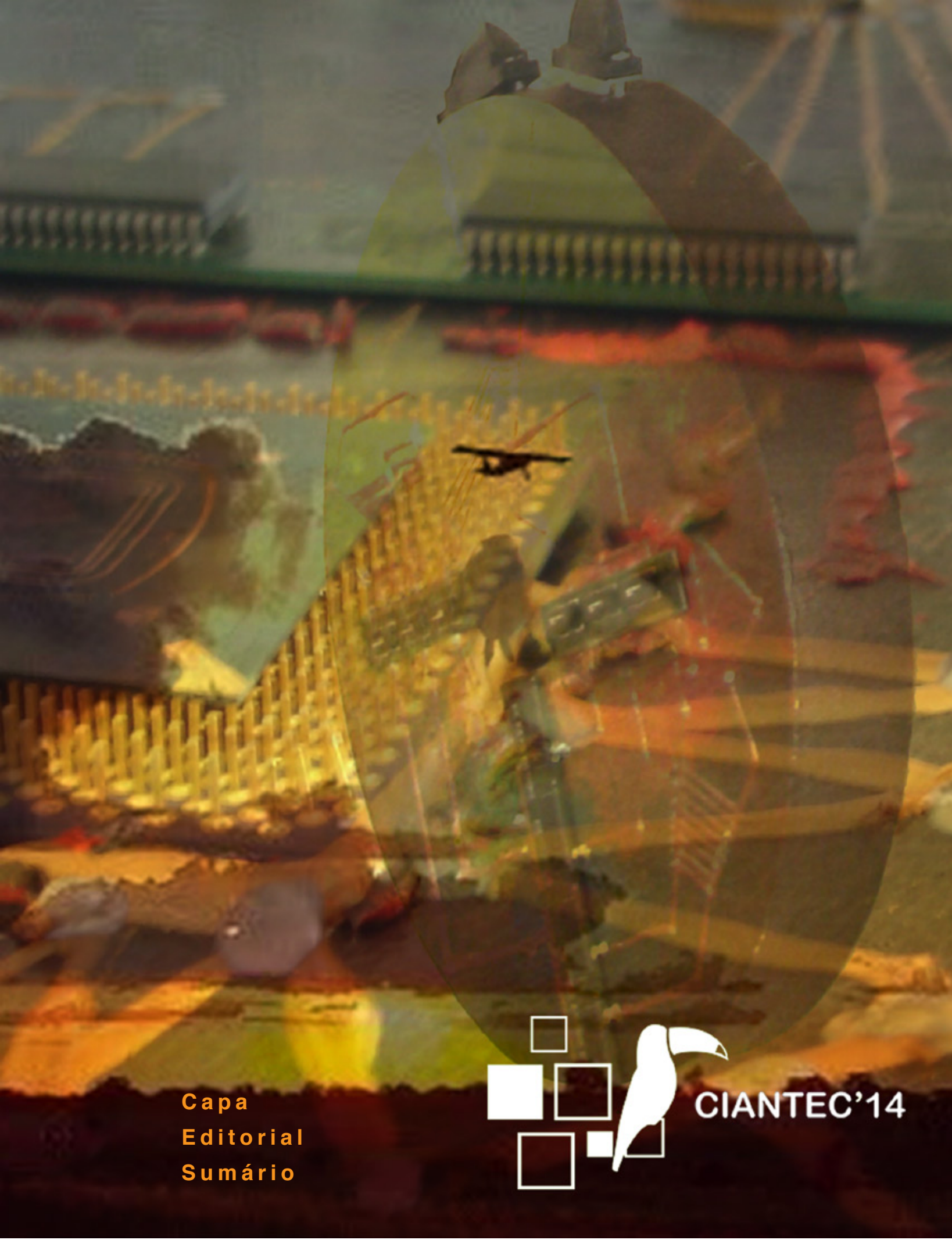
Universidade Anhembi Morumbi  
Mestrado em Comunicação Social - Audiovisual



Capa  
Editorial  
Sumário







Capa  
Editorial  
Sumário



CIANTEC'14





# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**RESUMO** - O ciberespaço como não-lugar representa hoje um mundo para além do “real” que conhecemos. Esse espaço nunca antes experimentado ou vivenciado por uma sociedade cada vez mais ávida por expandir seus saberes e conhecimentos. A internet é, hoje, um canal que permite a interação e a conexão a esse espaço. O argumento central desse artigo é mostrar brevemente a imagem visual entre lugares e não-lugares nos filmes Paris, Texas e Matrix. No filme Paris, Texas do cineasta alemão Wim Wenders esta espécie de não-lugar é tratada de uma forma diferente das maiorias dos filmes de ficção científica, mas ao mesmo tempo como algo real e permanente na imaginação da personagem principal do seu filme. No primeiro filme da trilogia Matrix dirigido pelos irmãos Andy Wachowski, Lana Wachowski o conceito de não-lugar tem uma conotação mais emblemática do ciberespaço como uma realidade real ou apenas virtual. Uma realidade que nos confunde se estamos apenas sonhando ou vivendo de verdade. Em qual realidade vivemos? A realidade que sonhamos ou a que vivemos?

**PALAVRAS-CHAVE:** Ciberespaço, Lugar, Não-lugar, Realidade, Imaginário...

## INTRODUÇÃO

O não-lugar é um “lugar”? Falar do não-lugar pressupõe que exista um lugar em algum lugar. Pois só pode existir um não-lugar se existir um lugar. Não pode existir a negação de uma coisa se

ela não existe. Esse “lugar” que é experimentado como um não-lugar é conhecido hoje, por muitos pesquisadores como ciberespaço. Conhecido como não lugar porque ainda pensamos um lugar de forma física concreta. O ciberespaço pode-se dizer que é algo abstrato, virtual, ou seja, não perceptível aos nossos sentidos. É o espaço mediador da convivência digital entre seres humanos, em criação a partir da evolução da Internet. Sabemos que está lá que existe algo ali, mas não podemos tocar. Não tem tempo e nem profundidade. É um lugar sem formas físicas, portanto conhecido como não-lugar.

Algumas dessas definições sobre ciberespaço foram sendo cunhadas no decorrer da evolução tecnologias. Aos poucos elas foram ganhando forças e se afirmando como conceitos gerais e essenciais. Até pouco tempo essas definições conceituais eram desconhecidos pela a maioria da sociedade, mas hoje a sociedade na proeminência do advento do ciberespaço. Somos a sociedade da informação a “sociedade em rede”, vivendo em uma imensa “aldeia global”

O escritor canadense, Marshall McLuhan é um dos precursores da teoria da comunicação que formulou, há mais de trinta anos, o conceito de aldeia global. McLuhan previu um novo conceito de sociedade: completamente interconectada e tomada pelas mídias eletrônicas. Realmente isso não demorou muito para acontecer.

O surgimento da Internet como uma rede mundial de com-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

putadores, veio confirmar essas expectativas ao criar um novo espaço para a expressão, conhecimento e comunicação humana. Porém trata-se de um espaço que não existe fisicamente, mas virtualmente: o ciberespaço (o não-lugar).

Esse termo ciberespaço foi idealizado por William Gibson, em 1984, no livro *Neuromancer*, referindo-se a um espaço virtual composto por cada computador e usuário conectados em uma rede mundial.

Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças aprendendo altos conceitos matemáticos...

Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de dados de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes da cidade. (2003, p. 67).

O ciberespaço hoje existe em um local indefinido, desconhecido, cheio de possibilidades. É na verdade um não-lugar. Não podemos, afirmar com exatidão que o ciberespaço está presente nas máquinas. Celulares, computadores, tablet ou nas redes. Afi-

nal, em que lugar fica o ciberespaço?

Para falarmos de como este espaço, digo, esse não-espaço transforma e modifica sutilmente nosso meio analisaremos brevemente duas produções cinematográficas *Paris Texas* dirigido pelo cineasta Wim Wenders e o primeiro filme da trilogia *Matrix* dirigido pelos irmãos Wachowski. Nesta breve observação demonstraremos como o ciberespaço está tão presente no nosso cotidiano e como ele nós confunde através de imagens, lugares e não-lugares

## PARIS, TEXAS: 1984

O filme é a história de Travis, um homem perdido no seu próprio inferno. Dado como morto por quatro anos reaparece vindo do deserto na fronteira mexicana, fatigado de um mundo que ele recusa lembrar. Ele encontra o seu irmão Walt que tem o seu filho, Hunter, de sete anos. O filho foi abandonado por sua ex-mulher Jane há alguns anos atrás, à porta de Walt que é casado com Anne. Como totais estranhos, Hunter e Travis vão dar início a uma amizade e juntos tentarão encontrar Jane e trazê-la de volta para formar novamente uma família.

*Paris, Texas* é um dos melhores filmes dirigidos pelo diretor Wim Wenders. Uma das coisas mais notáveis do filme *Paris, Texas* são seus enquadramentos. A primeira cena começa com o ponto de vista de um pássaro sobre o deserto, um cenário ríspido e uma paisagem seca. De repente um falcão pousa em uma rocha.

Capa  
Editorial  
Sumário



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

## CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

O pássaro olha e ver um homem que anda sozinho no deserto. Ele está usando um terno desgastado, um boné vermelho. Pelo seu estado ele parece estar vários dias caminhando. Roupas sujas e tornozelos enfaixados. O homem parece perdido, sem memória, cansado e sozinho.

As cenas que veremos no decorrer do filme são cenas que passam por velhos cartazes de avisos com propagandas, grafites, ferro velho, velhas linhas de trem, anúncios de néon, motéis, estradas que nunca terminam, e Los Angeles. O que percebemos nessas tomadas é o diretor explorando todo o ambiente em sua volta mostrando vários lugares e não-lugares vazios de significados e de sentido, assim como ele mostra a personagem principal ele mostra as imagens que seguem. O principal objeto do filme é uma imagem que Travis carrega no bolso. É a foto de um lugar, mas de um lugar que não tem nada. Um espaço vazio, só terra. Apenas uma foto. Uma foto do lugar aonde ele supostamente acredita que foi concebido pelos seus pais. E é para este lugar que ele está caminhando. Descobriremos depois que o lugar é uma cidadezinha no Estado do Texas, Estados Unidos. Chamada Paris.

Paris, Texas é o tipo de filme que podemos ver o filme e tirar várias concepções do mesmo, até mesmo um bom melodrama americano. Comovente e cheio de emoções. O pai que volta depois de vários anos sem memória e tenta encontrar o filho e a sua mulher para constituir a família perfeita e viver felizes para sempre. Mas cremos que não foi essa a intenção do diretor. E nem

nós queremos ponderar por este viés.

A obra de Wenders pode ser analisada a partir de três objetos essenciais na obra: pela a espera, pela busca e pelas imagens. A espera está ligada à recuperação da memória, à relação com o filho. O menino aceita o pai paulatinamente. A espera para encontrar a mulher com a qual foi casado, a esperar em encontrar o lugar que ele tanto procura e a espera de se encontrar novamente como um ser humano neste mundo aparentemente tão estranho aos seus olhos; Pela busca Travis é um homem que tenta encontrar o lugar que só existe naquela foto e na sua mente, busca por um filho o qual ele não se lembrava muito, busca por uma mulher que um dia ele amou incondicionalmente; Por último pelas imagens. Fotos, cidades, paisagens, *outdoors*, propagandas, cartazes e a principal delas a foto da cidade onde ele imagina que concebido. Travis é um homem sem memória, mas ao mesmo tempo, parece ter uma memória seletiva. Ele está centrado em encontrar o lugar que existe apenas na sua mente e na foto que ele carrega.

Aparentemente Travis é um homem sem memória, sem família, sem lugar e os lugares por onde ele passa são apenas lugares, dos quais não são lugares para ele. Na sua mente existe apenas um lugar. O lugar da foto. É um lugar que não existe fisicamente é um lugar que existe apenas em uma foto. Não tem endereço, rua, CEP ou quaisquer registros apenas o nome da cidade aonde hipoteticamente este lugar seria. Travis vive em um mundo “real”, mas imagina outro mundo o qual existe na sua mente e isso

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

é bastante para ele.

Em Paris, Texas existe duas realidades presente sutilmente. A de Travis e a realidade. É uma realidade cheia de condensação passiva nas imagens estática (a fotografia, os quadros, as tomadas, o outdoor do espelho...).

Paris, Texas é ainda negação do *road movie*, subgênero fílmico que divulga o condução no espaço como traço permanente da narrativa moderna. O espaço-tempo desmanchou-se no ar. Tornou-se meramente a imagem de um território (transitório).

A imagem de Travis no filme é o retrato da imagem do anti-herói absorto da anti-narrativa pós-modernista. Não há itinerário, apenas um lugar imaginário, um não-lugar. Travis é um homem perdido, alucinado por uma busca de si e de um lugar que existe na sua imaginação.

## MATRIX 1999

Thomas Anderson é um jovem programador. Ele sonha todas as noites com estranhos pesadelos, nos quais se encontra acoplados por cabos e contra a sua vontade, em algo que parece um imenso sistema de computadores do futuro.

Anderson conhece Morpheus e através dele descobre que, assim como outros seres humanos, é vítima de um sistema inteligente e artificial chamado Matrix. Esse sistema manipula a mente das pessoas, criando assim a ilusão de um mundo “real”,Essa engre-

nagem muito bem montada trabalha de uma forma tão absorvente que usa os cérebros e corpos das pessoas para produzir energia.

No filme percebemos claramente duas realidades existe. Realidades bem mais claras do que no filme Paris, Texas. Uma realidade consiste no nosso cotidiano, a outra, no que está por trás disso. Uma é o sonho. A outra é a Matrix. Anderson (depois conhecido apenas como Neo) está procurando desesperadamente a verdade sobre a Matrix, algo que ele ouviu apenas através de murmúrios, algo emblemático e desconhecido. Na Matrix existem ainda, aqueles que protegem a “Matrix”. Liderados pelo irreduzível Agente Smith, eles tem métodos para obter informações que surpreendem e apavoram.

O filme Matrix é na verdade uma extraordinária aventura cibernética, cheia de efeitos especiais, onde a Terra foi totalmente dominada por máquinas dotadas de inteligência artificial, que passaram a ter domínio sobre a espécie humana. Os homens e o nosso mundo não passam de um *software*, um programa de computador, uma mera ilusão. O nosso mundo físico o qual conhecemos na Matrix é apenas um sistema de computador controlado pelas máquinas, assim como qualquer outro joguinho que utilizamos para nos divertimos na internet. Então precisamos de alguém para nos salvar, para nos libertar. Precisamos de um “salvador”.

Se fizermos uma analogia de Matrix com o cristianismo vamos perceber muitas coincidências em relação ao «salvador» Neo. Existe uma claramente uma trindade benévola no obra,

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

composta por *Trinity* (Trindade, em Português), *Morfeu* (é conhecido como o «deus dos sonhos») na mitologia grega. Ele perfeitamente encaixaria no papel de João Batista aquele que prepara o caminho para o “escolhido” o filho de Deus. E *Neo* (do grego «novo». Esse é o «escolhido» «o esperado»).

Na primeira cena em que aparece Neo fica bastante claro qual será sua função na trilogia. Na cena podemos perceber um cliente de Neo chega ao seu quarto para pagar e receber uma encomenda. Neste momento podemos percebemos nitidamente a forma como ele agradece a Neo. É como se fosse uma profecia sobre o futuro: “Aleluia. Você é meu Salvador, cara. O meu Jesus Cristo”.



Obs: todas as imagens foram um print screen dos filmes.  
Imagem 1: Conversa de um cliente de Neo no filme Matrix.

No primeiro filme da série, há mais de dez referências a Neo como o “eleito” ou o “escolhido”. No mesmo filme, Neo morreu, e depois voltou a viver como se estivesse ressuscitado. Isso faz no lembrar de Jesus Cristo.

Mais infelizmente ou felizmente não vamos fazer análise do filme a partir deste ponto de vista, mas a partir da realidade supostamente real do ciberespaço, do espaço de não-lugar apresentado no filme.

Aparentemente a principal mensagem do filme e de toda a trilogia é um novo conceito da «verdade» e a existência de um lugar que antes não existia. Neste filme, a “verdade” é na verdade que este mundo é apenas uma Matrix ilusória não-real, não-lugar. Se observamos um diálogo entre Morfeu e Neo veremos claramente na conversa entre os dois, o que é a «verdade» segundo a visão colocada no filme. Apreendemos na cena uma observação pertinente sobre a verdade e sobre a Matrix algo procurado por Neo, mas a verdade é tão complexa que Neo não acredita que ela possa ser a verdade.

Neo: O que é Matrix?

Morfeu: Você quer saber o que é Matrix? Matrix está em toda parte [...] é o mundo que acredita ser real para que não perceba a verdade.

Capa  
Editorial  
Sumário



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Neo: Que verdade?

*Morfeu:* Que você é um escravo, Neo. Como todo mundo, você nasceu em cativeiro. Nasceu em uma prisão que não pode ver, cheirar ou tocar. Uma prisão para a sua mente.

*Matrix* Transpõe um universo repleto de possibilidades com imagens: reais ou ilusórios?

No primeiro episódio da série, o personagem Morfeu nos esclarece o que é *Matrix*:

*Morfeu:* A *Matrix* é um mundo dos sonhos gerado por computador... Feito para nos controlar... para transformar o ser humano nisso aqui (*Morfeu* mostra uma bateria).

Neo: Não. Eu não acredito. Não é possível!

*Morfeu:* Eu não disse que seria fácil, Neo. Eu só disse que seria a verdade.

Depois que Morfeu mostra Neo o que é de fato *Matrix* e realidade, ele lhe mostra o que é o mundo “dito real” fora dela. Ele

mostra que somos apenas programas de computadores manipulados pelas máquinas. E que muitos temos escolhas, mas preferimos viver no que nossos sentidos nos mostram do que acreditar em outra realidade para além da que conhecemos como real. São nossas escolhas. Podemos dizer então que *Matrix* é um filme de escolhas? Se percebermos que a partir da escolha da pílula vermelha, constata-se a questão ética que definitivamente permeia a moral humana, pois, em *Matrix*, acompanhamos constantes dilemas, constituídos por uma série de escolhas morais será mesmo que fazemos escolhas ou alguém as fazem por nós?

Assim como *Paris, Texas* é um filme de escolha, espera e procura *Matrix* também o é, pois Neo procura pela verdade, faz suas escolhas e espera que um dia os seres humanos possam ser livres das máquinas.

Quando Neo encontra “o Oráculo” ela lhe diz uma frase importantíssima sobre o que é ser um “escolhido”. O que ela diz é que não pode ser o escolhido se esperar por alguma coisa, é preciso fazer escolhas, pois você controla sua própria vida através das suas escolhas.

A verdade é que muitas vezes somos enganados ou iludidos pelos nossos sentidos a respeito da verdade, se ela é verdade ou apenas fruto da minha imaginação. Há um breve relato no filme quando Neo vai consultar o oráculo, ele encontra um menino em trajes budistas que consegue entortar colheres sem tocá-las. A verdade é as escolhas estão dentro de cada uma só temos que

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

saber como usá-las.

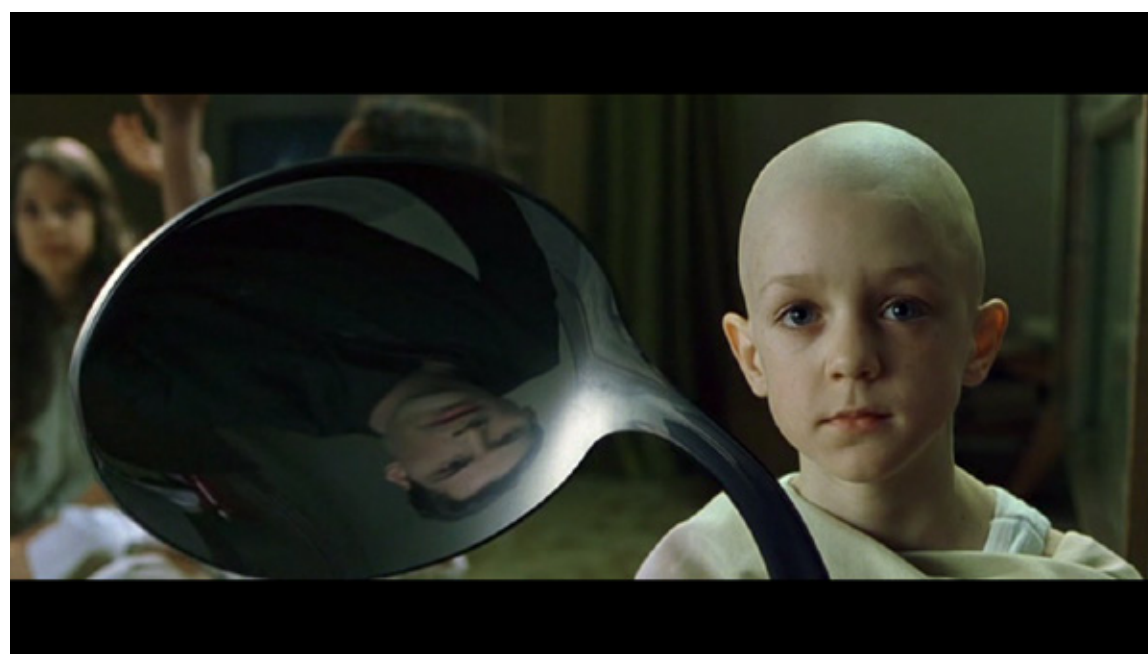
*Menino:* Não tente dobrar a colher. Não é ser possível.  
Em vez disso, tente apenas perceber a verdade.

*Neo:* Que verdade?

*Menino:* Que a colher não existe.

*Neo:* A colher não existe?

*Menino:* Então verá que não é a colher que se dobra,  
apenas você.



Quando o indivíduo não conhece o que é verdade, o original, o real, o verdadeiro, facilmente acredita no que os sentidos nos mostram como se fosse o verdadeiro. Imaginemos agora todos que tiveram a ensejo de conhecer pessoalmente Leonardo da Vinci viram-no pintando obras magníficas que ficariam para a posteridade. Imaginemos também as pessoas que pesquisaram e estudaram suas obras com afinco. Agora, suponhamos que surja alguém lá na China afirmando que possui a verdadeira pintura da Gioconda (Mona Lisa) de Leonardo da Vinci, e que aquela exposta no Museu do Louvre, em Paris é falsa e não passa de um simulacro. O que será que aconteceria com essa nova descoberta? As pessoas que conhecem bem a pintura verdadeira dificilmente acreditariam na história da Mona Lisa descoberta na China. Porque, uma vez que o indivíduo conhece o real, o verdadeiro e não apenas imaginação de algo ele facilmente reconhece que o outro é o falso e irreal. Porém, se alguém não conhece a única e verdadeira pintura, facilmente será enganado e iludido pela falsa “verdade”. Portando segundo Matrix para muitos de nós meros seres humanos é isso que acontece com todos que não conhecem a verdade, apenas aceita o que nos é mostrado e para muito isso é o suficiente.

Mas essa “verdade” gira em torno da confusão que os diretores nos provocam sobre a realidade e virtualidade com perguntas sobre o que é a Matrix? A Matrix é o mundo real que acre-

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

ditamos que seja real. É o lugar que existe apenas em nossos sonhos, por isso, precisamos acordar para libertar nossas. Mesmo assim, para o ser humano hoje não é fácil perceber o que é real e o que mera construção da minha imaginação. Acostumamos acreditar nos nossos sentidos, mas eles são falhos.

Matrix pode ser considerado um filme de escolhas e decisões assim com é também Paris, Texas. São várias as decisões a serem tomada por Neo. A primeira dela é tomar a pílula vermelha ou a azul. Neo fará outras escolhas decisivas, como salvar ou não Morpheus ou se submeter ou não ao destino ao qual “o Oráculo” relatou na conversa. Matrix é um filme que se ampara em um sólido fundamento da moral. Matrix mostra, o tema da liberdade humana e da própria dialética liberdade como necessidade. As Máquinas Inteligentes em Matrix buscam a sua própria forma de sobrevivência por meio da dominação dos homens, transformados em meras baterias de energia. É a antecipação mítica de uma inversão irrestrita entre criador e criatura. Aonde a criatura domina e vive a todo instante à custa do criador. Isso cria um novo sistema de dominação. Criatura se volta contra o criador.

O filme tem duas realidades com imagens tão reais que às vezes nos confundem e confunde também Neo sobre o que verdadeiramente sonho, e o que é realidade. Viver aqui é viver no ciberespaço em um não-lugar ou é Matrix que é este não-lugar. Na verdade são duas “realidades que se confundem e nos confundem ou são dois mundos paralelos da caverna de Platão. Talvez por isso,

é quase inevitável fazer uma relação de Matrix com a Alegoria da Caverna de Platão. Somos os que vivem na caverna? Ou somos apenas aquele um que sai da caverna? Em Matrix Neo é o homem que sai da caverna e pensa em voltar mais não voltou.

Em Matrix há uma claramente inversão em relação ao filme Paris, Texas. Observamos nitidamente dois mundos em Matrix o mundo real e o imaginário. Esses dois mundos em Paris, Texas são quase imperceptíveis, mas somente a libertação da mente é que se pode levá-lo ao mundo real. Julgamos tudo que vemos real, mas tudo não passa de ilusões porque, nossos sentidos nos enganam. Neo duvidou de tudo em sua volta e depois percebeu claramente que tudo não passava de sonhos. Então será que somos nós que vivemos em um não-lugar, em um ciberespaço acreditando que somos nós que dominamos o planeta, mas na verdade somos dominados por algo que nem sabemos o que é? Será que viver neste não-lugar é melhor do que viver em um lugar como Travis queria?

Em Matrix a imagem está sempre em movimento. Você precisa entrar conectar, acoplar entre a realidade e a imaginação. Talvez seja neste momento quando se dá a união e ligação entre dois ou mais corpos, formando um único conjunto, assim a “realidade” é mascarada é representada (simulacro). No filme estamos submerso no ciberespaço. As imagens parecem tão reais, que o real se confunde com o imaginário ao contrário?

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

## O QUE PARIS, TEXAS TEM COMUM COM MATRIX: MOMENTO DE CONVERGÊNCIA

Podemos elencar alguns elementos que aparecem de mais comum entre Paris, Texas e Matrix. No filme Paris, Texas talvez seja no momento do filme (super-8) é o instante que, existe um filme dentro de outro. É o momento em que Travis que nossos sentindo nos enganam. Travis vive uma realidade, mas está vendo outro no filme de super-8 completamente diferente da sua. São dois mundos paralelamente. Travis olha para o filme e olha para o filho constantemente sem acreditar que um dia viveu ou vive aquilo que ele ver no super-8. Esse é o momento mais comparável com Matrix visualmente falando. É o instante em que as duas realidades se confundem é o momento que Travis se vê em outra “realidade” feliz e contente com sua família.

Durante todo o filme vimos imagens apenas estáticas, mas neste momento do filme em super-8 as imagens então em movimento e não mais estática. Realidade ou imaginação? O que passa na mente de Travis e em seus olhos são instantes de oscilações de confusões entre a imaginação e a realidade. Esse é o mesmo sentimento que perpassa Neo no exato instante que ele volta à Matrix ele simplesmente acorda sem saber em que mundo está. Qual mundo é real e qual é apenas imaginação, em fim qual mundo eu devo acreditar?



congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

No filme Matrix você precisa conectar, acoplar, plugar para entrar no que é “real”. Diferente de Paris, Texas, isso acontece na cena do filme super-8. A forma com que Travis está conectada é outra não pelos cabos, mas pela mente, pelas lembranças. É aqui que tanto Neo em Matrix e Travis em Paris, Texas que algo mágico acontece é momento que suas mentes são libertadas, elas não estão presas nem nos sonhos e nem na realidade. É o momento que não precisamos mais confiar tanto nos sentidos, mas na mente que foi libertada.

São constantes em ambos os filmes o dualismo visual das imagens de lugar e não-lugar de espaço e de ciberespaço de realidade e imaginação.

Travis e Neo são personagens que estão em busca e perambulam pelas diversas realidades Neo no mundo real e no imaginário Travis pelas cidades a procura do lugar. A Busca de Travis é a procura de si mesmo de um mundo que esqueceu e Neo da verdade sobre seus sonhos e o que é a Matrix. Ambos vivem em um não-lugar, ou seja, ainda não encontraram um lugar ou o lugar. Eles vivem em algo imaginável.

Portanto, o que mais une as duas produções seja exatamente o sentido deste não-lugar ser apresentado como imaginação, mais ao mesmo tempo “real”. Em Paris, Texas há uma imaginação a partir de uma condensação passiva nas imagens estática, fotografia, outdoors, painéis, pinturas etc. Principalmente a imagem da foto do lugar aonde Travis nasceu; Em Matrix a partir da “aco-

plagem” (Maturana) das imagens que estão constante movimento, mostrando sempre este dualismo em o lugar e o não-lugar, realidade e imaginação (Jean Baudrillard).

Maturana diz que o conceito de acoplagem chamado de Acoplamento Estrutural por ele, são as interações que ajudam a determinar a correção de nossas percepções. Ele cita o exemplo do nosso sistema nervoso, que funciona como uma rede trancada de procedimentos. Este sistema é organizado, de tal modo que a percepção que nós temos das coisas não constitui uma representação da realidade exterior. Assim o sistema acaba criando um mundo particular. Em fim a própria construção do simulacro de Baudrillard onde vivemos o estágio da representação, no qual a realidade é mascarada e criada de outra forma.

Nos dois filmes Matrix como Paris, Texas é possível percebermos este dualismos entre o real e o virtual, a realidade e o imaginário, o lugar e não-lugar, o espaço e o ciberespaço. Matrix são dois mundos apresentado com imagens; em Paris, Texas existe um elemento dentro da narrativa. O que move tudo isso é o conceito que hoje muitos chamam de sociedade da informação. A sociedade que vive o presente. É a sociedade que não existe mais como sociedade do conhecimento, mas sim, da informação. A experiência que temos agora é virtual não é mais a real. Vivemos no campo da representação, ou seja, o que eu devo representar. Só podemos viver neste espaço, pois não existem outras possibilidades.

O ciberespaço é uma nova experiência de vida para o ser

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Valdeci Ribeiro da Gama

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

humano é o lugar que você não precisa de corpo, não precisa de tempo. O tempo é desfragmentado. Não existe passado, presente ou futuro. Existe apenas o agora. Viver neste espaço que é um não-espaço é viver em um estado de representação, sair deste estado de representação é estar dentro do estado de existência, mas como existir hoje fora deste espaço? Talvez a partir do momento que seus sonhos se repetem invariavelmente “Não é possível explicar Matrix é preciso vê-la”, é como se ele disse-se “Não é possível explicar o que a realidade é você precisa enxergá-la por si só”.

**PARIS, TEXAS.** Direção: Wim Wenders. Produção: Argos Films, França: 20th CENTURY FOX, 1984. DVD (2h27min).

OBS: Todas as imagens deste trabalho são Print screen tirado do próprio filme em DVD.

## REFERÊNCIAS

GIBSON, William, **Neuromancer**. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2003

MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Edusp, 1972

PLATÃO. **A República (VII)**. São Paulo: Martin Claret 2001.

KIM, Joon H. **Cibernética, ciborgues e ciberespaço**: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.

VARELA, F. MATURANA, H. URIBE, Roberto. “**Autopoiesis: the organization of living systems, its characterization and a model**”. *Biosystems* 5: 187-196, 1974.

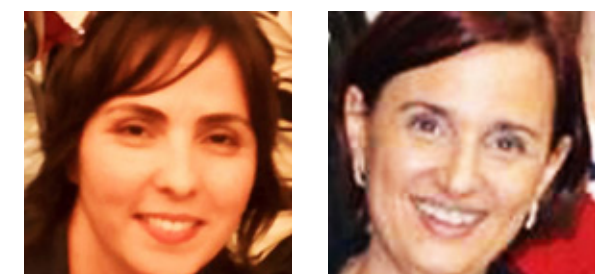
**MATRIX**. Direção: Lana Wachowski, Andy Wachowski. Produção: Joel Silver. Estados Unidos: WARNER BROS. PICTURES, 1999. DVD (2h15min).

Capa  
Editorial  
Sumário

# REFLEXÕES SOBRE OS ACOMODAMENTOS E INCOMODAMENTOS TECNOLÓGICOS DA ARTE CONTEMPORÂNEA

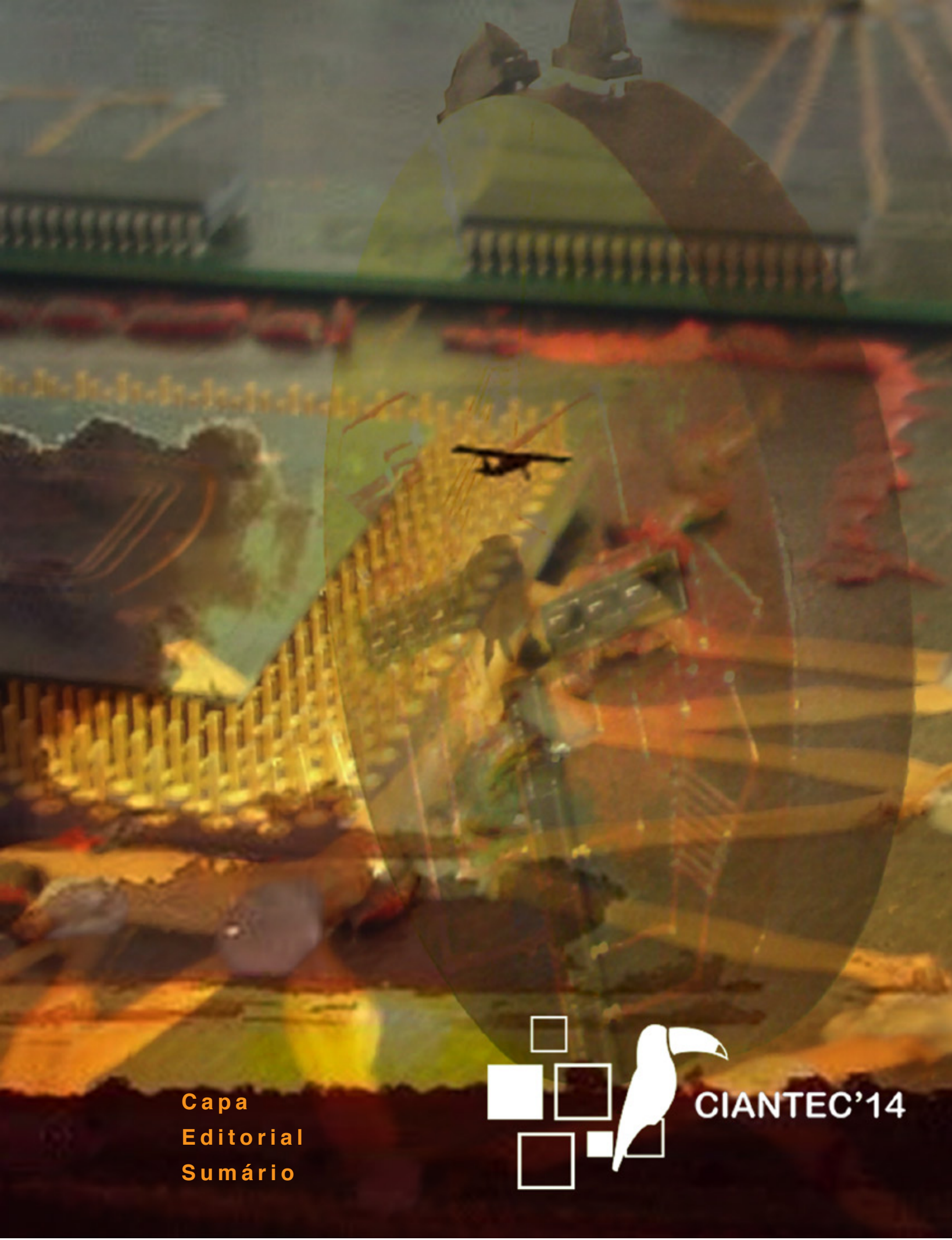
VENISE PASCHOAL DE MELO E LUCIANA MARTHA SILVEIRA

PPGTE/UTFPR



Capa  
Editorial  
Sumário







congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

**RESUMOS** - Pensando que a arte é parte de um processo múltiplo e articulado por diversas lógicas e temporalidades, com relações estabelecidas entre a sociedade, a economia e a política de nossa época, este artigo se apresenta como uma proposta de reflexão a cerca de seus acomodamentos estabelecidos nas tecnologias atuais e conseqüentemente sobre os diversos incômodos gerados pela mesma. Diante deste cenário, nos propomos a pensar sobre esta problematização, a partir da junção conceitos evocados por pesquisadores que veem nos auxiliar a compreender as relações estabelecidas entre arte, sociedade e tecnologia, como Jésus Martin-Barbero e Néstor Garcia Canclini. Propomos assim, uma discussão crítica para a indagação da substituição de parte dos valores artísticos pelos valores de produtos de consumo, e também uma busca, através das margens e dissidências, para a produção de outros mapas e olhares, visando transformações deste panorama atual.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arte contemporânea; Tecnologia; Dissidências.

Compreendendo que as tecnologias de nosso tempo, inseridas em um processo de supervalorização, veem gradativamente provocando mudanças em nossas estruturas sociais, e conseqüentemente são estes mesmos aspectos que vem remodelando e sustentando nossa produção cultural. Diante deste panorama, as formas tradicionais veem abrindo espaço para a transfiguração das

linguagens artísticas, por meio das mestiçagens e do hibridismo tecnológico, e é neste viés que se localiza nossa preocupação em refletir sobre tais determinados elementos que veem constituindo, modificando e expandindo a arte para os mesmos limites em que se localiza a lógica da produção e do consumo capitalista.

Nossa base de pensamento tem como ponto de partida os conceitos de Bauman (2009) que reflete sobre os aspectos da vida cotidiana do sujeito contemporâneo, através dos conceitos de fluidez e “liquidez” e se baseia na afirmação que é uma vida atual é necessariamente voltada para o consumo. Para o autor, este pensamento se sustenta quando se observa como resultado, na estrutura da vida dos sujeitos, a projeção do mundo e de todos os seus fragmentos “animados e inanimados” moldados como objetos de consumo. Os valores se transformam e os aspectos visuais dos objetos, ativados pelos poderes de sedução do consumo, passam a gerar uma forte atração sobre o público; tais objetos, inseridos nesta lógica, estão fadados a perderem rapidamente sua utilidade no momento em que são consumidos, e a conseqüência deste ciclo é a transformação dos valores, que antes eram concretos, duradouros e sólidos, em obsoletos, voláteis e efêmeros.

Neste o ponto de vista e nesta combinação entre a velocidade da produção de produtos inseridos nas tecnologias, a avideza da sociedade de consumo pela obtenção de novidades e a rápida obsolescência e monotonia do produto quando adquirido, evidencia a transformação do mundo em todas as suas dimensões, sejam

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

elas econômicas, políticas, culturais e pessoais.

Neste ponto de vista Bauman defende que:

[...] a maneira como a sociedade atual molda seus membros é ditada primeiro e acima de tudo pelo dever de desempenhar o papel de consumidor. A norma que nossa sociedade coloca para seus membros é a da capacidade e vontade de desempenhar esse papel. (BAUMAN, 1999, p.88)

Em outras palavras, a instantaneidade da satisfação do consumidor associada a volatilidade dos desejos consumidos é o que vem normatizando e regulando a lógica do consumo contemporâneo:

No que diz respeito a esta lógica, a satisfação do consumidor deveria ser *instantânea* e isso num duplo sentido. Obviamente, os bens consumidos deveriam satisfazer de imediato, sem exigir o aprendizado de quaisquer habilidades ou extensos fundamentos; mas a satisfação deveria também terminar — “num abrir e fechar de olhos”, isto é, no momento em que o tempo necessário para o consumo tivesse terminado. E esse tempo deveria ser reduzido ao mínimo. (BAUMAN, 1999, p.89)

Para Bauman (1999) um bom consumidor é um aventureiro amante da diversão, e sob a égide lúdica dos dispositivos de alta tecnologia, “o mercado promove a visão de que a escolha do consumidor é a única escolha que conta, assim como é provável que só essa escolha aumente a soma total da felicidade humana” (BAUMAN, 1997, p.209)

Inserida nesta sistematização, a arte vem se estendendo gradativamente para o campo dos objetos tecnológicos e de consumo, o resultado desta expansão pode ser apresentado através das transformações relacionadas aos modos diferenciados de produção, exibição e fruição artística.

Observando que vários artistas veem se apropriando da mediação dos sistemas eletrônico-digitais, bem como o uso dos recursos dos fluxos da informação e simulação em suas produções artísticas, e cada vez mais as obras veem se apresentando sob a forma de ambientes virtuais e interfaces gráficas interativas, é compreensível que, uma vez constituída por dados numéricos, a arte se insira nas possibilidades de multiplicidade e hibridização das linguagens (vídeo, fotografia, vetorização, som, textos), assim como também introduza outras formas de abertura entre obra e participante, o que conseqüentemente faz as modificações dos modos de produção e fruição da obra.

Neste contexto percebemos ainda, além da maior visibilidade dos aspectos da novidade tecnológica, a demonstração de um intenso experimentalismo tecnológico, e neste contexto, a exi-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**





# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

gência de outro tipo de participação do público, cujo desfecho vem sendo uma provável dissolução, em diversos níveis, do conteúdo da produção, bem como nos modos de fruição da obra, convertendo, tanto a produção artística quanto o local expositivo, em entretenimento, diversão e distração.

Para estas considerações, apresentamos reflexões sobre análise do momento em que se insere as tecnologias digitais na produção da arte contemporânea, cujo movimento resulta em elementos da busca aos experimentalismos para o artista, que se utiliza da programação computacional para a produção da obra, tornando esta mais processual, no ponto de vista da interação com o espectador. Deste modo, diante destas mudanças percebemos que, as formas de participação na obra, através do uso de tais aparatos, permitiu a gradativa mudança do estado da arte, de seu conteúdo simbólico, estético e narrativo, contribuindo para o deslocamento da fruição da contemplação artística para uma espécie de modalidade de “jogo”. E deste modo,

o espectador do século XXI se percebe mais presente no mundo tecnológico, as formas de comunicação e interação entre as relações homem-máquina estão cada vez mais próximas, e a arte tecnológica, aderindo aos conceitos de jogo, se coloca em um estado mais voltado aos aspectos de diversão, distração e entretenimento. Neste contexto, como arte-jogo, o

espectador se vê encantado e seduzido pela aparência luminosa das ambientações e pelos objetos tecnológicos que se mostram de forma quase imaterial, apresentados através de telas, as quais o espectador pode tocar, inserir objetos e intervir através de sensores, acionar sons, ou até mesmo inserir seu próprio corpo na obra (MELO, 2008, p. 38).

Através deste ponto de vista, e das possibilidades de interação com a obra, verificou-se, na ação do espectador, certo aspecto narcisista, despertado pelas relações entre a imagem e o corpo, por meio de ações do sujeito participante, tais como, a possibilidade de ver a própria imagem diante de um monitor refletida como um espelho de bits e cores, na qual o seu corpo “pixalizado” e virtualizado é digitalmente alterado em tempo real, o que lhe atribui a sensação de “poder” para a modificação e manipulação de tal espaço, a partir da disponibilidade dos programas de computadores, câmeras de vídeo, sensores de movimento, imagens e sons.

É neste panorama, sobre as produções de performances e instalações interativas, que utilizam dos processos de imersão virtual e telepresença, que a arte contemporânea, quando inserida no digital, se transfigura em “vivência” e “experiência” sensorial e sinestésica, que possivelmente estejam os agentes responsáveis para a produção de certo “enfeitiçamento” dos participantes sobre a capacidade das máquinas. Deste modo,

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 410

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

o estado de colaboração e participação na arte tecnológica digital aproxima o espectador, esperando ações que se assemelham aos aspectos de um jogo. Tendo em vista o papel transformador e manipulador do público, causando modificações às obras, este espectador se confunde à de um jogador à espera de desafios em um mundo vivenciado paralelamente à realidade. (MELO, 2008, p. 40)

É neste panorama, que as obras artísticas, quando inseridas nos processos tecnológicos, passam a voltar-se para a diversão e o lazer, exigindo do público participante, uma reflexividade de curta duração para, conseqüentemente, obter uma compreensão a ser realizada de forma rápida, fugaz, efêmera e superficial, tal qual os moldes da sociedade do consumo da contemporaneidade.

Isto posto, ao percebermos que, em determinados aspectos, quando inserida nas tecnologias, a arte contemporânea se transfigura em aspectos lúdicos, na qual permite o espectador as ações de jogar e brincar, e que a ativação dos sentimentos de “magia e encantamento” estão diretamente relacionadas aos espetaculares resultados e efeitos visuais, sonoros e sensoriais gerados pelos dispositivos tecnológicos, percebemos que a transposição da obra em entretenimento vêm sendo, provavelmente, uma força motriz resultante na arte.

Estas declarações iluminam os pensamentos sobre a remodelagem da obra artística diante das tecnologias e das mídias, e ainda, enfatizam um diferente modo de inserção do público na obra, nos remetendo imediatamente a uma reflexão mais séria sobre os aspectos da relação da arte como entretenimento e consumo. Para isto o pesquisador Canclini nos responde:

(...) esta inclusão dos públicos é mais do que uma busca de eficácia na recepção, no controle da resistência ou na legitimação de uma empresa ou de um Estado mediante o marketing cultural. Ela implica uma reflexão sobre a atividade dos destinatários das ações artísticas, nem sempre consumidores e sim partícipes na produção: *prosumidores*. (CANCLINI, 2012, p. 216)

É no momento, em que a obra é determinada inacabada e se espera a infinita atualização e reconhecimento da mesma pelo espectador, se decompõe a autonomia da arte. Nesta condição o autor afirma:

(...) sem roteiro nem autor, a cultura visual e a cultura política pós-modernas são testemunhas da descontinuidade do mundo e dos sujeitos, a co-presença – melancólica ou paródica, segundo o ânimo – de varia-



# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

ções que o mercado promove para renovar as vendas e que as tendências políticas ensaiam (...) (CANCLINI, 1997, p.330).

Nesta reflexão sobre a arte *fast food*, onde os artistas expõem em seus objetos amálgamas de recortes e colagens híbridas, com um olhar crítico a respeito do público, Canclini (1997), nos apresenta o espectador *pret-à penser*, que no instante atual não possui mais nenhuma responsabilidade de pensar sobre a arte em seu processo de fruição. Enfatizando sobre a arte sob os termos do espetáculo-espetacularização-espectador, o autor afirma estar nesta sequência, um dos pontos centrais para a reflexão dos processos artísticos contemporâneos.

Pensando que a arte remodelada e sua nova relação com os espectadores, efetivam uma espécie de pacto com a mídia, Canclini aponta:

(...) a relação dos espectadores ou leitores se estabelece cada vez mais no registro do *entertainment*, cena em que as relações continuam sendo construídas – modos coletivos de desejar ou representar, mas despojadas daquilo que implicava o sentido público: assumir de forma compartilhada, na interação social, o lugar comum. (CANCLINI, 2012, p.160)

Diante destes fatos, percebemos que há certa intensificação e acomodação da arte atual na demonstração de um intenso experimentalismo tecnológico, e provavelmente estas consequências estejam relacionadas, tanto às relativas facilidades do artista em desenvolver seus processos de produção a partir da apropriação de ideias pré-definidas e estabelecidas dentro das possibilidades das tecnologias atuais, quanto aos diferenciados e estimulantes modos de aproximação interação da obra, enfaticamente voltados ao público participante.

Na visão de Arlindo Machado (2005) é evidenciado na atualidade um considerável crescimento de propostas artísticas realizadas através da mediação tecnológica, porém o que vem se revelando, ao invés das descobertas inventivas e criativas, é segundo o autor, uma “banalização de rotinas já cristalizadas na história da arte, quando não um retorno do conformismo e da integração como valores dominantes.” (MACHADO, 2005, p. 78). O autor nos mostra também sua preocupação sobre os aspectos estabelecidos nestas obras, apresentadas sob a forma de uma espécie de *merchadising*, na qual os artistas não propõem obras, e sim uma demonstração das qualidades e potencialidade do *hardware* e do *software*. E ainda afirma:

O que parece estar ocorrendo, em grande parte dos casos, é uma perda sutil, mas implacável, da perspectiva mais radical da arte. Hoje, quando visitamos qual-

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 412

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

quer evento de arte eletrônica, de música digital ou de escritura interativa, ou quando folheamos qualquer revista dedicada a essas especialidades, não é preciso muito esforço para constatar que a discussão estética foi quase que inteiramente substituída pelo discurso técnico, e que questões relativas a algoritmos, hardware e software tomaram grandemente o lugar das ideias criativas, da subversão das normas e da reinvenção da vida. Com o boom das tecnologias eletrônicas, a arte parece ter-se reduzido – excetuadas, naturalmente, algumas poucas experiências poderosas e inquietantes – a uma espécie de perícia profissional, à medida que a habilidade técnica foi tomando o lugar das atitudes mais radicais. (MACHADO, 2005, p.78)

Compactuando com as ideias de Machado (2005), ao observarmos estes parâmetros que vem “invadindo” a produção artística contemporânea, acreditamos que se faz de extrema urgência e necessidade da busca por uma nova posição do artista, para que se deixe de considerar apenas a aplicação de algoritmos, linguagens de computador, programação, circuitos eletrônicos entre outros, para um enfrentamento da situação à procura de interrogações mais profundas e dramáticas para a arte tecnológica.

Neste contexto, Jameson (2006, p. 184) contribui afirmando que, ao realizarmos um olhar crítico para as relações da socieda-

de e do consumo, não devemos criar sentimentos de repúdio, ou desejar um retorno dos elementos do passado e da tradição, pois é necessário lembrar que este é o nosso mundo, nosso tempo e esta é a nossa matéria-prima, porém ressalta extrema importância de não vivermos na obscuridade dos processos: “pode-se apenas acrescentar que seria melhor vê-lo sem ilusões, ganhar alguma clareza e precisão acerca disso que nos confronta.” (JAMESON, 2006, p.185)

Com reflexões semelhantes, Eco (1993) citando as ações dos “apocalípticos e integrados”, nos lembra a importância do pensamento crítico ao mencionar as relações entre os extremos, diante da situação “ineliminável” dos meios de massa:

O erro dos apologistas é afirmar que a multiplicação dos produtos da indústria seja boa em si, segundo uma ideal homeostase do livre mercado, e não deva submeter-se a uma crítica e as novas orientações. O erro dos apocalípticos-aristocráticos, é pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por ser um fato industrial, e que hoje se possa ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial. (ECO, 1993, p. 49)

Compreendendo os modos de inserção dos meios de massa



# CIANTEC'14

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**

Página - 413

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

em nossa vida cotidiana, porém buscando um caminho de equilíbrio entre tais pensamentos, para o autor, a pergunta que deve ser feita é “qual a ação cultural possível a fim de permitir que esses valores de massa possam veicular valores culturais?” (ECO, 1993, p. 50). Com este pensamento, acreditamos que é através da intervenção por meio da crítica cultural, na soma de pequenos fatos, produtos da iniciativa humana, que podemos modificar a natureza do sistema, ou seja, no deslocamento do olhar da cultura de massa para a “cultura exercida ao nível de todos os cidadãos”.

Neste ponto de vista, devemos aprender a lidar as diversas transformações de nossa época, porém buscando o discurso da conscientização e da elaboração de juízo crítico de valores, neste aspecto, o ponto central a ser pensado é como a arte contemporânea pode ser reestruturada no tempo da sociedade de consumo. Além disso, é necessário compreender também que existem os processos de internacionalização e multiculturalidade em que nossa cultura se fundamenta, nos quais as tecnologias avançadas também auxiliam na acentuação da indeterminação dos lugares de onde se produzem os objetos e imagens contemporâneos. Ou como reflete Canclini:

Em países centrais e periféricos utilizamos impressoras, formatos cores e projetores de vídeo semelhantes. Aceleraram-se tanto o processo de criação como o de difusão das inovações. (...) Persistem, no entanto,

as diferenças entre norte e sul. Nem todos nós temos acesso do mesmo modo, com idêntica abundância. (CANCLINI, 2012, p.201)

É nesta brecha, através da localização das diferenças, que o autor nos mostra as possibilidades dos artistas para propor uma produção mais peculiar, com mais autonomia e dissensão, distinta dos aspectos de homogeneização cultural capitalista. Para Canclini (2012), é neste olhar da dissidência e da resistência, que se localiza a diferença a ser exaltada, é exatamente no ponto divergente da cultura dominante em que podemos localizar os reais valores emergentes de nossa cultura.

Para o autor, o olhar deve ser direcionado ao processo de “como” o artista produz sua obra, pensando sobre o seu entorno e seu contexto, assim como também para o público, que faz no seu curso de recepção das obras interativas o seu processo de fruição.

É no sentido de espetacularização oferecidos pelas mídias e pelas mostras de arte que seguem as regras dos espetáculos, que o dissenso é neutralizado, porém, é exatamente através das ações artísticas que podemos desfazer este “feitiço”, assim como também alguns modelos pedagógicos. Deste modo, acreditamos que a arte crítica e a pedagogia crítica podem “desconstruir a ilusão de que existem mecanismos fatais que transformaram a realidade em imagem, em certo tipo de imagem expressiva de uma única verdade” (CANCLINI, 2012, p.227)



# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

Ainda sob a luz de Canclini (2012, p. 228), podemos afirmar que, ao desprendermos a arte “das linguagens cúmplices da ordem social”, podemos nos mudar as lentes para observar os espetáculos, a fim de obtermos uma nova compreensão daquilo que constitui a nossa sociedade desta maneira propor políticas de mudanças. Ou seja, “Nesta zona de incerteza, a arte é apta, mais do que para ações diretas, a sugerir a potencia do que está em suspenso. Ou suspenso” (CANCLINI, 2012, p.230).

Outro fator que deve ser levado em consideração é pensarmos até que ponto a globalização, de fato, nos atinge, ou se somos levados a crer que “devemos” entrar neste processo, obrigatoriamente. Para Canclini, apesar da globalização, é preciso observar que “97% da população mundial que continua vivendo onde nasceu e que a maioria dos artistas só repercute dentro de seu país” (CANCLINI, 2012, p.239). Neste ponto de vista, reside as possibilidades de reconstituir e reconstruir os hábitos, linguagens e estéticas, para longe dos cânones estabelecidos pela ordem dominante prefixada, e ainda, evidenciar a necessidade de valorizar o dissenso e a nossa capacidade de “falar e de fazer”. (CANCLINI, 2012, p. 246)

A fim de pensarmos sobre apontamentos para um futuro da arte remodelado, os conceitos do teórico Martín-Barbero (2012), demonstra certa concordância com o panorama aqui evidenciado, os quais, resumidamente, propõem a construção de uma nova prática, onde a ação do sujeito é fundamental para a reestruturação

de uma nova ambiência social e cultural.

Também com o pensamento voltado para a América Latina, o autor, acredita que este olhar também pode ser deslocado através de mapas noturnos, metáfora usada para explicitar a necessidade de descolamento do ângulo de visão sob a luz da classe dominante capitalista para um rompimento das fronteiras. Neste discurso a validação da cultura não deve ser realizada, nem através da homogeneização dominante, ou melhor, se faz necessário reconhecer o hibridismo, as tecnologias e repensar a produção artística neste viés.

Com a principal pretensão de moldar o uso da tecnicidade a favor da sociedade, o autor afirma ser necessário “um novo estatuto social da técnica, o restabelecimento do sentido do discurso e da práxis política, o novo estatuto da cultura e dos avatares da estética” (MARTÍN-BARBERO, 2002, p.18). De forma geral, o que Martín-Barbero nos propõe é refletir de modo crítico sobre o novo lugar da cultura na sociedade, e sobre o momento em que a mediação tecnológica da comunicação deixa de ser instrumental para se converter em estrutural, quando as tecnologias remetem não apenas às novas máquinas ou aparelhos, mas quando molda os novos modos de percepção, a linguagem, e as novas sensibilidades e escritas.

Através da metáfora do Mapa Noturno mencionada pelo autor, podemos refletir sobre a tecnologia que “des-localiza” os saberes, borrando as fronteiras entre a razão e a imaginação, entre

**Capa**  
**Editorial**  
**Sumário**



# CIANTEC'14

Venise Paschoal de Melo e Luciana Martha Silveira

congresso  
internacional  
em artes  
novas tecnologias  
e comunicação

o saber e a informação, a natureza e o artifício, a arte e a ciência, o saber perito e a experiência profana. Inserido nesta ideia, o autor explana uma reflexão sobre a trama comunicativa da revolução tecnológica, que introduz em nossas sociedades, um novo modo de relação entre os processos simbólicos, que constituem o cultural, e as formas de produção e distribuição dos bens e serviços.

O que devemos fazer, em meio à imposição de culturas dominantes, da transformação de todas as coisas em processo de consumo exacerbado e fugaz, é gerar ações e reflexões para um remodelamento da arte latino-americana. Através do deslocamento de nosso olhar e das questões a respeito da arte, devemos buscar um novo espaço, um novo lugar para características e conceitos que se encontram à margem das discussões atuais. Localizar e refletir sobre projetos artísticos que diferem daqueles que se moldam pela homogeneização capitalista. Refletir sobre os aspectos de sua dissidência e de ruptura em prol de resistências culturais legítimas. O desvio do olhar da cultura dominante para um reconhecimento de trabalhos artísticos e artistas que fazem novas trajetórias e permanecem à margem das discussões globais.

Nesta análise, na afirmativa das transformações da arte contemporânea quando inserida nas tecnologias – em sua condição transposta para o entretenimento e o jogo – a partir da produção voltada para os aspectos interativos possibilitados pelos softwares e hardwares computacionais, e ainda pensando nos valores acenados por Machado (2005), tais como os aspectos do esvaziamen-

to estético da obra de arte, a produção padronizada do artista e a hipnotização do espectador, e ainda com a contribuição dos autores voltados para a reflexão da cultura na América Latina, evidenciamos as possibilidades de mudanças do cenário atual do estado da arte, quando convergimos as obras em ações ativas e politizadas.

Deste modo, acreditamos na necessidade de um aprofundamento da discussão e reflexão crítica sobre as imposições dominantes em prol de uma cultura renovada, madura, ativa e com alteridade. E é através da afirmação da arte e a sociedade que se fundem e se transformam, nas diferenças e dissidências, que podem estar os caminhos para a transformação da arte e cultura latino-americana.

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1999
- CANCLINI, Néstor Garcia. **A sociedade sem relato: Antropologia e Estética da Iminência**. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2012.
- MACHADO, Arlindo. **Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate**. Revista de Estudios Sociales 22 (2005): 71-79.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Introdução: aventuras de um cartógrafo mestiço**. In: MARTÍN-BARBERO, Jesús (2002). **Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação e da cultura**. São Paulo: Edições Loyola, p. 9-42.

Capa  
Editorial  
Sumário