



CONGRESSO INTERNACIONAL EM ARTES, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

ONTEM, HOJE E AMANHÃ: PLURALIDADE
DE OLHARES EM UM PERCURSO COMUM

ORGANIZAÇÃO

PAULO CEZAR BARBOSA MELLO

MAC - MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA - USP

SÃO PAULO
| SET 2008 |

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE - USP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, ARTE E HISTÓRIA DA CULTURA - UPM
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E ARTES - UA

CONGRESSO INTERNACIONAL EM ARTES, NOVAS TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO

ONTEM, HOJE E AMANHÃ: PLURALIDADE
DE OLHARES EM UM PERCURSO COMUM

ORGANIZAÇÃO

PAULO CEZAR BARBOSA MELLO

MAC - MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA - USP

APOIO

CENTRO HISTÓRICO MACKENZIE

SÃO PAULO
| SET 2008 |

São Paulo

2008

Projeto Gráfico: PMStadium Comunicação e Design

Identidade: PC Mello e Reinaldo Fonseca

Depósito legal - Biblioteca Nacional

ISBN 978-85-7229-045-6

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Lourival Gomes Machado do Museu de Arte Contemporânea da USP

Congresso internacional em artes, novas tecnologias e comunicação: ontem, hoje e amanhã : pluralidade de olhares em um percurso comum / organização Paulo Cezar Barbosa Mello. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea – USP, 2008.

Xx p. ; il.



1. Arte Tecnológica. 2. Arte Eletrônica. 3. Comunicação. I. Programa de Pós-Graduação em Estética e História de Arte – USP. II. Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura – UPM. III. Programa de Pós-Graduação do Departamento de Comunicação e Artes – UA. IV. Mello, Paulo Cezar Barbosa.

CDD – 700.105

» UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Reitora // Suely Vilela

Vice-Reitor // Franco Maria Lajolo

Pró-Reitora de Graduação // Selma Garrido Pimenta

Pró-Reitor de Pós-Graduação // Armando Corbani Ferraz

Pró-Reitora de Pesquisa // Mayana Zatz

Pró-Reitor de Cultura e Extensão Universitária // Ruy Altafim

Secretária Geral // Maria Fidela de Lima Navarro

» PGEHA

Unidades Envolvidas no Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte

ECA // **Diretor** Luis Milanesi | **Vice-Diretor** Mauro Wilton

FFLCH // **Diretor** Gabriel Cohn | **Vice-Diretora** Sandra Margarido Nitrini

FAU // **Diretor** Sylvio Barros Sawaya | **Vice-Diretor** Marcelo de Andrade Romero

MAC // **Diretora** Lisbeth Rebollo Gonçalves | **Vice-Diretora** Helouise Costa

Comissão de Pós-Graduação

Membros Docentes // Elza Ajzenberg, José Eduardo de Assis Lefèvre, Kabengele Munanga, Lisbeth Rebollo Gonçalves e Maria Cecília Loschiavo

Membros Discentes // Antonio Cesário e Georgia Nomi

» CEPIA

Inês Mécia Albuquerque | Paulo Cezar Barbosa Mello | Reinaldo Fonseca

» **CIANTEC' 08**

O CIANTEC nasceu do encontro de um grupo de estudos interdisciplinar, com interesses em arte e comunicação na relação entre a Península Ibérica e a América Latina, o CEPIA. Na primeira edição houve o encontro de interesses do grupo com o COLABOR, um grupo de estudos orientado pelo professor Artur Matuck (PGEHA/ECA USP). Nesta segunda edição o CEPIA juntamente com o PGEHA junta-se ao Mackenzie e à Universidade de Aveiro formando novamente um grupo ainda maior de interesses em comum.

O CIANTEC' 08 é organizado por:

- + Inês Mécia Albuquerque (Portugal)
- + Paulo Cezar Barbosa Mello (Brasil)
- + Reinaldo Fonseca (Brasil)

Representando as instituições:

- + Prof^ª. Dr^ª. Elza Ajzenberg – PGEHA - USP
- + Prof^ª. Dr^ª. Jane de Almeida – PPGEAHC - UPM
- + Prof^ª. Dr^ª. Rosa Oliveira – DCA - UA

» **COMISSÃO TÉCNICA CONSULTIVA:**

- + Prof^ª Ms. Alicia Sanchez (UPM - Br)
- + Prof. Dr. António da Costa Valente (DCA UA - Pt)
- + Prof^ª Dr^ª Beatriz Lage (ECA USP - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Carmen Aranha (MAC USP - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Daisy Peccinini (MAC USP - Br)
- + Prof. Dr. Edson Leite (EACH USP - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Esmeralda Rizzo (CCL UPM - Br)
- + Prof^ª Ms. Fernanda Nardy Bellicieri (CCL UPM - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Gláucia Davino (CCL UPM - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Isabel Azevedo (ARCA - Pt)
- + Prof^ª Dr^ª Jane de Almeida (UPM SP - Br)
- + Prof. Dr. José Pedro Bessa (DCA UA - Pt)
- + Prof^ª Dr^ª Katia Canton (MAC USP - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Marcia Tiburi (UPM - Br)
- + Prof^ª Dr^ª Mírian Celeste Martins (UPM - Br)
- + Prof. Dr. Óscar Emanuel Mealha (DCA UA - Pt)
- + Prof. Dr. Wilton Azevedo (UPM - Br)

» **COMISSÃO CIENTÍFICA:**

- + Prof^ª Ms. Alecssandra Matias Oliveira
- + Prof^ª Ms. Ana Claudia Pelegrino
- + Prof^ª Ms. Ana Luiza de Souza
- + Prof^ª Ms. Cassandra de Assis Gonçalves
- + Prof^ª Ms. Inês Mécia Albuquerque
- + Prof. Ms. Lauci Bortoluci

- + Profª Ms. Lucy Figueiredo
- + Profª Ms. Maria Inês Amarante
- + Profª Ms. Maria de Lourdes Tavares
- + Profª Ms. Maria Tereza Cordido
- + Prof. Ms. Milton Lara
- + Profª Ms. Monica Toledo
- + Profª Ms. Oriana Maria Duarte de Araujo
- + Prof. Ms. Paulo Mello
- + Prof. Drª Renata Cristina Ferreira
- + Profª Ms. Rogerio Band
- + Profª Drª Rosemari Fagas
- + Profª Ms. Silvana Karpinsky
- + Profª Drª Sílvia Barros

» **DESENVOLVIMENTO E APOIO:**

- + PMStadium Comunicação e Design
- + Agência Jr Mackenzie

» **MESAS DE TRABALHO:**

+ **SOCIEDADE, CULTURA E ARTE**

- + Andrea Considera - CH IPM
- + Rosa Pinho de Oliveira - UA
- + Maria Isabel Azevedo - UA
- + Mari del Mar - UA

+ **PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO**

- + Sílvia Barros - Artista e Pesquisadora Sorbonne
- + Lucia Leão - PUC SP
- + Paula Perissinoto - FILE

+ **COMUNICAÇÃO E NOVAS MÍDIAS**

- + André Parente - UFRJ
- + Jane de Almeida - UPM
- + Rosangella Leote - PUC SP
- + Artur Matuck - USP

» **CIANTEC' 08 - ONTEM, HOJE E AMANHÃ: PLURALIDADE DE OLHARES NUM PERCURSO COMUM.**

Congresso Internacional em Arte, Novas Tecnologias e Comunicação - CIANTEC'08, a sua segunda edição que já se assume como um evento de relevo no que tange à discussão de pesquisas teóricas e práticas no âmbito de seu tema: ontem, hoje e amanhã: pluralidade de olhares num percurso comum.

Mantendo a proposta da edição anterior e almejando uma abrangência ainda maior, vislumbra-se as possibilidades de um futuro, que começa hoje a ser delineado, é fundamental nunca esquecer a contribuição do que já passou, do que já foi. Assim, não só as propostas para o próximo momento são importantes, como tudo o que já foi proposto, pensado e criado que são refletidos agora, no momento contemporâneo.

A pluralidade de olhares é hoje, mais do que uma realidade, uma necessidade. Reconhecer a existência de várias possibilidades é sinônimo de abertura e de capacidade para ultrapassar todos os condicionalismos que impõem restrições à inovação, ao pensamento, à ação, à criatividade e à criação.

O caminho de busca e realização do conhecimento é um percurso comum, que atravessa transversalmente todas as civilizações, todas as sociedades, todas as culturas, todas as disciplinas e todos nós. Ponto de partida da transdisciplinaridade, a comunhão na partilha de idéias e de conhecimento é garantia de uma evolução constante.

O CIANTEC'08 está aberto à participação de todos os interessados, quer sejam estudantes, professores ou profissionais de qualquer área de conhecimento. O foco do evento estreita-se no entanto às áreas de Arte, Novas Tecnologias e Comunicação. Para tanto o CIANTEC alia-se sempre a instituições de igual teor e preocupações. Nesta edição o CIANTEC é enriquecido com os programas de Pós-Graduação de três importantes instituições - USP, Mackenzie e Aveiro.

Este livro é então o resultado de um encontro fértil e extremamente rico em idéias e conteúdo.

» AGRADECIMENTOS

É muito importante lembrar de todas as etapas para a realização de um encontro como este. Mais importante porém é lembrar com carinho de todos aqueles que efetivamente colaboraram, cobraram, apoiaram e realizaram o congresso.

A seqüência a seguir não representa grau de importância mas apenas a evolução dos contatos. Um muito obrigado ao grupo de estudos CEPIA - Inês, PC e Reinaldo -, que mesmo na distância mantiveram toda a ordem e empolgação necessárias. Aos queridos amigos e parceiros de empreitadas Dr^a Elza Ajzenberg, Dr^a Rosa Oliveira, Dr^a Jane de Almeida e Dr. Marcos Rizolli. A toda a Agência Junior, que aprendeu e trabalhou sob as condições mais adversas. À amiga Andréa Considera, que nos ajudou arduamente junto ao Centro Histórico Mackenzie. A equipe muito especial da coordenação de Extensão do CCL - Mackenzie. E por fim um obrigado muito especial à Professora Esmeralda Rizzo, que acreditou que tudo daria certo e acabou por investir nesta idéia. A todos os outros que por ventura não apareçam aqui listados nosso sincero obrigado, de verdade!

» ÍNDICE

» MARIO SCHENBERG: CRIAÇÃO E INTUIÇÃO.....	25
ALECSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA	
» SOFTWARE STUDIES BRAZIL	29
CICERO SILVA	
» SCHENBERG : O PENSADOR ORIGINAL	32
ELZA MARIA AJZENBERG	
» ARTE ALTERNATIVA: NET ART	35
INÉS MÉCIA DE ALBUQUERQUE	
» NOVOS MEDIA - INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA	41
MARIA ISABEL AZEVEDO // ROSA MARIA OLIVEIRA	
» ARTE E TECNOLOGIA: UMA HISTORIA PORVIR	52
PAULA PERISSINOTTO	
» CRIAÇÃO NA REDE: CONTEXTUALIZAÇÕES // SISTEMA DE ARTE CONTEMPORÂNEA: ENTRE O FLÂNEUR E O HACKER	55
RICARDO M.S. TORRES	
» ENCARAR A LUZ: RETRATOS HOLOGRÁFICOS 3D	59
ROSA MARIA OLIVEIRA // LUIS MIGUEL BERNARDINO	
» ANALÍTICA CULTURAL (CULTURAL ANALYTICS).....	67
LEV MANOVICH	
» SOFTWARE STUDIES E A CULTURA DA VISUALIZAÇÃO	68
JEREMY DOUGLASS	
» TRANSBORDER IMMIGRANT TOOL: A MEXICO/U.S. BORDER PUBLIC SAFETY/COMPUTING ARTS RESEARCH PROJECT	68
BRETT STALBAUM	
» NOVAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	71
ALBERTO RICARDO PESSOA	
» “MANIFESTAÇÕES ESTÉTICO-EXPRESSIVAS: NOVAS COMPETÊNCIAS EMANCIPATÓRIAS?”	75
BERTA SUSANA ROLA MONTEIRO TEIXEIRA	
» ARTE, ARQUITETURA E BIOLOGIA; CO-REALISMO NA OBRA DE FREDERICK KIESLER.....	79
CAROLINE CABRAL ROCHA	
» A PUBLICIDADE E O TEMPO DO CINEMA	85
CELSO FIGUEIREDO	
» A CONECTIVIDADE E A PERCEÇÃO ESTÉTICA EM UNIVERSOS ORGANIZADOS EM REDE	88
CLAÚDIA NASCIMENTO	
» CINEMA INTERATIVO: A SÉTIMA ARTE EM TEMPOS DE PÓS-MODERNIDADE	95
DENIS PORTO RENÓ // VICENTE GOSCIOLA	
» ARTE NA REDE: NOVOS TEMPOS, NOVAS MÍDIAS.....	100
ELIANE WEIZMANN // FERNANDO MARINHO // LEOCÁDIO NETO	
» PARA ALÉM DA ARTE: UMA REFLEXÃO SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA ARTE/EDUCAÇÃO.	106
ESTEVÃO FONTOURA	

»	COMPOSIÇÃO HIPERMIDIÁTICA, UMA MONTAGEM POLIFÔNICA	112
	JOÃO TOLEDO	
»	GLITCH-ART E O MEIO COMPUTACIONAL	117
	JOSÉ CARLOS SILVESTRE FERNANDES	
»	A CONVERGÊNCIA ENTRE CINEMA E LITERATURA: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE MORFOLÓGICA DO LONGA-METRAGEM O LABIRINTO DO FAUNO SOB A PERSPECTIVA DOS CONTOS DE FADAS.....	121
	JULIANA PELLEGRINI	
»	APROXIMAÇÕES ENTRE A PUBLICIDADE FORMAL E INFORMAL: HIBRIDAÇÃO E MESTIÇAGEM COMO FATORES CRIATIVOS	125
	LOURDES GABRIELLI	
»	REPRESENTACIONES DE CIUDAD Y CONSTRUCCIÓN DE ESTÉTICAS URBANAS: LOS EFECTOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVOS EN LA PERSPECTIVA INFANTIL, EN BOGOTÁ D.C.....	131
	MAGDALENA PEÑUELA URICOECHEA	
»	HIPERMÚSICA: UMA CONSTRUÇÃO SONORA NÃO-LINEAR.....	146
	MÁRCIO DUARTE	
»	A PLURALIDADE DE OLHARES É HOJE, MAIS DO QUE UMA REALIDADE, UMA NECESSIDADE: O PAPEL DOS MUSEUS DE ARTE NA EDUCAÇÃO	151
	MARIA DE LOURDES RIOBOM	
»	PROCESSOS DE ALEGORIZAÇÃO DA IMAGEM DO CENTENÁRIO DA IMIGRAÇÃO JAPONESA EM UM DESFILE DE ESCOLA DE SAMBA.	156
	JOSÉ MAURÍCIO SILVA // REGINA WILKE // ALEXANDRE HUADY	
»	O MOVIMENTO DO PENSAMENTO NAS TRAMAS DO DIAGRAMA	161
	MYRNA NASCIMENTO	
»	O MUSEU COMO ESPAÇO MEDIÁTICO CONTEMPORANEO.....	168
	OLÍVIO GUEDES	
»	IMAGENS DO CORPO AO AVESSE NAS VIDEOINSTALAÇÕES.....	171
	REGILENE SARZI RIBEIRO	
»	ITALIAN CITIES: NEW DESIGN AND COLLECTIVE MEMORY	177
	SONIA MASSARI	
»	DESIGN AND DIALOG – STIMULATING INTEGRATIVE COMPETENCES ON INTERACTING CULTURES FOR DESIGN AND SOCIAL INNOVATION	182
	TOM BIELING	
»	ARTE, COMPLEXIDADE E A ESTÉTICA DIGITAL NA ARQUITETURA CONTEMPORÂNEA.....	187
	WILSON FLORIO	
»	ANÁLISE DOS DETERMINANTES DA ARTE E DESIGN: EXPRESSÕES E NECESSIDADES HUMANAS	193
	ANA PAULA DOS SANTOS // PATRÍCIA MARIELY SPONCHIADO // SUZANA FUNK	
»	A INVESTIGAÇÃO DA LINGUAGEM URBANA: EXPRESSÕES VISUAIS ESPONTÂNEAS.....	194
	ANDRÉA DE S. ALMEIDA, // RITA DE CÁSSIA ALVES OLIVEIRA,	
»	A MODIFICAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS POR PARTE DE SEUS USUÁRIOS: DE EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICAS À AÇÃO POLÍTICA	197
	ANDREI R. THOMAZ	
»	FABRICAÇÃO DIGITAL DE MAQUETES FÍSICAS: O USO DE CORTADORA A LASER	199
	ANA TAGLIARI // WILSON FLÓRIO,	
»	SUJEITOS NO ESPAÇO GLOBAL E LOCAL	204
	DINA MARIA MARTINS FERREIRA	

» A MÚSICA E A TECNOLOGIA PARA UM BANCO DE DADOS MUSICAL.....	207
EDWIN PITRE-VÁSQUEZ	
» O DADO PREGA UMA PEÇA NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA.....	209
ELENISE DE ANDRADE // SUSANA DIAS // CAROLINA CANTARINO // ALIK WUNDER // THIAGO LA TORRE // GUSTAVO TORRE- ZAN // FERNANDA PESTANA // CAROLINA RAMKRAPES // SHEYLA MACEDO // HARLEY TONETE // CARLOS VOGT	
» GALERIA VIRTUAL: UM PROJECTO PARA O SÉCULO XXI	214
INÉS MÉCIA DE ALBUQUERQUE // RICARDO M.S. TORRES	
» ERA POÉTICA: UMA VISÃO DA ARTE E DAS NOVAS LINGUAGENS NO SÉCULO XXI.....	216
ISABEL VICTORIA GALLEGUILLOS JUNGK	
» O DESENHO: PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRÁTICA COMUNICATIVA	221
ISABEL ORESTES SILVEIRA	
» A TECNOLOGIA EM PROL DA EDUCAÇÃO – CINEMA AMBIENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSCIENTIZAÇÃO DO PÚBLICO UNIVERSITÁRIO.....	223
ISMAEL DE LIMA JUNIOR // MARY HEBLING DE LIMA	
» PERCEPÇÃO DIGITAL E MEDIAÇÕES	227
JOÃO CÉSAR LOPES TOLEDO FILHO // PAULA CRISTINA VENEROSO	
» CORPO, HOMEOPATIA E VIDEOARTE	229
JULIANA ALVARENGA FREITAS	
» CARACTERÍSTICAS DE INTERAÇÃO E INTERATIVIDADE PARA ARTE TECNOLÓGICA	233
LIGIA CAPOBIANCO	
» GRUPO KVIHR: UMA HISTÓRIA ESCRITA A QUATRO MÃOS	235
MARCELO GUIMARÃES	
» A PINTURA FRANCISCANA DOS SÉCULOS XVIII E XIX NA CIDADE DE SÃO PAULO: FONTES E MENTALIDADE.....	237
MARIA LUCIA BIGHETTI FIORAVANTI	
» A TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARQUITETURA	241
NIERI SOARES DE ARAUJO // WILSON FLÓRIO	
» O CRESCIMENTO DA PROPAGANDA NAS REDES SOCIAIS.....	245
PAULA RENATA CAMARGO JESUS // GIOVANNA CAPPOMACIO	
» DA LIBERDADE, PROBABILIDADE E NECESSIDADE: O APARELHO E SUAS POSSIBILIDADES.....	247
RAPHAEL DALL'ANESE DURANTE	
» SOCIEDADE CULTURA E ARTE.....	250
REGINA CÉLIA FARIA AMARO GIORA	
» A AULA DE ARTE COMO ESPAÇO DE ENCONTRO E CONSTRUÇÃO HUMANA: O QUE ENSINAM OS MESTRES ARTESÃOS DO BARRO?	254
SUMAYA MATTAR MORAES	

» MARIO SCHENBERG: CRIAÇÃO E INTUIÇÃO

ALEXSANDRA MATIAS DE OLIVEIRA - GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS (1995) E Mestrado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2003). DOUTORANDA EM ARTES PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (2006). ATUALMENTE É ESPECIALISTA EM COOPERAÇÃO E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA DO MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. TEM EXPERIÊNCIA NA ÁREA DE ARTES. ATUANDO PRINCIPALMENTE NOS SEGUINTE TEMAS: ARTE, HISTÓRIA, HISTÓRIA DA ARTE E CRÍTICA DE ARTE.

O físico e crítico de arte Mario Schenberg reconhecia o valor da normatização racional, mas considerava de alta relevância o elemento intuitivo na descoberta científica e na criação artística. Em seu modo de pensar, o verdadeiro cientista era aquele que sabia levar avante suas interrogações, intuições e fantasias,¹ ao passo que o artista era dotado de uma sensibilidade extraordinária e poderia ver e criar coisas que outros não poderiam.² Todas essas aptidões integravam seu conceito de intuição, pois incluíam aspectos, geralmente fora do domínio da racionalização, como, por exemplo, narrativas míticas, imaginação e fantasia – os quais foram banidos pela História do Conhecimento Ocidental, pois foram considerados prejudiciais ao discernimento do real, pelo Iluminismo e outras correntes filosóficas.³

Schenberg, em muitos momentos, demonstrou que teorias fundamentais da Física tiveram origem em “práticas supersticiosas”.⁴ Muitas vezes afirmou que: “Não sabemos de onde elas [idéias] vêm; dizemos que grandes gênios têm intuições”.⁵ Destacava, ainda, que o conhecimento científico era anterior ao tecnológico, enfatizando o primeiro como uma vertente oriental; o conceito de campo é de origem chinesa⁶; a idéia de máquina a vapor já existia na Grécia⁷; na Índia, existia a crença na criação e destruição do Universo⁸; indianos e gregos possuíam idéia do tempo como algo cíclico⁹; o tempo linear é de origem iraniana (judeus e cristãos)¹⁰.

Deste modo, certos conceitos da física moderna tiveram sua primeira manifestação em astrologias, cosmologias ou religiões; até mesmo os autores não sabiam explicar de onde vinham essas idéias¹¹, por não serem totalmente resultado de experimentações realizadas por intermédio da observação das leis naturais. Às vezes, eram afirmações que ainda não poderiam ser comprovadas ou argumentadas por uma vertente racional. Seria importante chamar a atenção, nesse momento, para a concepção de História da Ciência elaborada por Schenberg, na qual ocorria um processo sucessivo de continuidades e rupturas (como no movimento em zig-zag), pois idéias intuitivas em tempos antigos tornaram-se pressupostos para descobertas significativas da ciência

1 Mario Schenberg. Entrevista: Revista CEPAM, São Paulo, v. 2, jan/mar. 1991.

2 SCHENBERG, Mario. Pensando a física... op. cit., p. 51.

3 O Iluminismo, no século XVIII, tomou o radicalismo racional como o único discurso capaz de explicar os fenômenos naturais sem nenhuma menção ao divino, escapando dos embates religiosos à época e propagando um conhecimento universal. GLEISER, Marcelo. A dança do universo, São Paulo: Cia das Letras, 1999, p. 193.

4 “Assim, se fomos procurar a origem de muitas idéias fundamentais da Física, veremos que essa origem relaciona-se freqüentemente com práticas que a ciência ocidental tendeu a considerar como supersticiosa”. SCHENBERG, Mario. Pensando a física... op. cit., p. 31.

5 Idem, p. 22.

6 Idem, p. 88.

7 Idem, p. 35.

8 Idem, p. 21.

9 Idem, p. 36.

10 Idem, p. 36.

11 Idem, p. 22 e 23.

moderna.¹²

Nos estudos sobre Isaac Newton, o físico Mario Schenberg observou aspectos intuitivos. Newton, no século XVIII, foi considerado precursor do raciocínio quantitativo que por sua vez foi tomado como prerrogativa básica do discurso científico. Essa prerrogativa foi tomada como pressuposto conceitual de todas as áreas do conhecimento, incluindo a política, a histórica, a social e a moral.¹³ Todavia, a metodologia newtoniana não era constituída somente pelo raciocínio quantitativo. Era, sobretudo, dotada de um saber metafísico dedicado aos estudos em alquimia, teologia, física e matemática. Era a esse Newton mais humanizado e intuitivo que Schenberg estava se referindo, quando citou o valor da intuição e da metafísica nas descobertas da ciência moderna.¹⁴

Ainda sobre Newton, duas de suas maiores descobertas – a segunda lei da Mecânica e a Lei da Gravitação Universal – foram muito influenciadas pela tradição hermética. Fontes indicaram que Newton copiou, de próprio punho, diversos tratados da Antiguidade, onde constaria a ocorrência de uma teoria sobre simpatias e antipatias existentes entre os elementos. Seu interesse transformou esse conceito de simpatias e antipatias (amor e ódio) em atrações e repulsões, surgindo, daí, a idéia de atração universal (a força atrativa entre corpos).¹⁵ Neste ponto, não se pode perder de vista que, anteriormente, os filósofos pré-socráticos já possuíam o mesmo conceito.

Para Mario Schenberg ocorria uma duplicidade entre as obras de Newton e Einstein, pois algumas descobertas do segundo já tinham sido pressentidas pelo primeiro. Newton intuiu postulados que mais tarde seriam tratados por Einstein, demonstrando, dessa forma, a capacidade intuitiva da pesquisa científica, que se alimentaria de idéias nascidas intuitivamente e depois desenvolvidas, até atingirem uma base de comprovação. Os métodos científicos adotados por Einstein sublinharam os significados das qualidades imaginativas e chegaram mesmo a confirmar que o desenvolvimento de uma grande teoria científica poderia estar sustentado, às vezes, na Metafísica. Na avaliação de Schenberg, a formulação da teoria atômica era um grande exemplo da influência da Metafísica nas descobertas científicas.

Ele dizia:

*a teoria atômica dos gregos não era uma teoria científica, mas metafísica. Dois mil anos depois, essa teoria metafísica é que se torna base da ciência ocidental. A metafísica que foi erradamente subestimada no Ocidente só agora está sendo reconsiderada, porque ela pode estar ligada à faculdade intuitiva.*¹⁶

A interação entre ciências e fatores metafísicos continuou ocupando a atenção de Schenberg. Nos estudos "junguianos" observou a alquimia ligada à psicologia e à física. Seguindo o mesmo

12 Idem, p. 22 e 29. "É muito interessante e estimulante estudar como certas idéias da ciência moderna se ligam a pensamentos antiqüíssimos, o que mostra que há uma certa continuidade na história do pensamento humano". Idem, p. 29.

13 GLEISER, Marcelo. A dança do universo ... op. cit., p. 164.

14 "Newton via o Universo como manifestação do poder infinito de Deus. Não é exagero dizer que sua vida foi uma longa busca de Deus, uma longa busca de uma comunhão com a Inteligência Divina, que Newton acreditava dotar o Universo com sua beleza e ordem. Sua ciência foi um produto dessa crença, uma expressão de seu misticismo racional, uma ponte entre o humano e o divino". Idem, p. 164.

15 SCHENBERG, Mario. Pensando a física ... op. cit., e GOLDFARB, José Luiz. Mito e Razão em Schenberg. AJZENBERG, Elza. (org.). Schenberg – Arte e Ciência: Mito e Razão... op. cit., p. 82 e seguintes. Sobre os estudos metafísicos na obra de Newton ver: Betty J. T. Dobbs. The Foundations of Newton's Alchemy or "The Hunting of the Greene Lyon", Cambridge University Press, New York, 1984.

16 SCHENBERG, Mario. Pensando a física ... op. cit., p. 22 e 23.

caminho da mecânica quântica (unindo química e física), cientistas como Carl Jung e Wolfgang Pauli trocaram informações tentando estabelecer conexões entre a psicologia e a física: o elo estava concentrado na alquimia chinesa.¹⁷ Para estes dois cientistas, a física e a psicologia possuíam o mesmo arcabouço de conhecimentos, somente diversificando as linguagens, como se fossem faces de uma mesma realidade.¹⁸

Outro exemplo significativo para reflexão do papel da intuição, foi o encontro de Schenberg com Ivanenko em Moscou, ambos retornavam de um congresso sobre Filosofia da Ciência. Naquela ocasião, Schenberg soube que Ivanenko e Heisenberg tinham relido o *Timeu*, de Platão, e que ambos tinham observado que ali existia qualquer coisa como o germe do princípio da incerteza, do próprio Heisenberg.

A intuição humana pode voar muito mais longe do que o raciocínio. Quem poderia pensar que Platão fosse ter, há milhares de anos, alguma idéia sobre o princípio da incerteza?¹⁹

Schenberg destacou, ainda, a matemática como uma poesia com ritmos e métricas; onde o matemático precisaria possuir um pensamento criativo, envolvendo lógica, desenvolvimento, solução e demonstração do objeto de pesquisa. A análise sobre aspectos intuitivos na elaboração da Ciência, principalmente a matemática, levaram-no a enfatizar a obra do matemático Henri Poincaré, na qual era possível encontrar uma discussão sobre idéias de paranormalidade e de criação em matemática – discutidas proximamente nesta pesquisa.

Esses conceitos da física desenvolvidos por Schenberg não eram completamente aceitos pela comunidade científica brasileira – havia muita resistência em aceitar conceitos intuitivos, metafísicos ou paranormais em ciências. Físicos como José Goldemberg, apresentavam oposições a essas idéias. Para Goldemberg, as inovações científicas decorrentes da filosofia grega ou da chinesa não foram tão fundamentais assim e, se prestavam bem ao desenvolvimento de teorias, mas “morrem pelo fio da espada da experiência”.²⁰ Essa oposição comprovou que Schenberg como físico teórico desenvolveu uma teoria sobre o conhecimento científico que não encontrava respaldo em outros estudiosos da mesma área. Os fatores pessoais (suas concepções e crenças) constavam na elaboração de sua narrativa da História da Ciência, tornando-a particular e, a partir daí, a relativização de suas opiniões seria uma atividade válida - vendo-as como elementos a mais no sistema comunicacional do crítico de arte.

A capacidade intuitiva da criação e da descoberta científica era, no seu sistema de pensamento, semelhante à capacidade artística de criar, pois “assim como o artista que olha para o rosto de uma pessoa e vê coisas que os outros não vêem, o físico também faz”.²¹ Para Schenberg, tratava-

17 “Jung e Pauli buscaram por mais de uma década de correspondência uma linguagem comum entre suas ciências. Um diálogo entre a nova física quântica que se abre à dualidade onda-partícula e admite a interferência entre o observador e o objeto observado, e a psicologia analítica jungueana que retoma os arquétipos e a sincronicidade. GOLDFARB, José Luiz. Mito e Razão em Schenberg”. AJZENBERG, Elza. (org.). Schenberg – Arte e Ciência: Mito e Razão... op. cit., p. 83.

18 SCHENBERG, Mario. Pensando a física ... op. cit., p. 27 e seguintes.

19 Mario Schenberg: cientista, político, militante. O Estado de S. Paulo, 10 dez.1978.

20 “O fato de que Aristóteles e os demais filósofos gregos não estabeleceram nem a lei da inércia mostra a pobreza de sua percepção dos fenômenos da mecânica. O mesmo se aplica às considerações sobre a visão pouco determinista dos chineses em contrapartida à visão ocidental: a primeira – em que o conceito de causa e efeito não desempenha grande papel – é bem mais consistente com a mecânica quântica, enquanto a segunda é muito ligada à visão mecanicista da Física”. GOLDEMBERG, José. Schenberg e os conceitos da Física. Suplemento Cultural. O Estado de S. Paulo, São Paulo, 9 de set. 1984.

21 Mario Schenberg: A Física é uma arte. Revista Ciência Hoje, São Paulo, v. 13, Instituto de Física da Universidade de São Paulo – IF USP, sd., p. 100.

se do mesmo exercício mental sem nenhuma distinção, exceto quanto ao produto dos processos de criação.

Em entrevista para a Revista CEPAM, afirmou que a intuição é um elemento preponderante dentro da pesquisa científica.

O que é um grande físico? Não é o sujeito que sabe mais física que o outro, mas o que tem mais imaginação. É muito freqüente um cientista apresentar uma teoria, que lhe parece importante e interessante, e ter de esperar 30, 40 anos para vê-la reconhecida e aplicada.²²

Schenberg chamou atenção para a percepção dos cientistas. Afirmou que alguns deles possuíam uma percepção dos processos inconscientes, através, por exemplo, dos sonhos. Esta percepção aconteceria de modo semelhante com artistas e poetas, ou seja, para ele, estas pessoas teriam a capacidade de visão além da realidade vivenciada.

Era comum encontrar em suas observações que a intuição aguçada era uma característica típica dos gênios, os quais podem perceber coisas além do seu tempo e de suas experiências pessoais, conseguindo chegar a soluções e equações verídicas, mesmo passando por erros de cálculos ou não conseguindo provar experimentalmente suas idéias.

Um dos seus trabalhos científicos, o Efeito Urca – uma importante descoberta em Física Teórica, na década de 1940 – de certa forma também possuiu seu aspecto intuitivo, uma vez que todos os cálculos e a existência do neutrino, à época, não passavam de idéias sem fundamentos experimentais – eram somente cálculos e teorias; somente na década de 1980 a existência do neutrino foi comprovada experimentalmente. Sem dúvida, na ótica de Schenberg, o raciocínio era um exercício mental significativo. Mas, no seu entendimento, primeiro o indivíduo concebia as idéias sem nenhuma base de comprovação e depois desenvolvia os mecanismos racionais para comprovar sua tese.²³ A primeira intuição sobre o assunto era o ponto de partida das investigações científicas.

Para Schenberg, o primado do raciocínio sofreu uma permanente alteração, durante o século XX – a crescente mecanização e racionalização das relações e do próprio homem, gradualmente, perdeu espaço para o ser humano mais preocupado com aspectos espirituais e metafísicos de seu cotidiano.²⁴ Na produção crítica de Schenberg ocorreu o intenso apoio aos movimentos de vanguardas artísticas, no país. Para ele, a multiplicidade das propostas inovadoras e a variedade

22 "Vejam o caso do laser, por exemplo, dezenas de anos atrás, creio que em 1917, Einstein, com base em cálculos puramente teóricos, falou sobre a emissão estimulada da luz. Pois bem: só cerca de 50 anos depois é que o raio laser se tornou uma realidade prática. Schenberg: o brasileiro que anunciou a morte das estrelas." Revista CEPAM, São Paulo: Ano II, jan/mar. 1991.

23 Em suas palavras, a pessoa "bola" uma certa coisa e depois é que desenvolve aquilo racionalmente, ou seja, prova o que "bolou". Não é só na ciência que a intuição tem esse primado. Na mesma entrevista Schenberg destaca, ainda: todos os grandes matemáticos deixam um certo número de teoremas formulados mas não demonstrados. Só muito tempo depois é que se consegue demonstrá-los com base nos novos recursos advindos do desenvolvimento da Matemática. Como então os grandes matemáticos chegam a esses teoremas? Não pode ser pelo raciocínio, pois, nesse caso, conseguiram também fazer a demonstração. Eles vêem o teorema. Qualquer um, mesmo que não seja um grande matemático, sabe que isso ocorre. Essa é uma faculdade sintética, não analítica". Revista CEPAM, São Paulo: Ano II, jan/mar. 1991

24 "É como se a tecnologia já não fosse tão eficiente como tinha sido antes. Ela não decide as questões fundamentais. Eu acho que isso é muito lógico. O grande erro do Ocidente consiste em não vê-lo. É porque o Ocidente acredita muita na máquina e pouco no homem, não é? Ora, isso é um absurdo lógico, porque o homem – não penso que deva ser considerado como uma máquina, mas mesmo que se queira considerar o homem uma máquina -, como uma máquina, é muito mais aperfeiçoado do que qualquer dessas máquinas (...) o Ocidente tem a impressão contrária, a de valorizar muito o homem, mas na realidade não valoriza; pode valorizar sentimentalmente, mas não valoriza logicamente, quer dizer, não compreende toda a possibilidade humana (...)" . GOLDFARB, José Luiz. Voar também é com os homens... op. cit., p. 121.

de manifestações estéticas derivam de uma atitude humana básica que as determina, podendo ser resumida como um anseio de "expressar e comunicar uma experiência do mundo e da vida que vai além das impressões sensoriais e das emocionais ordinárias, assim como do racionalismo e da religião tradicionais".²⁵

Em sua visão estética, o principal destaque, naquele momento de emergência de vanguardas, era a ocorrência de um paralelismo na criação contemporânea, nos campos da Ciência e da Arte²⁶. Esse paralelo de criação era percebido no fato da Arte também se servir de materiais e conquistas tecnológicas alcançadas e desenvolvidas pela Ciência, assim como também tanto no campo científico como no artístico se percebia a necessidade de mudanças, as quais eram transmitidas através dos primeiros artistas de vanguarda e de uma nova atitude dos cientistas. Isso sem contar os aspectos intuitivos e sensoriais que atingiam os dois campos.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILAR, José Roberto. O mundo de Mario Schenberg, São Paulo, Casa das Rosas, 1997.
- AJZENBERG, Elza (coord.) Arte e Ciência., São Paulo, ECA USP, (Schenberg, 4), 1996.
- GOLDFARB, José Luiz e GUINSBURG, Gita K. (org.). Mario Schenberg: Entre-vistas. São Paulo, Perspectiva, 1984.
- GOLDFARB, José Luiz. Diálogos com Mario Schenberg. São Paulo, Nova Stella, 1988.
- GOLDFARB, José Luiz. Voar também é com os homens: O pensamento de Mario Schenberg. São Paulo, EDUSP, 1994.
- ZANINI, Walter. A Arte no Brasil nas décadas de 1930-40: o Grupo Santa Helena, São Paulo: Nobel/EDUSP, 1990.



» SOFTWARE STUDIES BRAZIL

CÍCERO SILVA - PESQUISADOR ASSOCIADO AO CENTER FOR RESEARCH IN COMPUTING AND THE ARTS (CRCA) DA UNIVERSIDADE DA CALIFÓRNIA EM SAN DIEGO (UCSD) E COORDENADOR DO GRUPO DE SOFTWARE STUDIES NO BRASIL. WEB: WWW.CICEROSILVA.COM E WWW.SOFTWARESTUDIES.COM.BR.

This presentation is to announce that the Software Studies Initiative will have a Laboratory in São Paulo, Brazil to develop its researches and also host meetings, seminars and symposiums.

The Initiative will be hosted in São Paulo at FILE Labo, a Laboratory from the FILE Festival.

For nine years FILE – the Electronic Language International Festival has been exhibiting a multiplicity of national and international events on electronic arts and enhancing debates willing to produce, develop and promote the digital culture.

²⁵ AJZENBERG, Elza. Schenberg e a crítica de arte. In: AJZENBERG, Elza (org.) Schenberg: Arte e Ciência... op. cit., p. 53-65

²⁶ "Há um paralelismo muito instrutivo entre a criação contemporânea nos campos da ciência e da arte, sobretudo nas ciências como a Física, que sofreram transformações revolucionárias". Mario Schenberg – A Representação Brasileira na IX Bienal de São Paulo. In: SCHENBERG, Mario. Pensando a arte... op. cit., p. 194.

For the last couple years FILE has expanded it's events to other Brazilian cities: FILE Porto Alegre and FILE Rio. In 2008 FILE hosted exhibitions and symposiums in São Paulo, Porto Alegre and Rio de Janeiro.

» **WHY FILE LABO**

The mission of FILE Labo is the development, research and experimentation of multidisciplinary works in the fields of new media, Open Source, Performance and art and technology. It offers an environment of multidisciplinary researches and creators in a platform of free collaboration among national and international artists, programmers, scientists and researchers. FILE Labo's infrastructure was designed to hold projects in Art & Technology.

FILE-Labo has as its aim the cultural and technological exchange, offering residencies and interchanges among National and Internacional communities, inserting its production into a globalized context of research and development, compatible with the contemporary software studies mentality.

» **PLANS FOR SOFTWARE STUDIES IN SÃO PAULO**

- + Monthly meetings with seminars and research presentations from Brazilian and International members of the group using teleconference
- + Biennial workshop @ FILE Labo, starting in 2010

» **OBJECTIVES:**

- + the development of researches and features (softwares) to analyse the impact of the culture of software in Brazil.
- + Create a network of software studies in Brazil with Academic Institutions, Research Centers and Research Governmental Agencies, such as CAPES, CNPQ, FINEP
- + Fellowships for researchers and artists (housing included)

I am going to tell you about two initial projects to be developed at the Laboratory along with SW Studies:

First - **METABROWSER**

This project has been developed by me a visualization system and a non-hierarquic server for the web.

It is based on Ted Nelson's ZigZag project and will be finalized @ the Software Studies Initiative in São Paulo, Brazil.

Second - **A CULTURAL ANALYSIS OF THE OPEN SOURCE IN BRAZIL**

Show www.cultura.gov.br

The Brazilian government is using Open Source tools to administrate and develop its systems....

The impact of the Creative Commons in the development of a new copyright in Brazil

The Creative Commons in Brazil has a strong partnership with some law schools and professors and

nowadays they are lecturing for judges of the Supreme Court of Rio de Janeiro about the copyright laws and how Creative Commons can be a tool for new model for copyrights... and also, the Ministry of Culture has a strong agenda towards a Creative Commons regulation of the Brazilian cultural and artistic copyrights.

» **PEOPLE**

- + Cicero Silva - Coordinator (Software Studies Brazil)
- + Lev Manovich: Director, Software Studies @ UCSD; Professor, Visual Arts
- + Noah Wardrip-Fruin: Associate Director, Software Studies @UCSD; Assistant Professor, Communication
- + Jeremy Douglass: Postdoctoral Researcher, Software Studies @ UCSD
- + Helena Bristow: Program Manager, Software Studies @ UCSD; MSO, CRCA

Academic participants, ucsd

- + Sheldon Brown: Professor, Visual Arts; Director, CRCA; Director, Experimental GameLab
- + Shlomo Dubnov: Associate Professor, Music
- + Amy Alexander: Associate Professor, Visual Arts
- + Jim Hollan: Professor, Cognitive Science; Co-Director, Distributed Cognition & HCI Laboratory
- + Stefan Tanaka: Professor, History
- + Geoff Voelker: Associate Professor, Computer Science & Engineering
- + Kelly A. Gates: Assistant Professor, Communication
- + Barry Brown: Associate Professor, Communication
- + James Fowler Associate Professor, Political Science
- + Kyong Park Associate Professor, Visual Arts
- + Falko Kuester Associate Professor, Structural Engineering

AFFILIATES

- + Benjamin H. Bratton: Director of the Advanced Strategies Group, Yahoo!, Santa Monica, CA
- + Matthew Fuller: Reader, Convenor of MA Cultural Studies & MA Culture Industry, Goldsmiths College, London University; Editor, 'Software Studies, a lexicon' MIT Press, 2007
- + Scott Lash: Professor of Sociology; Director, Centre for Cultural Studies, Goldsmiths College, London University
- + Cicero Silva, Software Studies Initiative @ FILE Labo, Brazil

VISITING FELLOWS - SPRING 2008

- + Tristan Thielmann: Assistant Professor in Media Studies at the Research Center "Media Upheavals", University of Siegen, Germany



ELZA MARIA AJZENBERG - PROF.^a. TITULAR DA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES – ECA/USP, COORDENADORA DO CENTRO MARIO SCHENBERG DE DOCUMENTAÇÃO DA PESQUISA EM ARTES – ECA/USP

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

Desse modo, surge o pensador original. Schenberg alarga os horizontes da Ciência e da Arte, tornado-as uma aventura viva e atraente. Lembrando um pensador clássico, de raciocínio denso, aberto – curiosamente falando ou meditando com os olhos quase sempre fechados –, fomenta a atenção dos estudiosos sobre conceitos fundamentais da Física, passando pelas idéias de Newton, Maxwell, Leibniz e o pensamento oriental. Nunca perde de vista a questão central: “O grande problema que está diante da Física é o problema da vida”.²⁷ As suas explicações conceituais motivam os conhecimentos a fluírem – em ziguezagues ou em espiral –, passando com desembaraço do científico ao artístico, ganhando novos caminhos e correlações.

A sua trajetória histórica e científica perpassa o “zero árabe” ao “nada hindu”; do Ocidente ao Oriente; da matemática de Newton ao hermetismo dos egípcios; da racionalidade da dedução à mística da magia natural. A História da Ciência de Schenberg é ao mesmo tempo uma Filosofia. “A relação da ciência pura com a ciência aplicada e com a tecnologia não é percebida como uma questão filosófica-formal independente da própria História da Ciência em que esta relação é refletida”.²⁸ Esse modo de pensar abre caminhos para as indagações sobre a Natureza, o Homem e a Arte.

Nessas correlações, a intuição desempenha papel fundamental. Para ele a criação científica está relacionada com a intuição e esta com a atividade artística: “...assim como o artista que olha para o rosto de uma pessoa e vê coisas que os outros não vêem, e mostra através de um retrato que faz – podem existir coisas tão misteriosas que ele revela, que às vezes não sabe, ou vem a saber depois – assim são esses grandes físicos que têm a capacidade de descobrir coisas que os outros não vêem”.²⁹ Nesse caminho, ao comentar as fronteiras entre o conhecido e o desconhecido, enfatiza que o grande matemático não raciocina como “uma calculadora ou computador” – o grande matemático, usando a sabedoria oriental, é “antes uma espécie de poeta. Ele cria teorias

27 HAMBURGER, Amélia império. Nota biográfica e entrevista com Mario Schenberg. São Paulo, Instituto de Física/USP, 1984, p.24.

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

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

matemáticas como se fossem uma criação poética".³⁰ Percorrendo essas diretrizes, Schenberg, ao longo de sua vida, lança um olhar penetrante na descoberta de artistas e nas conexões de suas obras com um universo maior.

Como físico, Schenberg dedica-se mais às reflexões da física teórica. Interessa-se em ver as teorias colocadas nas experiências de laboratório, mas pessoalmente não se aplica a tais atividades. A reflexão do intelectual está voltada para uma busca de compreensão do processo evolutivo. Esse eixo perpassa a totalidade de suas preocupações sociais, existências ou cósmicas. Como professor, não se detém em atitudes que estagnam e corroem a vida universitária. Pelo contrário, dedica-se a um contexto maior, de mostrado em suas lutas e compromissos culturais e políticos. Além de cientista conhecido internacionalmente, é eleito, por duas vezes, deputado estadual (1947 e 1962), sendo compulsoriamente aposentado e afastado de suas funções universitárias, em decorrência do AI-5 (1969).

Na esfera artística, observa-se que, ao lado das análises sobre os artistas, surgem paralelamente elaborações conceituais e a preocupação em compreender as várias frentes, os vários grupos e tendências da arte brasileira. Nos anos 60, por exemplo, enfatiza as transformações tecnológicas e como essas podem afetar o trabalho mental, a cultura e as novas necessidades de comunicação artística: "(...) A tecnologia cibernética se distingue da anterior pela utilização de aparelhos que permitem a substituição parcial do trabalho mental humano (...). É importante observar que o emprego de novos recursos tecnológicos em arte corresponde às novas necessidades de comunicação artística (...)".³¹ De modo geral, na leitura crítica que realiza sobre a obra de arte, procura sinais que manifestem o enraizamento dos processos de uma "realidade abrangente cósmica".

Schenberg comenta com frequência, nos seus depoimentos que o teórico e o crítico de arte têm que ter um domínio grande de filosofia, explicando não ser este o seu caso, pela "maneira esporádica" como "estudou tópicos específicos". Apesar de todas as suas ponderações, detecta-se, no conjunto de suas reflexões, principalmente nos anos 60 e 70,³² um contexto contínuo de análise sobre a arte, envolvendo artistas que se afirmam no período de desdobramento do modernismo e estudos sobre as vanguardas brasileiras.³³ Outro fato relevante é a acolhida calorosa por parte dos artistas, que o elegem como membro do júri das Bienais da década de 60. Esse encontro do cientista com o artista é definitivo. Tudo o que assimila, até o período das vanguardas leva-os à expressiva atuação na área artística.

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

30 Idem, p.97 e 98.

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

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

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

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

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

O vocabulário de Schenberg como crítico assinala os propósitos da fusão “cosmo” e “arte”, ao mesmo tempo em que acentua ainda a idéia de tempo (de vários tempos). Ao comentar Anatol Wladyslaw, por exemplo, acentua os termos “cosmos”, “cosmovisão”: “(...) desde 1965, o sentido de tempo de Wladyslaw tornou-se poderoso e multiforme (...). Em alguns quadros, há um tempo cosmogônico de criação, em que, de um caos, começa a emergir um Cosmos. Noutros, predomina um tempo escatológico, de fim de um mundo ou de uma era. Por vezes, associa na mesma tela imagens sugerindo épocas diversas, criando um tempo multidimensional, comunicado pelo apartamento espacial das imagens (...)”.³⁴

Na visão crítica da obra, Schenberg não se prende a estilos propriamente ditos ou à leitura de determinados movimentos artísticos. O enfoque recai nas interações e versatilidade. No exemplo citado, o tempo pode se articular com outros tipos de espaço, onde a cor não se prende ao espaço físico ou à extensão: o espaço (artísticos) tem carne, tem dor. Nesse contexto, recupera-se autor-obra-humanidade (não propriamente a equação conhecida: autor-obra-público). Todos os seres estão integrados: é o que decorre de seu “Novo Humanismo”. Insere-se nessa visão a colocação social que dá ao artista. Amplia a dimensão existencial do artista, na medida em que coloca como função da obra o “despertar da criatividade na sociedade”. (De modo geral, esse é também no rumo do intelectual e do cientista.) “(...) essa criatividade se exprimirá no vivo. Dessa forma, o artista fica sendo uma espécie de ferimento, de catalisador da criatividade que existe em todos. Essa criatividade não tende a se manifestar basicamente na produção de obras, mas sim na própria maneira de viver”.³⁵



34 SCHENBERG, Mario. Pensando a arte. Op. Cit., p.36.

35 Idem, p.79.

» ARTE ALTERNATIVA: NET.ART

INÉS MÉCIA DE ALBUQUERQUE

RESUMO // A arte de Internet é uma das novas expressões artísticas contemporâneas directamente relacionada com as tecnologias, mais especificamente com as novas tecnologias, e com um novo meio de comunicação de grande importância, a Internet. No contexto da rede e da arte contemporânea a net.art permite, apesar da sua recente existência (sensivelmente desde 1994), questionar vários aspectos que, não sendo novidade, ganharam nova importância a partir do advento desta forma de expressão. Na tradição das vanguardas europeias, a net.art assume-se como uma expressão artística decorrente da apropriação, por parte dos artistas, das técnicas e tecnologias que formam o seu quotidiano, e vem mais uma vez reafirmar a importância da arte contemporânea para a compreensão do mundo que nos rodeia. Idêntica importância tem verificar que a arte de Internet ainda se mantém à margem dos grandes circuitos artísticos. Apesar da existência de vários festivais e encontros que proporcionam ao cidadão comum o contacto com esta forma de arte, e de algumas instituições de renome mundial já integrarem nos seus programas referências à arte de Internet, em alguns casos apoiando também os artistas, para o observador, para aquele que se relaciona com a obra, esta continua a ser uma forma de arte alternativa, à margem das expressões consideradas tradicionais e aceites, como a pintura e a escultura.

PALAVRAS-CHAVE: arte contemporânea, novas tecnologias, Internet, net.art

RESUMEN // El arte de Internet es una de las nuevas expresiones artísticas contemporáneas directamente relacionado con las tecnologías, y en específico, con las nuevas tecnologías, y con un medio de comunicación de gran importancia, la Internet. En el contexto de la red y del arte contemporáneo el net.art permite, y mientras su reciente existencia (sensiblemente desde 1994), cuestionar varios aspectos que, no siendo novedad, han adquirido nueva importancia a partir del advenimiento de esta forma de expresión. En la tradición de las vanguardias europeas, el net.art se asume como una expresión artística decurrente de la apropiación, por parte de los artistas, de las técnicas y tecnologías que forman su cotidiano, y viene una vez más reafirmar la importancia del arte contemporáneo para la comprensión del mundo que nos cerca. Semejante importancia es verificar que el arte de Internet aún existe al margen de los grandes circuitos artísticos. A pesar de la existencia de varios festivales y encuentros que proporcionan al ciudadano común el contacto con esta forma de arte, y de las instituciones de renombre mundial ya integraren en sus programas referencias al arte de Internet y en algunos casos apoyando también los artistas, para el observador, para él que se relaciona con la obra, esta continua a ser una forma de arte alternativa, al margen de las expresiones consideradas tradicionales y aceptadas como la pintura y la escultura.

PALABRAS-CLAVE: arte contemporáneo, nuevas tecnologías, Internet, net.art

A arte contemporânea tem-se apresentado, desde meados do século XX e até à actualidade, como um território de confluência de expressões artísticas mediadas pelas tecnologias, dando origem à Media Art.

Desde a modernidade que os artistas têm estado na vanguarda do ideário e do imaginário, e têm procurado apropriar-se das inovações técnicas e tecnológicas que formaram e formam o seu (e o nosso) quotidiano, enquanto matéria/meio de produção³⁶. E o que se passou com a rede de Internet não foi diferente.

Inicialmente desenvolvida como um projecto militar, idealizado pelos Estados Unidos da América no período da Guerra Fria, permitia estabelecer uma rede de comunicação segura em caso de ataque nuclear, entre vários pontos distintos e distantes geograficamente. A Internet, como se passou a chamar, extrapolou as suas funções iniciais por volta de 1995 e expandiu-se rapidamente até à utilização pela comunidade civil. Apresentando-se como um novo meio de comunicação, imediato, global, no qual a troca de informações se processa em tempo real, e que não está condicionado a questões de ordem geográfica, de diferença horária ou até de língua (o inglês é por convenção a língua preferencialmente utilizada na Internet), esta rede mundial estabelecida através de conexões entre pontos de acesso distintos rapidamente foi absorvida pelos artistas como matéria/meio de produção³⁷.

A apropriação deste novo meio de comunicação e divulgação por parte dos artistas (apropriação esta que se iniciou sensivelmente em 1994) permitiu o acesso fácil a um espaço virtual e de experimentação, de custos reduzidos, independente das instituições e do mercado, onde a arte se pôde desenvolver por caminhos de activismo, de intervenção, de contestação, de interacção, levando sempre em consideração a relação entre arte e comunicação permitida pela rede. Ainda em evolução, a arte que é produzida em e para a rede de Internet, só assim é entendida, se possuir algumas características particulares, como: interactividade, natureza efémera, carácter virtual e não material, difusão pública através do meio de comunicação que é a rede, multiplicidade de pontos de acesso à obra, participação do usuário e experiência imediata, assim como uma estética particular, decorrente do meio no qual a obra é produzida.

Ao contrário do que se pode supor a net.art não inclui todas as artes criadas em suportes digitais mas apenas a arte que é criada na e para a rede, através dos suportes disponibilizados pela mesma, e que só é acessível através da Internet, e que caracteristicamente exige uma interacção, no espaço virtual, com o observador. O próprio termo net.art foi aplicado a esta nova forma de expressão artística, em 1995, pelo artista esloveno Vuk Cosic, que recebeu um e-mail corrompido, no qual a única expressão legível era net.art³⁸.

No que se refere ao espaço virtual da rede de Internet este poderá ser encarado como uma extensão do nosso espaço físico pelo facto de ser tão real quanto a realidade material ou física na qual nos movemos, e estar estruturado tendo por inspiração tudo o que se passa no nosso quotidiano. Apesar disto é acima de tudo um não-lugar, um espaço enclausurado num mundo de acesso restrito, um espaço em que nem a identidade, nem a relação social, e nem o passado histórico se assumem como noções fundamentais, e onde se encontra uma sensação de solidão individual, garantida por um "estar" de passagem. O "ser" e "estar" na rede de Internet é relativo:

36 E tal como diz Lewis Mumford, "...as relações entre a arte e a técnica nos dão uma pista significativa para qualquer outro tipo de actividade..." (in *Arte e Técnica*, 1952), o que reforça a importância da apropriação das técnicas e tecnologias por parte dos artistas.

37 <http://map.jodi.org/> - a rede de Internet vista pelo colectivo de artistas JODI

38 Informação detalhada sobre a origem do termo acessível em <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>

o usuário pode ir além da sua identidade individual e assumir qualquer outro papel, que no entanto só é possível quando o indivíduo está online, ou seja, quando está em linha, conectado à rede. Do ponto de vista de Marc Augé³⁹, o não-lugar⁴⁰ é o produto da "sobremodernidade", para nós entendida como o momento contemporâneo, caracterizado por uma globalidade em todos os aspectos. Neste não-lugar virtual que é a rede, só nos é possível uma interação não directa, realizada através de interfaces físicas e virtuais.

É também um espaço com uma organização que se pretende não hierárquica e democrática, de acesso livre, onde a organização social existe de um forma particular. Os usuários juntam-se de acordo com os seus interesses, independentemente da sua localização geográfica, formando comunidades de discussão, de partilha de informação, ou simplesmente de criação, nas quais a sua individualidade é diluída em favor do grupo e dos seus interesses. Um dos exemplos mais conhecidos destas comunidades é sem dúvida Rhizome⁴¹, um espaço virtual com origem geográfica em Nova Iorque, direccionado para a criação, apresentação e preservação da arte contemporânea na sua relação com as novas tecnologias.

Decorrente deste espaço virtual encontramos uma estética particular (como já foi referido), com a qual é possível identificar as obras de net.art. Pela sua existência mediática, digital, virtual, ou como se queira chamar, estas obras permitem-nos uma experiência estética baseada na relação interactiva com um espaço não material, e que pela sua imaterialidade nos conduz a percepções sensoriais mediadas pelos equipamentos tecnológicos necessários. A fruição da obra de net.art é uma fruição tecnológica, mediada por interfaces físicas e virtuais que nos possibilitam o contacto com a obra, permitindo ir além do tradicional conceito de beleza, para se entrar em territórios que vão desde a subversão, à crítica, à ruptura, à imersão, ao estranhamento, entre outros.

Esta arte alternativa tem como principal ponto de interesse a possibilidade de ser uma opção além da dita arte tradicional (pintura, escultura, fotografia, etc) que está em relação directa com o momento presente. O momento contemporâneo caracteriza-se pela velocidade estonteante à qual todas as informações são trocadas, pela vivência de acontecimentos em directo, por relações humanas não físicas ou presenciais, por transmutação de valores morais da realidade para a virtualidade, pela vivência de vidas paralelas (entre real e virtual), por um capitalismo desenfreado, pela economia global, pela cultura global, pela tremenda influência dos meios de comunicação no dia-a-dia, entre muitos outros factores possíveis de serem enumerados. Neste sentido, a net.art é um espelho desta realidade, e embora localizada num mundo virtual permite-nos reflexões "em directo" (ou seja, no momento), questionamentos que muitas vezes não são novidade, mas antes repensados face a um novo contexto e a uma nova situação.

No que se refere a questionamentos, a net.art trouxe muito sobre o que pensar. Permite explorar o contexto da obra, do artista, do observador, da relação com as instituições e com o mercado,

39 Augé, Marc (2005), Não-Lugares – Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade, Lisboa, 90 Graus Editora
 40 "Os não lugares são todavia a medida da época; medida quantificável e que poderíamos tomar adicionando, ao preço de algumas conversões entre superfícies, volume e distância, as vias aéreas, ferroviárias, das autoestradas e os habitáculos móveis ditos "meios de transporte" (aviões, comboios, autocarros), os aeroportos, as gares e as estações aerospaciais, as grandes cadeias de hotéis, os parques de recreio, e as grandes superfícies de distribuição, a meada complexa, enfim, das redes de cabos ou sem fios que mobilizam o espaço extra-terrestre em benefício de uma comunicação tão estranha que muitas vezes mais não faz do que pôr o indivíduo em contacto com outra imagem de si próprio."

41 <http://rhizome.org/>

da virtualidade, entre muitas outras situações com as quais nos deparamos em cada novo contacto com a obra de net.art.

i) Acerca da obra. A obra de arte de Internet, pelo facto de existir somente online, isto é, na rede, é difundida publicamente e acedida através de múltiplos pontos de acesso, potencialmente tantos quantos os pontos de acesso à própria rede. Assim sendo, estas duas condições implicam alterações no que respeita à originalidade e reproductibilidade da obra.

Estas questões têm sido referenciadas desde que é possível entender uma relação entre arte e técnica/tecnologia, devido às possibilidades de reprodução do original (o que de certa forma possibilitou a existência do Kitsch, ao reduzir-se a reprodução da obra de arte a um objecto meramente decorativo, muitas vezes adulterado no seu contexto e na sua imagem).

O questionamento que a net.art trouxe neste sentido relaciona-se, não com a reprodução do original, mas com o facto da mesma obra ser acedida, simultaneamente, por vários usuários localizados em distintos pontos de acesso. Desta forma é possível equacionar se estamos perante apenas uma obra, e se é essa a obra original. Levando em consideração que esta situação é aplicável somente a obras dinâmicas e interactivas, que partem de um momento inicial proposto pelo artista mas que se desenvolvem de acordo com a resposta do observador, é possível entender que, se a obra é acedida de diferentes pontos, por diferentes usuários, e em diferentes momentos, cada individuo irá contactar com um momento particular da obra, e desta forma cada usuário irá estar perante uma obra distinta, surgida a partir do projecto desenvolvido pelo artista. Sobre a originalidade, neste sentido entende-se que o original é o projecto criado pelo artista, mas apenas em potencial, pois no momento em cada usuário acede à obra, o original multiplica-se no seu campo virtual de existência⁴².

Ainda no que se refere à obra, encontramos na net.art uma nova forma de obra: a obra-processo⁴³. Directamente relacionada com a interactividade, a obra-processo acontece quando é solicitada a participação do usuário. Isto é, o artista cria para a rede um projecto artístico que se pode considerar não finalizado, que visa aproveitar as propriedades interactivas da Internet para possibilitar a acção do usuário, através de interfaces físicas e virtuais, sendo este o elemento responsável por gerar a obra final através das suas escolhas e dos seus desejos. Desejos estes que no entanto não condicionam a obra, pois à partida, os limites da interacção foram definidos pelo artista. A obra-processo existe então através do processo interactivo desencadeado pelo artista, e desenvolvido pelo usuário entre si, a rede e a própria obra.

Finalizando o ponto dedicado à obra é ainda necessário referir a natureza efémera da obra de net.art, decorrente da sua existência enquanto obra-processo. Numa obra de arte que existe apenas no momento em que o processo interactivo se desenrola entre usuário, rede, e projecto artístico criado pelo artista, a finalidade última não é o registo. Ao não registar-se a obra-processo, a obra reside num momento efémero no qual toma parte, fisicamente, apenas o usuário.

ii) Acerca do artista. A individualidade do "net-artista" (se é que é possível cunhar um

⁴² Sobre a originalidade da obra resulta interessante reflectir sobre e desvendar as possibilidades do espaço virtual no desdobraimento dos seus elementos integrantes.

⁴³ Esta questão já foi tema de outros artigos, como o trabalho participante no FILE 2006: "A Rede e a Obra: uma nova abordagem a partir do processo interactivo", por Inês Mécia de Albuquerque e Ricardo M. S. Torres.

termo deste tipo) é uma das características mais significativas pelo facto de se ter diluído no seio da rede, tendo sido substituída pelos temas, pelos interesses ou pela estética da obra enquanto elemento de identificação. A assinatura já não é um atributo significativo. O colectivo JODI⁴⁴, existente desde 1994, é normalmente reconhecido pelos seus trabalhos com uma estética de subversão do próprio ambiente da rede⁴⁵, e não pelo facto de reflectir o trabalho de Joan Heemskerck – artista holandesa, e Dirk Paesmans – artista belga, dois nomes individuais quase anónimos no contexto da rede.

Na linha dos artistas vanguardistas, os “net-artistas” são habitualmente elementos virtualmente intervenientes, agitadores e activos de um ponto de vista crítico, criticando muitas vezes o próprio meio no qual realizam o seu trabalho. Privilegiam a independência face às instituições e ao mercado e permitem a participação do usuário no seu trabalho, abrindo a sua arte ao colaborativismo. O artista-autor dá forma ao objecto da sua imaginação, guiando o usuário no processo estético através de obras criadas com as ferramentas existentes no meio de comunicação que é a internet. O artista propõe e apresenta ao usuário hipóteses de interacção com a obra e com o meio, permitindo assim a finalização do seu trabalho por outro.

iii) Acerca do observador. A relação do observador com a Internet, ou com o espaço virtual da rede, estabelece-se através de um diálogo limitado pela mediação das interfaces físicas e virtuais que permitem uma comunicação interactiva. É a partir desta possibilidade de interacção que o observador, identificado como usuário da Internet, e como fruidor das obras de net.art, se transforma num co-autor, ou seja, num “artista” do lado físico da relação com o virtual.

A característica interactiva da arte de Internet permite que o observador da arte, aquele que procura e aprecia o contacto com a obra, deixe o seu habitual papel de fruidor passivo para se tornar um elemento necessário na finalização da obra, a partir da sua acção sobre a mesma. A sua experiência com a arte de Internet é dinâmica e interactiva, e é na sua acção sobre a obra que se gera a possibilidade de uma co-autoria, situação esta impensável no contexto de outras manifestações artísticas.

Quando ponderamos o papel do observador da obra de arte dita “tradicional”, ou seja, da obra de arte de pintura, escultura, instalação, ou qualquer outro suporte bidimensional ou tridimensional apresentado na galeria ou no museu, verificamos que existe sempre alguma passividade do lado do fruidor, pelo facto de apenas em raras excepções lhe ser permitido tocar na obra de arte. Mais raramente ainda o fruidor terá oportunidade de se tornar elemento integrante do processo criativo e formador, fazendo da sua experiência com o objecto artístico a finalização da obra. As performances interactivas são provavelmente a única excepção, possibilitando ao observador uma imersão na obra que acontece.

iv) Acerca da relação com as instituições e com o mercado. Embora actualmente algumas instituições tenham integrado a net.art no seu leque de interesses, foram precisos alguns anos até que a net.art perdesse o seu estatuto de total independência face aos museus ou às galerias, e até que estes mesmos museus e galerias entendessem o interesse desta forma de arte contemporânea. A Tate Gallery, Londres, foi uma das instituições que integrou a net.art no seu programa cultural e

44 Mais informações acerca de JODI podem ser encontradas em <http://en.wikipedia.org/wiki/Jodi>. Website do grupo em www.jodi.org.

45 Exemplo de uma obra do grupo JODI: <http://text.jodi.org/>.

artístico, através do seu espaço Intermedia Art – New Media, Sound and Performance⁴⁶.

Com relação ao mercado ainda se põem as questões de como coleccionar, expôr e rentabilizar, de um ponto de vista financeiro, estas obras. Se, para os artistas, o seu baixo custo e a sua difusão global através de um meio de comunicação são duas das vantagens, para os coleccionadores são duas dificuldades na aquisição das obras de net.art, pois como se colecciona um endereço electrónico que não é passível de ser fisicamente guardado ou exposto?

v) Acerca da net.art. Pode-se considerar que a arte de Internet revolucionou a relação do indivíduo com a arte, procurando satisfazer a utopia de aproximar a arte do cidadão, de a tornar de livre acesso a qualquer um. Por existir num meio de comunicação global, acessível à distância de uma simples operação mediada por interfaces físicas ou virtuais, a net.art aproximou-se de todos aqueles que possuem os elementos necessários para aceder ao mundo virtual: computador e demais componentes físicos associados, acesso à rede de Internet, e tão importante como qualquer destas condições, a compreensão da linguagem simbólica do ambiente virtual, aliada à capacidade de interacção com a informação existente neste espaço.

No entanto, a net.art não cumpre na íntegra esta ideia. Está de facto permanentemente acessível, e sem custos directos, através da rede de Internet, mas continua a ser uma forma de expressão desconhecida para todos aqueles para quem a Internet não passa de uma miragem num futuro longínquo.

Outra das questões da net.art está relacionada com a capacidade do usuário entender e usufruir desta forma de arte. Vários estudos têm demonstrado a existência de camadas da população dos países ocidentais industrializados que se situam no universo dos info-excluídos, ou seja, no conjunto daqueles que não reuniram até ao momento as capacidades necessárias para apropriação deste novo meio de comunicação para o seu quotidiano, e com o qual não conseguem estabelecer qualquer relação ou empatia, simplesmente porque não aprenderam a utilizá-lo. Entre estes indivíduos, e mesmo entre parte dos usuários comuns da Internet, a net.art é desconhecida, outras vezes incompreendida, outras vezes ainda severamente criticada, situando-se como uma forma de arte alternativa no seio de uma sociedade contemporânea que na sua maioria ainda entende a arte como pintura ou escultura.

Desta forma, o campo de existência e desenvolvimento da arte de Internet vai-se revelando apenas para alguns, quebrando a utópica ideia de devolver a arte ao povo através da utilização de um meio de comunicação global. A par de outras expressões artísticas que tentaram reivindicar o uso de meios de comunicação para fazer arte (como no caso de Nam June Paik, artista coreano dedicado à video arte) e que não conseguiram ultrapassar a barreira do “tradicional”, situando-se portanto à margem do contexto social, também a net.art continua a existir num espaço e num meio alternativo com relação à concepção de arte, sendo por isso a Internet pouco entendida pelo cidadão comum como um espaço de criação artística.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Augé, Marc, (2005), Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade, Lisboa, 90 Graus Editora

46 <http://www.tate.org.uk/intermediaart/> e http://www.tate.org.uk/intermediaart/archive/net_art_date.shtm

- Baigorri, Laura e Cilleruelo, Lourdes (2006), Net.Art: Práticas estéticas y políticas en la red, Madrid, Brumaria
- Manovich, Lev (2005), El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital, Barcelona, Paidós Comunicación



» NOVOS MEDIA - INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA

MARIA ISABEL AZEVEDO – DOUTORA - ARCA-ESCOLA UNIVERSITÁRIA DAS ARTES DE COIMBRA - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

ROSA MARIA OLIVEIRA – DOUTORA - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO - ID+ (INSTITUTO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN, MÉDIA E CULTURA)

RESUMO // A arte que explora as fronteiras científicas e tecnológicas investiga também as possibilidades e implicações dessas inovações tecnológicas.

A exploração de novos territórios criativos e estéticos com as ferramentas próprias da ciência e das tecnologias aplicadas, direcciona o desenvolvimento de projectos artísticos de carácter experimental e transdisciplinar, em que há uma necessidade real de aumentar substancialmente os conhecimentos científicos e tecnológicos dos artistas que trabalham nestas áreas de experimentação e criação, para poderem percorrer os seus próprios caminhos estéticos, formais e conceptuais.

Os parâmetros dos conhecimentos científicos e tecnológicos requeridos, ainda não são claros. Poderá o artista encontrar a mistura certa dos processos objectivos e subjectivos?

As tecnologias contemporâneas e a sua experimentação na arte aparecem em propostas tão diversas, que são difíceis de enumerar, situando-se em diversos campos das ciências e envolvendo actividades de cooperação no trabalho, modificando mesmo o conceito de autor e de obra de arte.

Portanto, no último século, a definição do que é a arte, tem sido expandida para além dos media convencionais, contextos e propósitos. No entanto, podem-se registar algumas características que se mantêm, como por exemplo, a não existência de propósitos utilitários, pretender provocar uma audiência ou motivá-la, geralmente com propósitos estéticos ou intelectuais.

Se produzir arte não é apenas formular um objecto, mas também a formulação de ideias complexas, então que efeitos têm as questões académicas na prática da arte? E qual é a natureza da relação entre arte e pensamento? Que tipo de pensamento vem da arte e como é que nós o definimos? Quando a arte em questão é investigação académica, como é que ela se situa, tanto em termos de educação superior universitária, como na prática da arte em sentido lato?

É evidente que existe uma enorme complexidade, no entendimento da arte como investigação. Mas é necessário propor formas, em que o discurso visual, juntamente com o verbal, possam, mais acti-

vamente, gerar um debate de ideias e desenvolver novas metodologias experimentais em relação às questões: Como é que a investigação através da arte pode ser demonstrada, avaliada e criticada? O que é diferente acerca da prática da arte como constituinte da investigação e como é que pode produzir formas diferentes de conhecimento?

PALAVRAS CHAVE // novos media, investigação artística, ensino universitário, prática artística.

ABSTRACT // The art that explores the scientific and technologic frontiers also researches on the possibilities and implications of those technologic innovations.

The exploration of new creative and aesthetic territories with the tools proper of science and the applied technologies directs the development of artistic projects of experimental and trans-disciplinary character which truly require from the artists who lead their work in these experimentation and creation areas the need to increase the scientific and technological knowledge, so they can make their own aesthetic, formal and conceptual paths.

The parameters of the required scientific and technological knowledge are not clear yet. Will the artist really find the right mix of the objective and the subjective processes?

Contemporary technologies and their experimentation in art occur in so many different proposals it is hard to mention, being present in various fields of sciences and comprising work cooperation activities, even changing the concept of author and work of art.

So, since the last century, the definition of art has been expanded beyond the conventional media, contexts and purposes. However, it is possible to remark that some features are to be kept, for example the non-existence of practical purposes, attempting to provoke or motivate a given audience generally with aesthetic or intellectual purposes.

If producing art is not only formulating an objective but also the formulation of complex ideas, then what sort of effects do academic questions have in the practice of art? And what is the nature of the relationship between art and thought? What sort of thought comes from art and how do we define it? When the art in question is academic research, how is it located, both in terms of university education and in the practice of art in general?

Of course there is an enormous complexity in the understanding of art as research. But it is necessary to propose forms in which the visual and the verbal discourses together can more actively generate a debate and develop new experimental methodologies related to the questions: How can research through art be exhibited, evaluated and criticized? What is different about the practice of art as part of research work and how can it produce different knowledge forms?

KEY WORDS // new media, art research, university education, artistic practice.

» 1-INTRODUÇÃO

Quando Einstein, no início do século XX, formulou a teoria da relatividade, mal podia supor que a consciência aberta pela sua concepção de leis do universo desencadeasse tamanha transformação nos rumos da estética contemporânea.

O desenvolvimento da física quântica, nas primeiras décadas do século XX, levou à incorporação da incerteza no mundo científico, na mesma época em que noções semelhantes foram exploradas no mundo das artes. Há um certo parentesco entre as relações espaciais e as visões espaço-tempo introduzidas pela relatividade e a ruptura com a perspectiva cónica e central, seguida desde o Renascimento, colocada pela estética cubista, ou por exemplo, no caso de Escher, que explorou nos seus desenhos estruturas geométricas semelhantes às previstas pelas equações de Einstein, em que há muitos pontos de vista, alguns aparentemente impossíveis.

Parece haver um certo paralelismo entre o que se passa na arte e na física. Hoje é considerado que há ainda uma certa continuidade entre a física clássica e a física relativista, mas não entre estas e a física quântica. Na arte, é geralmente aceite que a ruptura com as formas de representação e expressão anteriormente aceites não se deu com as revoluções artísticas do séc. XIX e primeira metade do séc. XX. O impressionismo, o cubismo e o expressionismo abstracto podem ainda ser colocados numa mesma linha de evolução que vem da tradição da pintura, mas parece não existir continuidade no fim do expressionismo abstracto, com o aparecimento de formas de arte como os happenings e a arte conceptual.⁴⁷

O uso crescente das novas tecnologias e o interesse que a investigação científica tem despertado nos artistas, do que decorre a impossibilidade de se compreender o futuro das artes sem devotar atenção à ciência e à tecnologia, pode ser uma "chave" para compreender a arte do século XXI.

» **2- NOVOS MEDIA / INVESTIGAÇÃO ARTÍSTICA**

Nas novas direcções e confluências que vêm sendo possibilitadas pelos novos meios electrónicos, distintos sectores, áreas e disciplinas tendem a interpenetrar-se e a evoluir em conjunto.

A utilização do computador e das novas tecnologias há já bastante tempo que ultrapassou a noção de ferramenta ou de instrumento, para se assumir como dispositivo artístico. Mas o que realmente importa são os efeitos desses dispositivos sobre o pensamento, o processo e a realização artística.

Actualmente, várias gerações de artistas têm desenvolvido as suas obras focando as áreas tecnocientíficas, os avanços na área computacional e dos meios de comunicação, a biologia e a engenharia genética, entre outros. Exploram a dimensão artística e estética das tecnologias através do tratamento electrónico de imagens vídeo, dispositivos de interacção, redes neurais, em instalações interactivas, web art e eventos robóticos. Esse é o caso do que tem sido nomeado como arte electrónica, arte comunicação, ou ainda bio-arte e arte genética.

Nesses trabalhos está presente o intuito do diálogo e da interacção dinâmica expondo a fragmentação da experiência deste nosso novo quotidiano e gerando um clima de comentário, participação, intercâmbio e partilha.

É evidente que existe uma enorme complexidade, no entendimento da arte como investigação, mas é necessário propor formas, em que o discurso visual juntamente com o verbal possam mais acti-

47 D' Orey, Carmo, A Exemplificação na Arte, um estudo sobre Nelson Goodman, Textos universitários de ciências sociais e humanas, Edição Fundação Calouste Gulbenkian, Fundação para a Ciência e Tecnologia, 1999, p. 691.

vamente gerar um debate de ideias e desenvolver novas metodologias experimentais em relação às questões: Como é que a investigação através da arte pode ser demonstrada, avaliada e criticada? O que é diferente acerca da prática da arte como constituinte da investigação e como é que pode produzir formas diferentes de conhecimento?

Como se disse anteriormente, a definição do que é a arte, tem sido expandida para além dos media convencionais, contextos e propósitos. Já Marcel Duchamp⁴⁸ não propôs o urinol, mas sim a experiência de nele ter visto "a fonte". Consideramos aqui a experiência não o mero objecto dessa experiência. Diante de um "ready-made", não apreciamos a habilidade do artista. Imediatamente procuramos saber qual é a intenção do proponente, que envolve também o que é o acto de expor ou o acto de visitar um museu.

Para Nelson Goodman, é por "funcionar como símbolo de uma determinada maneira que um objecto se torna, quando assim funciona, uma obra de arte".⁴⁹ Para este autor, o objectivo prioritário da simbolização é o conhecimento, e este consiste na construção de versões de mundos através de sistemas de símbolos, como as palavras e os números usados na ciência, e as imagens, sons e gestos das diferentes artes e da vida comum. Assim, a fronteira entre arte e ciência esbate-se, sendo que a diferença essencial assenta no tipo de símbolos e processos de simbolização utilizados. A sua tese principal, é a de que a arte é uma forma de conhecimento, e a tarefa da estética consiste em explicar como, analisando os seus sistemas e formas de simbolização e o que os aproxima e distingue dos outros.

De facto, tal como diz Carmo D'Orey, a diferença relevante entre arte e ciência, não consiste na diferença entre cognitivo e não cognitivo, mas na diferença entre os processos simbólicos utilizados. As construções de mundos científicas são versões denotativas, verbais e literais; as construções de mundos da arte são feitas, em larga medida, por versões que utilizam meios não literais, como a metáfora, processos não denotativos, como a exemplificação e a expressão, e, no caso da pintura, da arquitectura, da música e da dança, por sistemas não verbais. Na ciência, os símbolos têm geralmente referência única e directa e são precisos; na arte, a referência é geralmente múltipla, indirecta e complexa e, por isso, os símbolos são imprecisos e ambíguos. Na ciência, os símbolos são "transparentes", o nosso interesse foca-se no denotado; na arte são "opacos", o interesse concentra-se sobre o próprio símbolo.⁵⁰

Parece-nos que o caminho para o entendimento da arte como investigação (porque a actividade da arte sempre foi tida como experimentação), e o correspondente ensino artístico, além da integração das várias artes, também deve incluir a relação da arte e da ciência.

» 3-ENSINO UNIVERSITÁRIO

Se produzir arte não é apenas formular um objecto, mas também a formulação de ideias complexas, então que efeitos têm as questões académicas na prática da arte?

Arte e pensamento, qual é a natureza desta relação? Que tipo de pensamento vem da arte e como é

48 Duchamp, Marcel, *Engenheiro do tempo perdido*, Assírio & Alvim, Lisboa, 1990.

49 D' Orey, Carmo, *A Exemplificação na Arte*, op. cit., pp. 115-131.

50 D' Orey, Carmo, *A Exemplificação na Arte*, op. cit., p. 732.

que nós o definimos? Quando a arte em questão é investigação académica, como é que ela se situa tanto em termos de educação superior universitária, como na prática da arte em sentido lato?

O espaço de elucidação das relações entre o “fazer” e o “saber” artísticos é a Universidade. O fazer-pensar arte na universidade significa o estabelecimento de laboratórios vivos que vão de encontro ao esgotamento do campo dos possíveis, mediante métodos heurísticos, demonstrando que precisar o impreciso é sempre um caminho possível.

Segundo Júlio Plaza⁵¹, este querer-saber-do-fazer é ir ao encontro da linguagem própria do artista, ou seja, aquela que diz respeito à Poética como processo formativo e operativo da obra de arte. De tal forma que, enquanto a obra se faz, se inventa o modo de fazer.

Há, contudo, muitas formas de arte com especificidades, complexidades e formulações próprias, mas os dois elementos constituintes do princípio criativo, a “formação espontânea” e o “acto consciente”, são comuns a todas elas.

Esta relação deve ser estudada em qualquer Poética (síntese operativa do fazer-pensar), utilizando-se, para isso, do cruzamento iluminador de todas as artes e ciências como meios possíveis (o que aponta para uma comparação entre elas). Assim, o raciocínio perceptual (saber sensível) e o pensamento como interacção combinatória (a procura do inteligível) constituem o cenário do pensamento criativo, de forma complementar, interdisciplinar e multimidiática.⁵²

» **4- PRÁTICA ARTÍSTICA**

Tradicionalmente os artistas trabalharam com aprendizes, ou assistentes, formando equipas de trabalho. Isso aconteceu tanto com Rafael e Rembrandt como, por exemplo, com Andy Warhol ou Richard Serra. Os artistas contemporâneos trabalham com assistentes ou equipas técnicas, especializadas na área que eles querem manipular, seja computador, vídeo, filme, fabricação de objectos, construção de ambientes ou produção de dispositivos electrónicos.

Actualmente, muitas vezes, o atelier é substituído pelo laboratório. E os artistas nem sempre dominam tecnicamente os aparelhos ou outros dispositivos tecnológicos, precisando de assistência. No entanto, pensamos que também se devem tornar curiosos acerca da investigação científica e tecnológica e adquirir habilidade e conhecimento que lhes permitam participar significativamente nesses mundos. Devem expandir noções convencionais do que constitui uma educação artística, desenvolver a capacidade de penetrar abaixo da superfície da apresentação techno-científica para pensar acerca das direcções de investigações inexploradas e implicações não previstas, e dominar as fontes de informação usadas pelos cientistas e engenheiros, desenvolvendo um novo tipo de papel do artista investigador.

Por exemplo, o artista e arquitecto Usman Haque tem concebido sistemas interactivos e interessa-se pelos meios utilizados pelos indivíduos para estabelecer relações entre eles e o ambiente que os envolve. Para ele, a nova linguagem da arquitectura deverá poder estimular cada um dos cinco sentidos, uma vez que cada cultura compreende o espaço de maneira diferente, ao utilizar uma diferente combinação dos sentidos.

51 Plaza, Júlio, *Arte/Ciência: Uma Consciência*, 1994-96, <http://wooz.org.br/artesjulioplaza.htm>

52 Plaza, Júlio, *Arte/Ciência: Uma Consciência*, op. cit.

PLETTS HAQUE, SCENTS OF SPACE, 2002 // INSTALAÇÃO INTERACTIVA

Scents of Space (2002), foi realizado em colaboração com Josephine Pletts e o Dr. Luca Turin, e é uma instalação interactiva que difunde odores. Logo que uma pessoa entra neste espaço, experimenta zonas bem demarcadas de odores que definem e demarcam secções deste espaço, sem recorrer a barreiras físicas. Cada um dos odores pode ser localizado de forma precisa, permitindo a cada pessoa encontrar novos odores con-

forme se desloque na zona interactiva, vertical ou horizontalmente. Os cheiros são difundidos em resposta aos movimentos das pessoas, viajando lentamente através do espaço em linha recta, assim que as pessoas decidem misturar os odores com os movimentos dos seus corpos. Quando os movimentos das pessoas se misturam são criados outros odores. O estudo do sistema olfactivo humano tem demonstrado que os odores podem contribuir para uma modificação da nossa percepção e activar a memória de sensações e experiências há muito tempo esquecidas. Scents of Space, permite a Usman Haque reflectir acerca de um espaço arquitectónico, em que, se esse espaço pudesse estar "sintonizado" de forma precisa com os odores, tornar-se-ia possível criar novas maneiras de experimentar, controlar e interagir com o espaço.

Michael Bleyenbergh, produziu a instalação, EyeFire (AugenFeuer), em associação com o Institute for Light and Building Technology, (ILB), sediado na Universidade de Colónia, na Alemanha, tirando partido de uma técnica holográfica, aqui desenvolvida.



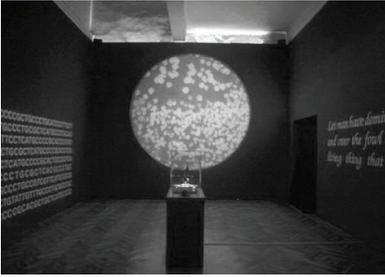
MICHAEL BLEYENBERG, EYEFIRE, 2000 // INSTALAÇÃO HOLOGRÁFICA ; FILME HOLOGRÁFICO COLOCADO ENTRE VIDROS, NO EDIFÍCIO DA GERMAN RESEARCH ASSOCIATION, EM BONA, 13 x 5 M.

O Prof. J. Gutjahr, director do ILB, desenvolveu uma técnica holográfica, pode ser criado um grande e intenso padrão holográfico.

Os hologramas produzidos especialmente para serem colocados no exterior de edifícios, e incorporados de maneira a difractarem a luz do dia através da janela para o interior, podem reduzir os custos de iluminação e poluição do ambiente.

Eduardo Kac trabalha na fronteira da investigação científica, entrando em parcerias com laboratórios científicos, conforme necessita para o desenvolvimento do seu trabalho artístico.

Em Genesis I, uma instalação transgénica, Kac criou um gene sintético através da tradução de uma frase em inglês do Velho Testamento para código Morse, e depois de código Morse para ADN, de acordo com um código desenvolvido por Kac especialmente para esta obra.



EDUARDO KAC, GÉNESIS, 1, 1999 // OBRA TRANSGÉNICA LIGADA À INTERNET

Os traços do código Morse representam a timina, os pontos a citosina, o espaço entre as palavras a adenina e o espaço entre as letras a guanina; assim, têm-se os quatro constituintes fundamentais do ácido desoxirribonucleico ou ADN, cujas combinações formam o “alfabeto” ou código genético.

O gene foi introduzido em bactérias, que foram postas em placas de Petri. Na galeria, as placas

foram colocadas sobre uma caixa de luz ultravioleta, controlada por participantes remotos na Web. Ao accionar a luz ultravioleta, participantes na Web causam mutação do código genético e assim mudam o texto contido no corpo das bactérias. Após a exposição, o gene foi de novo traduzido para inglês e a frase publicada online na secção em inglês do site de Kac.

Eduardo Kac trabalha actualmente na segunda fase deste projecto. O desenvolvimento de Genesis 2 é sobre a proteína produzida pelo gene sintético, criado em Genesis I.

» 5- CONCLUSÃO

Em conclusão, sejam quais forem as formas de pesquisa que se procurem desenvolver, procurando novas formas de arte através de novos media e novos vocabulários, de novas linguagens, estará sempre subjacente o pensamento associado à praxis artística. Pensamento e praxis, que não seguem apenas uma direcção unívoca, do artista para o público, mas onde há uma reciprocidade expressa na intervenção do público, que permite novas possibilidades e novas leituras, criando ainda novas interrogações sobre quem é o autor e qual o carácter da obra, que se torna mutável e efémera. Em nossa opinião, é nesta dualidade de pensamento e praxis, a que se vem associar a reflexão sobre o produto realizado, que se pode desenvolver a Investigação em Arte.



PAULA REGO: MEMÓRIA, IDENTIDADE E ARTE – CRIAÇÃO, DESTRUIÇÃO E RECRIAÇÃO EM SUAS OBRAS DE 1959-1965

MARIA DEL MAR VÁZQUEZ MANZANO - DOUTORA EM ESTUDOS DE ARTE PELA UNIVERSIDADE DE AVEIRO.

RESUMO // O objetivo deste trabalho é articular e analisar os desdobramentos da relação existente entre o conteúdo subjetivo da artista – memória e identidade – e a sua produção artística no período de 1959 até 1965. A articulação desses elementos se torna compreensível a partir da lógica que desconstrói os acontecimentos mais significativos que permeiam as ruínas de suas memórias,

o contexto sócio-histórico que fundamenta o processo dinâmico de construção continuada de sua identidade, e da forma como esses elementos reverberam dinamicamente em suas obras.

Palavras-CHAVE // Paula Rego, produção artística, identidade sociocultural, crítica e história da arte.

RESUMEN // La finalidad de este trabajo es articular y analizar los prolongamientos de la relación existente entre el contenido subjetivo de la artista – memoria e identidad – y su producción artística en el periodo de 1959 hasta 1965. La articulación de estos componentes se hace comprensible desde la lógica que desconstruye los eventos más significativos que impregnan las ruinas de sus memorias, el contexto socio-histórico que fundamenta el proceso dinámico de construcción continuada de su identidad, y de la forma como estos componentes afluyen dinámicamente en sus obras.

PALABRAS CLAVE // Paula Rego, producción artística, identidad sócio-cultural, crítica y historia del arte.

“Há uma parte de mim muito, muito forte em Portugal, mas faço uso disso muito melhor aqui na Inglaterra do que lá.”

Paula Rego

Paula Rego (1935) é uma artista portuguesa que vive e trabalha em Londres (permanentemente) desde 1976. Sua formação artística se deu na Slade School of Fine Arts de Londres entre 1952 e 1956. Na infância, vivida em Portugal, estudou na St. Julian’s School, uma escola inglesa em Carcavelos.

Desde muito cedo, a artista foi apresentada a um ambiente familiar culturalmente rico, permeado por ideais políticos republicanos e liberais. A família mantinha relações com as culturas francesa e inglesa. O pai era anglófilo e a mãe havia sido educada na tradição franco-portuguesa.

Além de ter sido influenciada por estas culturas, a infância da artista foi constantemente atravessada pela tradição oral de ouvir e contar histórias, como também foi cercada de livros de histórias infantis, por espetáculos de óperas e de imagens dos filmes de cinema. Essas experiências assumiram um papel fundamental no seu desenvolvimento sócio-afetivo, criativo e artístico e na construção da sua identidade sociocultural.

Outro elemento que concorre para a construção da identidade é o contexto sócio-histórico e político no qual a artista se insere e, sobretudo, como ela interpreta e atribui significados a esses elementos. Corroboramos o pensamento de Manuel Castells, no qual o autor afirma que a “construção de identidades vale-se da matéria-prima fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso”⁵³. Porém, o autor completa o seu pensamento assinalando que

todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais

53 CASTELLS, M. (2002). O poder da identidade. A Era da informação: economia, sociedade e cultura, (trad. de Klaus Brandini Gerhardt, p. 23.

e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão de tempo/espaço⁵⁴.

Diante disso, faremos uma pequena digressão retrocedendo no tempo para assinalar os aspectos mais significativos que marcaram a história de Portugal, naquele período.

A ditadura militar se instala em Portugal em 1926 e se estende até 1933, quando António de Oliveira Salazar (1889-1970) assume definitivamente a direção do País e funda o Estado Novo. O Estado Novo se configura como um regime autoritário que se manteve no poder até 1974, calcado na tradição contra-revolucionária: Deus, pátria, autoridade, família e trabalho. Em seguimento à ditadura militar de 1926, o salazarismo nasce sob o signo da obediência ao Estado, da censura feroz da polícia (PIDE – Polícia Internacional e de Defesa do Estado), da servidão incondicional à pátria e aos bons costumes, da recusa peremptória da luta de classes, da negação do individualismo liberal, do repúdio ao socialismo e da desaprovação do parlamentarismo.

Quanto às questões culturais e artísticas do país, Salazar tinha plena consciência do poder político que a arte possui e da importância da identidade cultural de um povo, deixando muito clara essa percepção ao criar, em 1933, o SPN – Secretariado de Propaganda Nacional. Mais tarde, em 1944, esse órgão passa a se chamar SNI – Secretariado Nacional de Informação, Cultura Popular e Turismo.

Uma das atribuições que o SPN/SNI tinha a seu cargo consistia em ilustrar plasticamente uma imagem positiva do regime. Para tanto, tornava-se necessário aplicar diretivas precisas, tais como incutir a ideologia salazarista, fomentar o turismo como meio de autopromoção do Estado por meio da edificação da imagem de um país feliz e em paz consigo próprio e enaltecer a cultura popular como um princípio de integração social, voltado às classes sociais menos favorecidas, perfazendo uma cosmética enganosa da auto-representação da nação portuguesa.

Sobretudo, o SPN/SNI tornava-se um instrumento eficaz de rigoroso controle social, através da manipulação do tempo ocioso, do tempo dedicado ao lazer pelos trabalhadores, disponibilizando-se as atividades socioculturais, tais como o teatro, cinema, bailado, exposições de arte, espaços culturais, etc., estritamente de acordo com o programa cultural, norteado pela valorização dos estilos autóctones populares e folclóricos, e atendendo-se a compromissos assumidos com a política do regime.

Salazar pretendia também, erigir uma arte que representasse a ideologia do regime. Contudo, o que emerge à superfície é a ausência de um estilo criado pelo salazarismo. Na realidade, foram sucessivos e diversos estilos contrastantes, “[a]s artes plásticas que o regime produziu, ou animou, direta ou indiretamente, no que fez e no que autorizou, não constituem, portanto, um bloco”⁵⁵, pelo contrário, a arte salazarista cristalizou um discurso auto-institucional que, certamente, desenhava com afincos um modernismo que não se pretendia verdadeiramente moderno, nomeadamente na implicação ideológica e política de “ser moderno”. Por outras palavras, o regime aspirava construir um modernismo condicionado à política do país, sem digressões, específico,

54 Idem.

55 PORTELA, A. (1987), Salazarismo e artes plásticas, 2.^a edição, Biblioteca Breve, v. 68, Lisboa: Instituto de Cultura e Língua Portuguesa - Ministério da Educação e Cultura, p. 129

didático, direto e pedagógico.

Contudo, a década de 1960 foi animada por uma efervescência de nomes e tendências artísticas decorrentes do processo de conscientização da abertura formal e temática, ocasionada pelo enfraquecimento de órgãos oficiais de promoção e difusão artística e, em parte, pelo estabelecimento de relações artísticas com o panorama internacional da arte, o que alterou de forma irreversível a capacidade do âmbito artístico e cultural nacional de se integrar às inovações mundiais.

Com este breve resumo sobre o contexto sócio-histórico, político e cultural de Portugal do período em questão, e da sucinta biografia da infância da artista, ilustramos uma parte significativa do repertório subjetivo e imagético que configura suas memórias, como também, assinalamos a familiaridade, desde muito jovem, com outras culturas. E, assim, desconstruímos os elementos que fundam a identidade sociocultural da artista e o repertório de acontecimentos que constituem suas memórias. Posto isso, avançamos para o passo seguinte, a saber, como sua inscrição cultural se reflete tanto na abordagem quanto na escolha da temática e da imagética de suas obras.

No final dos anos 1950, após um breve período de reformulações estéticas, no qual Paula Rego tencionava libertar-se do academicismo formal proposto na Slade School, e do encontro positivo com a obra de Jean Dubuffet (1901-1985), decididamente ela desenvolve sua linguagem visual e seu próprio método de trabalho.

E é através da técnica da colagem que a artista encontra a liberdade desejada para desenvolver sua produção artística. As obras desse período se encontram entremeadas por múltiplas fontes: notícias de jornais, memórias da infância, cinema, narrativas textuais populares e literárias, e acontecimentos do cotidiano. Todos esses elementos estão inter-relacionados com suas experiências de vida, que, além disso, imprime nas obras sua visão pessoal, crítica e subjetiva da realidade política da época, onde expressa seu descontentamento e indignação diante dos dramas sociais decorrentes do regime ditatorial.

Basicamente, o seu método de trabalho consiste em desenhar, cortar, colar, justapor e sobrepor fragmentos de imagens na tela, configurando assim, uma imagética repleta de figuras híbridas e disformes. Ela também pratica algumas intervenções na superfície como: arranhar, rabisçar e fazer garatujas, encerrando nesse gestual uma certa violência. O processo de construção dessas imagens pretende desconstruir previamente qualquer indício de imagem textual a fim de anular qualquer relação pré-existente entre o significado imediato dos desenhos criados e a alocação da composição visual ou até mesmo com o resultado final da obra, muito mais voltado ao processo de feitura do que à própria finalização.

A disposição dos campos pictóricos é interligada por zonas de ação narrativa, ou seja, um acontecimento pode se desdobrar em diversos campos simultaneamente, anulando a ordem cronológica de temporalidade, sobrepondo contextos e situações diversas. Os limites físicos das telas, embora sejam de grandes dimensões, não são suficientes para conter a explosão de cores e formas que se metamorfoseiam violentamente em seres biomórficos e/ou disformes, extrapolando a extensão da superfície e materializando a energia ilimitada das obras.

A contundência da temática e da imagética de obras como Sempre às Ordens de Vossa Excelência, 1961, Manifesto, 1965, Regicídio, 1965, Foi Estabelecida a Ordem, 1961, Aurora Ibérica, 1962,

Salazar a Vomitar a Pátria, 1960, Quando Tínhamos uma Casa de Campo, 1961, Refeição, 1959, O Exilado, 1963, ou Cães Vadios de Barcelona, 1965, entre outras, é bastante eloqüente ao revelar seu cunho político por meio da criação de argutas estratégias que sintonizam a esfera pública e privada, atrelando-as às referências pessoais da artista e criando poderosas imagens procedentes do enérgico processo de feitura.



FIG. 1 – PAULA REGO. CÃES VADIOS DE BARCELONA, 1965. COLAGEM E ÓLEO S/TELA, 160 X 185 CM.



FIG. 2 – PAULA REGO. SALAZAR A VOMITAR A PÁTRIA. 1960, ÓLEO S/ PAPEL, 104 X 120 CM.

Assim, se estabelece uma relação físico-emocional entre a artista e a obra no processo de criação e feitura, que ocorre simultaneamente, pois o criar e o fazer são indissociáveis porque são espontâneos, materializando a violência impingida às formas que se contorcem e se esmagam contra o espaço pictórico do quadro. Como bem observa Fiona Bradley, “[a] artista falou do prazer físico e intelectual que retirava deste ciclo de criação, destruição e recriação, insistindo particularmente na estreita relação entre praticar violência numa forma e fazê-la nascer”⁵⁶.

Esse prazer físico e intelectual obtido desse processo pode ser interpretado como sendo o desejo da afirmação de si. Ou seja, essa vontade de ser pressupõe a fundação de um sujeito, um sujeito afirmativo, uma artista que insiste no gesto de destruir formas para romper com uma realidade que se torna previsível através de formas pré-decodificadas. A destruição entendida como morte da forma e a recriação vista como o nascimento da forma, tenciona propor uma nova realidade subjetiva. Realidade essa que só se torna possível na e através da obra, onde figuras disformes propõem o inesperado, uma vez que nada no processo da obra é determinado a priori. A obra torna-se assim, o espaço por excelência onde ela questiona e avalia a sua própria condição de sujeito e de artista.

Entre 1965-1966, Paula Rego realizou sua primeira exposição individual na Galeria de Arte Moderna, na Sociedade Nacional de Belas Artes de Lisboa. A exposição foi muito bem acolhida pela crítica e pelo público, que consideraram suas obras extremamente inovadoras, embora ela também tenha sido rotulada na época por alguns como uma artista política que desenvolvia métodos de trabalho e imagens violentas.

Definitivamente, o reconhecimento internacional como uma grande artista contemporânea se deu nos anos de 1990, quando Paula Rego foi convidada para ser a primeira Artista Associada da National Gallery de Londres.

⁵⁶ BRADLEY, F. (2002), Paula Rego, Lisboa: Quetzal Editores/Bertrand Editores, p.10.

Para concluir, pode-se compreender a articulação entre Paula Rego: memória, identidade e arte da seguinte forma: a artista explora uma temática a partir de seu repertório sócio-afetivo local. Ou seja, o referencial de suas memórias e a interpretação e atribuição de significado dos elementos que fundam a sua identidade vêm das suas raízes portuguesas que influenciam fortemente o seu trabalho. Entretanto, suas obras possuem simultaneamente um discurso internacional, sobretudo no que se refere às questões estéticas, mas sem perder o sentido da própria identidade portuguesa.



» ARTE E TECNOLOGIA: UMA HISTÓRIA POR VIR

PAULA PERISSINOTTO - ARTISTA E PRODUTORA CULTURAL FORMADA EM ARTES PLÁSTICAS PELA FAAP, MESTRE EM POÉTICAS VISUAIS PELA ECA, ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES DA USP E MESTRE EM CURADORIA E PRÁTICAS CULTURAIS EM ARTE E NOVAS MÍDIAS PELO MECAD/ESDI, EM BARCELONA, ESPANHA., PROFESSORA DE ARTE E TECNOLOGIA NO CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES PLÁSTICAS DA FASM FACULDADE SANTA MARCELINA EM SÃO PAULO, CAPITAL. DESDE 1999 SE ENVOLVEU COMO ARTISTA COM A CULTURA DIGITAL, PARTICIPANDO DE EVENTOS COMO: ISEA INTERNACIONAL SOCIETY OF ELECTRONIC ART 2002 - ORAI, EM NAGOYA, JAPÃO, EM 2000- NO ISEA, EM PARIS. SELECIONADA PELA FUNDAÇÃO VITAE PARA O SEMINÁRIO DE "TÉCNICAS DIGITAIS EXPERIMENTAIS EM MULTIMÍDIA E INTERNET", REALIZADO PELA FUNDAÇÃO ANTORCHAS, EM BARILOCHE, EM 2000. PARTICIPOU EM VÁRIAS MENSAS REDONDAS E PALESTRAS NACIONAIS E INTERNACIONAIS. DESDE 2000 É CO-FUNDADORA E ORGANIZADORA DO FILE-FESTIVAL INTERNACIONAL DE LINGUAGEM ELETRÔNICA [HTTP://WWW.FILE.ORG.BR](http://www.file.org.br), ORGANIZAÇÃO CULTURAL NÃO GOVERNAMENTAL SEM FINS LUCRATIVOS QUE PROMOVE E INCENTIVA AS MANIFESTAÇÕES ESTÉTICAS CULTURAIS E CIENTÍFICAS LIGADAS À CULTURA DIGITAL

Vivemos hoje um mundo em transição, uma eterna passagem entre o obsoleto e o novo. Através da evolução das telecomunicações somos sistematicamente colocados a par de todos os acontecimentos do mundo. Diariamente nos bombardeiam com informações vindas de qualquer parte do planeta, desde as catástrofes naturais até os avanços da ciência, das violências humanas, das descobertas científicas e dos escândalos políticos. É (é) improvável absorver tudo, quanto impossível ser imune a tudo.

Esta condição transitória e de acúmulo de informação não é privilégio de algumas áreas e é fato em qualquer campo de atuação seja nas grandes ciências, na medicina, na genética, na engenharia, no direito, no jornalismo, no comércio, nas atividades domésticas e etc. Todos buscam ajustes às novas regras impostas pela fusão tecnológica na sociedade contemporânea.

A partir de que momento houve a fusão entre a Arte e a Tecnologia?

O vínculo da Arte e da Tecnologia não é recente. Desde o início do século XX existia uma necessidade latente, de alguns artistas da vanguarda modernista, como os futuristas italianos e os construtivistas russos, em dar vida às artes plásticas e para tal, torná-la mais tecnológica. Salvá-la do estigma de arte estática. Os construtivistas russos Naum Gabo e Anton Pevsner deixam claro esta tentativa em seu manifesto realista, de 1920, quando em uma de suas cinco reivindicações sugerem a "renúncia à ilusão milenar da arte que sustenta serem os ritmos estáticos os únicos elementos das

artes plásticas e pictóricas". A partir daí, o desafio em dar dinâmica as artes foi aderido por muitos artistas e desde então se produziu uma grande diversidade de obras. Dentro dessa pluralidade, pode-se perceber que o ponto em comum entre elas residia não apenas na presença da dinâmica e na preocupação dos artistas em induzir a participação do espectador, mas também o surgimento de uma relação interdisciplinar das artes com outras disciplinas. Esta relação multidisciplinar passou a ser as soluções para realização dos trabalhos que dependiam de técnicas específicas desenvolvidas por outras áreas tais como; a mecânica, a ótica, a engenharia e mais tarde a eletrônica e a cibernética.

Em 1955, no Manifesto do Maquinismo de Bruno Munari, ele anuncia que; "Se o mundo em que vivemos, é o mundo das máquinas, devemos como artistas, adentrar este universo maquinal, e dominá-lo".

Esta preocupação em dominar a máquina fica evidente nas obras de Jean Tinguely, como um dos artistas que explora sem limites o significado da máquina, buscando sua essência ao retirar sua utilidade, desafiando seus perigos e aludindo a sua estética na era do maquinismo. Tinguely além de se aprofundar e explorar o domínio da mecânica inaugura a obra co-autorada e legítima a relação interdisciplinar das artes com a engenharia.

Em 1960, o artista solicitou a Billy Klüver assessoria técnica para a construção de uma escultura que seria apresentada no jardim do MOMA, Museu de Arte Moderna de Nova York. "Homage to New York" tinha como proposta ser uma obra autodestrutiva. A contribuição do engenheiro foi basicamente a criação do projeto de sistema das máquinas construindo para obra uma dinâmica: a bomba de pintura, os odores químicos, os fazedores de barulho e o fragmentador dos pedaços de metais determinavam o ritmo da performance.

Essa apresentação inspirou uma geração de artistas em Nova York. Eles passaram a imaginar obras a partir de possibilidades tecnológicas. Depois de assistir à performance Homage to New York, o artista Robert Rauchenberg aproximou-se de Billy Klüver, para que também o assessorassem a desenvolver suas propostas interdisciplinares. Esta parceria viria a produzir experiências notáveis no campo da arte e da tecnologia, nos Estados Unidos. Criou-se o grupo EAT Experimental Art and Technologie. Billy Klüver passou a ser consultor não apenas às obras de Tinguely e Rauchenberg, mas também a vários outros artistas e performers, tais como: Andy Warhol, Jasper Johns, John Cage, Merce Cunningham, David Tudor, Lucinda Childs, Yvonne Rainer e Robert Whitman.

Ainda nessa mesma época, com uma abordagem já ligada à eletrônica Nicholas Schöffer fez uso da cibernética, da eletrônica e da tecnologia avançada para a construção de obras interativas no campo das artes, da musicologia e da arquitetura. O artista dá início a interação da arte com um movimento eletrônico inteligente a partir da teoria de Norbert Wiener autor do livro Cibernética e sociedade. As esculturas cibernéticas de Nicholas Schöffer podem ser vistas como pioneiras em explorar a interação digital e as propostas artísticas que num futuro breve passam a utilizar hardwares e softwares.

Hardwares e softwares tornaram-se elementos totalmente absorvidos pela vida cotidiana no final do século XX. Com uma evolução atroz dos equipamentos e dos programas e mais o acesso a

Internet a tecnologia hoje é capaz, cada vez mais de se infiltrar em todas as áreas de atuação, nos permitindo de forma inédita explorar novos contextos, controlar, vigiar, proteger e prevenir. Isto tem gerado mudanças sociológicas (novos termos, novos comportamentos, novas formas de comunicação) que transformam nitidamente a sociedade. Na arte especificamente nos deparamos com as Novas Mídias.

Como decodificamos o termo Novas Mídias? Como navegamos pelas correntes das artes do século XXI? Quais são as características desta expressão estética? Como a arte tradicional compreende este universo?

Genericamente "Novas Mídias" significa um meio de comunicação baseado em tecnologia digital com acesso a Internet. Durante as duas últimas décadas esta tecnologia tem causado mudanças substanciais que transformaram o meio de comunicação, sua distribuição e o seu sistema de regulação. Novas Mídias também tem sido empregado para designar uma nova categoria das artes visuais aos projetos de arte que envolve uma base tecnológica digital. A história da arte se concretiza através de identificar, de categorizar, de interpretar, de descrever e de pensar os trabalhos de arte. Pode-se então conferir que esta nova categoria já consta como parte estrutural da cultura em alguns países no mundo ocidental tais como; a Áustria, a Alemanha, a Inglaterra, a Holanda, a Finlândia, a Austrália, o Canadá e o EUA.

Desde os anos 90 as obras de arte consideradas parte desta nova categoria podem ser identificadas em grandes festivais internacionais especializados em mostrar este tipo de manifestação estética; O Ars Eletrônica em Linz, o V2 em Rotterdam, o VIDA em Madrid, o FILE, em São Paulo, no RIO e atualmente em Porto Alegre entre outros. São poucos os centros de arte no mundo especializados em Novas Mídias. Durante esta última década percebemos que algumas instituições tradicionais vêm aos poucos abrindo espaço para esta nova arte. Um exemplo disto é a Bienal de Veneza de 2007, em que pavilhões como o do México, o da Rússia, o da Hungria, o da Espanha e o de Taiwan optaram por mostrar artistas que fazem uso das ferramentas tecnológicas para realizar seus trabalhos. A Internet também é um ambiente expositivo. Neste caso sem a intermediação de uma curadoria ou da política de um espaço físico como as dos museus, das galerias e dos centros culturais.

Uma das características destas obras é a diversidade de linguagens que entre atualizações de programas, plugins, navegadores, sistemas operacionais e da evolução das linguagens de programação os artistas, os arquitetos, os historiadores, os literatos, os músicos e os filósofos pesquisam formas de expressão através de códigos e de bits; a Robótica, a Inteligência Artificial, os Jogos, o Hipertexto, a Rede, a Interface são alguns dos exemplos desta diversidade que caracterizam a cultura digital.

A diversidade e a metamorfose das linguagens estabelecidas pela cultura digital geram controvérsias; euforia e desconforto inerentes ao novo e ao desconhecido e que conseqüentemente acabam transformando valores e conceitos.

Para a arte tradicional compreender este universo é necessário superar alguns conceitos rígidos que baseiam sua existência. Como, por exemplo, o conceito de autoria. Na cultura digital é comum criar através de parcerias e, portanto pode haver uma desintegração do artista como autor. Alem

disso há mutações no papel da curadoria e da expectativa do público desta arte. As propostas expositivas são comumente experiências de uma relação inédita da obra com o público. Uma relação que supera a fruição, a contemplação e até mesmo a participação. Já o curador passa a ter um papel muito mais de catalisador e organizador destas experiências do que mentor de um discurso meta-linguístico de cada obra exposta. Uma outra metamorfose advinda do universo digital, pelo menos por enquanto, é o seu arquivamento, pois arquivar o digital continua um mistério, o que produz desconforto para os colecionadores de arte e para os museus. Entretanto um dos impedimentos de uma comunicação eficaz entre as Novas Mídias e a Arte Tradicional ocorre porque muitas vezes profissionais da área cultural não se sentem familiarizados com o universo digital e, portanto optam por desconsiderá-lo. Isto dificulta sua legitimação. Entende-se que as transformações culturais se reconhecem através do tempo o que pode muitas vezes sugerir uma comunicação imediata improvável, mas nunca impossível.

Parece cabível aqui para encerrar uma paráfrase adaptada ao século XXI "Se o mundo em que vivemos, é o mundo dos códigos, devemos como artistas, produtores culturais e pensadores contemporâneos, adentrar a este universo de zeros e de uns, e dominá-lo".



» CRIAÇÃO NA REDE: CONTEXTUALIZAÇÕES // SISTEMA DE ARTE CONTEMPORÂNEA: ENTRE O FLÂNEUR E O HACKER

RICARDO M.S. TORRES - SOCIOLOGO, INVESTIGADOR CEAS/ ISCTE E CRIA. MESTRANDO EM SOCIOLOGIA PELO ISCTE.

RESUMO // Actualmente a Internet surge como um novo ambiente de produção simbólica. Importa, pois, perspectivar analiticamente o seu contexto, numa tentativa de melhor compreender produção, consumo, aceitação, exposição e categorização de criações artísticas.

PALAVRAS-CHAVE // arte; internet; sociedade; mudança; flâneur; cyberpunk.

«Não há obras geniais que não cheguem ao papel»

J.P. Pereira

ÍPSILON, 15 Agosto, 2008

No auge da Revolução Industrial Europeia dos séculos XVIII e XIX e após a Revolução Francesa

de 1848⁵⁷ surgiu uma nova figura literária – o flâneur. Esta figura, muito trabalhada por Baudelaire, representava um indivíduo que se deslocava pela cidade como forma de a compreender, embora tal fosse feito de forma desligada do seu contexto circundante. Esta conceptualização é extremamente importante – para além do seu significado literário – pois representou toda uma forma de tentar lidar com as profundas alterações sociais da época. Com o surgir da cidade industrial redefiniram-se papéis sociais, alteraram-se as articulações entre instituições sociais – decorreu uma profunda alteração do tecido social, registando-se, também, novas formas de relacionamento entre homem e máquina.

Tudo isto reflectiu-se numa nova forma de pensar a relação entre homem e sociedade. Simmel, que perspectivava a experiência urbana de forma negativa, e Schutz, conceptualizaram o estrangeiro. Schutz atribui, claramente, um papel de solidão ao estrangeiro que, na tentativa de se inserir no grupo, experiencia uma grande tensão na assimilação e adaptação a uma pauta cultural que lhe é estranha. Assim, o conhecimento que possui não lhe serve como guia para a interacção com os membros do novo grupo. Não há, assim, nenhuma garantia para o estabelecimento de uma experiência colectiva integradora; o estrangeiro não passa a iniciado, não podendo partilhar a verdade. Mas este tem uma posição ainda mais privilegiada do que o iniciado, em virtude do seu ponto de vista externo, podendo compreender melhor o interior a partir da sua posição externa. Após compreender as configurações simbólicas do seu novo grupo – passando por um processo de ajustamento social – perderá a sua condição de estrangeiro. Já para Simmel, o estrangeiro ocupa um lugar específico no grupo em que se encontra, passando a ser concebido como uma forma singular e positiva de participação. O seu olhar tem alguma objectividade em relação aos restantes membros do grupo, pois não se encontra mergulhado nos limites e incongruências daquela realidade social. O seu olhar é, desta forma, privilegiado e reconhecido pelos restantes elementos, podendo, até, ser funcional, permitindo ao estrangeiro jogar com a sua posição. Ele é encarado como alguém originário de uma outra configuração espaço-temporal, não pertencendo socialmente aquele ambiente simbólico, que está, simultaneamente, perto e afastado. O seu percurso simbólico vai ser, contudo, de fora para dentro do grupo.

Estas conceptualizações teóricas representam uma nova forma de os indivíduos se relacionarem com o espaço. O surgimento da sociedade industrial levou a que todo o relacionamento com o espaço simbólico assumisse novos contornos.

No século XX surgiu uma outra figura literária, que levantou novas questões relativamente a essa mesma relação. Com efeito, o hacker do movimento literário cyberpunk revela paralelismos semelhantes ao flâneur de Baudelaire. O hacker não é mais do que a forma de lidar com uma nova reconfiguração profunda do espaço simbólico, mediada por tecnologia. Se anteriormente o resultado seria a sociedade industrializada, alienante do indivíduo, agora o percurso final desembocaria na distopia pós-industrial, também ela alienante do indivíduo, onde a tecnologia muda rapidamente e invade o corpo humano, onde tudo é computadorizado e armazenado⁵⁸. Estas figuras têm em comum uma perspectiva de alienação e afastamento da realidade, reflectindo, no

57 Que marcou o início de uma autêntica onda de processos revolucionários por toda a Europa, provocando alterações significativas a nível político e filosófico. -

58 Person, L., "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto" in Nova Express, 19, 1998 (disponível em <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>).

fundo, o posicionamento de quem experiencia momentos de transição profunda e acelerada entre realidades sociais. O afastamento dos protagonistas em relação à realidade ficcional não é mais do que o reflexo da vivência quotidiana de muitos indivíduos que necessitam de se adaptar a uma nova realidade diária.

Ora, se as novas realidades projectadas no início da era industrial acabaram por se materializar em maior ou menor grau, também as preconizadas pelo movimento cyberpunk encontram o seu reflexo no real a cada dia que passa. Desde de cerca de princípio da década de 60 que tem sido problematizada a questão da modificação daquelas que são percebidas como as desigualdades estruturantes da sociedade. Vários autores têm constatado a queda de várias desigualdades económicas; o grande esbatimento das desigualdades educacionais; o enfraquecer de barreiras sociais no que diz respeito ao acesso a produtos culturais e ao consumo; e o aumento da mobilidade social⁵⁹. Estes factos têm sido apontados⁶⁰ como originadores de uma estruturação menor de grupos distintos e perfeitamente identificáveis, i.e., uma estrutura de classes claramente definida. Em última análise, estas perspectivas proclamam o fim das classes sociais.

Estas reconfigurações sociais têm sido analisadas por vários autores, bem como os seus efeitos e consequências. Segundo Castells⁶¹, a sociedade actual encontra-se numa fase de transição, deixando a era industrial e entrando na era da informação. Tal deve-se, especialmente, às novas tecnologias de informação, particularmente as comunicacionais. Apesar dessa transição, Castells considera que a sociedade continua numa matriz capitalista. O enfoque, agora, está na informação, que é determinante para a produtividade económica. O poder está, desta forma, nas redes⁶². O impacto deste novo paradigma leva a que, na organização do trabalho, os recursos disponíveis sejam focados para projectos e não para funções⁶³, após o que são dispersos. A possibilidade de um indivíduo em participar numa rede dependerá do que ele pode oferecer a essa mesma rede. Há, assim, uma nova lógica de inclusão/ exclusão, sendo que no fundo da hierarquia estão aqueles incapazes de contribuir com algo para a rede⁶⁴. Este processo leva a uma individualização do trabalho⁶⁵ e o fim do conflito da era industrial, entre classes constituídas numa lógica de produção. Este posicionamento hierárquico em função da capacidade de colaboração com a rede ressoa à organização social proposta por Weber. Com efeito, se um indivíduo tem poder numa lógica proporcional ao seu conhecimento, capacidades ou valor do seu trabalho, tal pode ser apelidado de meritocracia. Assim, se, nesta estrutura social, desaparecem certas barreiras à mobilidade social, as desigualdades sociais assumem novos contornos, levando a uma diferente estrutura de desigualdades sociais. Como Lash observou, uma consequência de a produção de bens informacionais se configurar como o ponto principal da acumulação de capital é o surgimento de uma nova classe média, que se desenvolve através dos novos lugares ocupacionais que decorrem deste princípio de acumulação⁶⁶.

59 Na sociedade Portuguesa também se verificaram estas alterações estruturais, se bem que num período histórico mais tardio. As recomposições verificadas podem ser encontradas no estudo organizado por Firmino da Costa e Leite Viegas – "Portugal, que Modernidade?".

60 Nisbet, R., "The Decline and Fall of Social Class", *Pacific Sociological Review*, 1959, II (1), pp. 119-129.

61 Castells, M., *The Rise of the Network Society*, Blackwell, 1996.

62 *ibidem*, p. 193

63 *ibidem*, pp. 13-21

64 *idem*

65 *idem*

66 Beck, U., Giddens, A. e Lash, S., *Reflexive Modernization*, Cambridge, Polity Press, 1994, pp. 129-130

Esta individualização referida, também se torna central na análise das novas desigualdades elaborada por Beck⁶⁷. Segundo este autor, as modificações, referidas, das condições da população têm-se modificado significativamente. E, como consequência, tem decorrido um progressivo processo de individualização, que tem originado uma dissipação das identidades de classe; a perda do apoio tradicional às distinções de classe baseadas no status; e o estabelecimento de processos para a diversificação e individualização de estilos de vida⁶⁸. Beck considera que classe tem-se mantido estável ao nível do que pode ser apelidado de condição de classe, mas dissolvendo-se em individualismo aos níveis culturais e de acção de classe⁶⁹. Posto de outra forma, as biografias pessoais de cada indivíduo têm-se libertado da sua ligação a categorias de identificação social fixas, tais como a classe social, mas também a família, género ou ocupação. Tal significa uma individualização da desigualdade social, que subverte os modelos hierárquicos de classes e estratificação. E se, como Beck refere, os anteriores processos de individualização⁷⁰ foram resultado da posse e acumulação de capital, actualmente tal é produto do mercado de trabalho e focaliza-se em torno de competências de trabalho (como Castells referiu). Com a dependência das condições materiais em relação a oportunidades de mercado específicas; com a dissolução da eficácia da tradição e de estilos de vida pré-capitalistas; e com o enfraquecimento da consciência dos laços de comunidade e das barreiras à comunidade, estão criadas novas diferenciações internas nas classes, i.e., novas possibilidades dinâmicas para a reorganização das relações sociais⁷¹.

Neste novo contexto social, tal como no contexto de Baudelaire, constroem-se novas formas de perceber a experiência quotidiana; alteram-se os papéis e as trocas; alteram-se as instituições. Vários autores têm escolhido diferentes formas para representar o contexto social actual. Esta é uma questão fulcral, pois ao fazê-lo está-se a delimitar simbolicamente o objecto de estudo. E, ao optar por incluir certos aspectos nessas fronteiras, outros serão excluídos. Bauman, por exemplo, optou pela metáfora da liquefacção⁷². Analisando várias esferas da sociedade⁷³, o autor refere-se aos efeitos do esbatimento do tecido social. O diminuir do papel do Estado; o aumento do culto do eu; a diluição da separação entre esfera pública e privada; a multiplicidade de identidades são apenas algumas das consequências. Já Beck refere-se a uma sociedade de risco⁷⁴. Esta nova configuração de sociedade, não sendo uma quebra com o passado, assenta em três processos principais: redistribuição da riqueza e do risco; individualização; e desestandardização do trabalho.

Ora, tudo isto se reflecte no sistema de arte contemporânea⁷⁵, pois as dimensões económica, simbólica⁷⁶ e política têm sofrido alterações significativas, tal como os próprios agentes e eventos.

67 Beck, U., *Risk Society*, Sage, 2007

68 *ibidem*, p. 91

69 *ibidem*

70 Nomeadamente os ligados à burguesia do séc. XVIII e XIX

71 *ibidem*, pp. 96-101

72 Bauman, Z., *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press, 2006

73 Trabalho; Estado; instituições sociais; esfera pública; vida privada; relacionamentos.

74 Beck, U., *Risk Society*, op.cit

75 Melo, A., *O que é Arte*, Difusão Cultural, 1994

76 Para uma análise mais detalhada das mesmas, "A Obra de Arte na Cibercultura: Uma nova Forma de Obra", Ricardo M.S. Torres e Inês Albuquerque in *Arteconhecimento*, coord. Elza Ajzenberg, São Paulo, USP, Outubro/2006; "A Rede de Internet e o Observador", Ricardo M.S. Torres e Inês Albuquerque in *FILE Festival 2007 - GEOMATRIZ, Hábitos Reconfigurados*, FILE - Festival Internacional de Linguagem Electrónica, São Paulo, Agosto/2007; e Ricardo M.S. Torres e Inês Albuquerque in *Caminhos da Arte para o Século XXI*, CIANTEC'07, São Paulo, Agosto/2007;

Contudo, tais modificações não têm sido passivamente aceites. De facto, enquanto nos arquétipos literários referidas o tónico da resistência se centrava na figura solitária do protagonista face às forças dominantes da sua sociedade – o flâneur distanciava-se da realidade que percorria e o hacker lutava contra as corporações – o que encontra actualmente é uma inversão quase total de papéis – um agarrar desesperado de instituições que vêem o seu papel alterado face às novas configurações sociais. Um dos aspectos mais interessantes prende-se com o primado da publicação⁷⁷. De facto, a internet é perspectivada como repositório de trabalhos menores (de carácter amador, mesmo), sem valor reconhecido institucionalmente. Pode, assim, ser traçada uma comparação paralela com o nascimento da pintura moderna nas décadas de 1870 e 1880 – a institucionalização da anomia⁷⁸.



» ENCARAR A LUZ: RETRATOS HOLOGRÁFICOS 3D

ROSA MARIA OLIVEIRA - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE, UNIVERSIDADE DE AVEIRO, ID+ E CLOQ

LUIS MIGUEL BERNARDINO - DEPARTAMENTO DE FÍSICA, FACULDADE DE CIÊNCIAS, IFI-MUP,

RESUMO // a Holografia, em termos de desenvolvimento futuro, e apesar dos trabalhos já realizados, tem ainda muitos caminhos para percorrer, quer seja a nível do melhoramento de materiais de registo, quer da resolução de problemas técnicos, quer a nível expressivo e criativo.

Há vários tipos de hologramas, mas os usados com fins artísticos são os de imagem, registados na maior parte com lasers contínuos de He-Ne ou de Árgon. Porém, o registo de hologramas de pessoas vivas ou de objectos instáveis só são possíveis usando lasers pulsados, o que obriga a duas fases de trabalho. A primeira, onde se obtém o holograma primário, de transmissão e visível apenas com luz laser e a segunda, para a obtenção do holograma secundário, de reflexão, visível com luz branca. Os hologramas assim obtidos são tridimensionais. Para a realização destes Retratos Holográficos 3D, usou-se um laser de Rubi para o registo dos hologramas primários, usando-se posteriormente um laser de He-Ne para os hologramas secundários.

Este projecto de trabalho, na área da Holografia Artística, é a continuação do trabalho de investigação anteriormente realizado, quer no âmbito da tese de doutoramento, quer posteriormente. No

⁷⁷ Um dos exemplos mais recentes pode ser encontrado numa entrevista a J.P. Pereira no suplemento ÍPSILON do jornal Público de 15 Agosto, 2008. Também Warren Ellis (<http://www.warrenellis.com/>), por exemplo, menciona várias vezes o facto de a percepção geral valorizar a edição impressa como legitimadora da qualidade do produto.

⁷⁸ Bourdieu, P., O Poder Simbólico, Difel, 2001, pp. 255-279.

que diz respeito à Holografia Artística, mesmo seguindo caminhos já percorridos, os hologramas resultantes serão sempre diferentes, devido à concepção individualizada e original que cada artista-hológrafo imprime ao seu trabalho, quer seja na conceptualização, quer seja na expressão. Como acontece com qualquer das outras tecnologias artísticas, cada artista usa o medium de maneira diferente e com diferentes resultados.

O retrato tem sido, ao longo dos tempos, um dos temas mais utilizados na arte. Assim sendo, não é de admirar que também na holografia seja um tema considerado importante. O rosto constitui uma zona corporal privilegiada de comunicação e expressão. O rosto manifesta a emoção interior através de olhares, sorrisos, traços, gestos, movimento constante. Embora, por vezes, o que é expresso possa ser interpretado de maneira equívoca, ambígua, como acontece no retrato da Mona Lisa, de Leonardo, há o interesse suscitado pela singularidade do que foi captado, que torna a percepção difícil.

Sendo a Holografia a tecnologia de registo conhecida até ao momento, que representa o objecto mais semelhante ao original, poderemos cair numa representação mimética da realidade. Há a necessidade, portanto, de evidenciar uma relação de semelhança entre a imagem e o modelo, que seja subjectiva, embora partindo de uma realidade objectiva. Isto é, transcender o objecto.

PALAVRAS CHAVE // Luz, Lasers, holografia artística, retratos holográficos 3D.

ABSTRACT // In terms of future development and despite all the works already carried out, there are still plenty of ways for Holography to cross, not only as far as expression and creativity are concerned but also improving recording materials and resolving technical problems.

There are various types of holograms, but image holograms are the ones used for artistic purposes, mostly with He-Ne or Argon continuous lasers. However, recording holograms of living persons or unstable objects is only possible by using pulsed lasers, which requires two work steps. The first allows the master hologram to be obtained – a transmission master hologram, visible only in the laser light. The second provides the secondary hologram – a reflection hologram, visible in the white light. Holograms obtained through this method are 3D holograms. In these 3D Holographic Portraits a Ruby laser was used for the record of the master holograms and then a He-Ne laser for the secondary holograms.

This work project in the area of Artistic Holography is the continuation of the research carried out before, both in the scope of my PhD thesis and afterwards. As far as Artistic Holography is concerned, and even following the already existing tracks, the holograms obtained will always be different owing to the individualised and original conception that the holograph-artist prints in his work be it in the conceptualisation or in the expression. Like in any other artistic technology, each artist uses the medium in a different way, obtaining different results.

Portrait has always been one of the themes mostly used in art. So, no wonder that it is also seen as an important theme in holography. A face is a privileged communication and expression body zone. A face shows the internal emotion through the look, smile, traces, gestures, the constant motion. Though sometimes what is expressed may be misinterpreted or understood in an ambiguous way,

like in Leonardo's portrait of Mona Lisa, there is an interest aroused by the singularity of what was captured, which makes the perception all the more difficult.

Being Holography the recording technology known up to the moment that best represents the original object due to its great similarity, we may be trapped in a mimetic representation of reality. Therefore, it is necessary to clearly show a relationship of similarity between the image and the model, which ought to be subjective, though starting from an objective reality. That is, transcending the object.

KEY WORDS // Light, Lasers, artistic holography, 3D holographic portraits.

» I. INTRODUÇÃO

O retrato como tema, foi, ao longo da história da arte, um tema recorrente. Plínio, falando da origem da pintura, refere a invenção dos retratos em argila à filha de Butades de Sycione, que se tinha enamorado por um rapaz; como ele ia partir para o estrangeiro, ela contornou com uma linha a sombra do seu rosto projectada na parede pela luz de uma lanterna. Em versões diferentes, este mito é retomado por Quintiliano, Alberti, Leonardo da Vinci e Vasari, referindo que a pintura e o retrato aparecem ao mesmo tempo, surgindo do acto de contornar a sombra de um rosto projectada pela luz do sol ou de uma lanterna sobre uma superfície⁷⁹. É novamente a luz que, na holografia, nos permite retratar um objecto com todo o rigor. Agora de uma maneira diferente, registando a informação contida na amplitude e na fase da luz.

De uma maneira geral, os textos sobre a função do retrato insistem sobre a qualidade de prolongar a imagem do modelo retratado para além da ausência e até da morte. Porém, um retrato digno desse nome deve ir para além de uma simples representação, procurando-se que evidencie uma outra realidade, muitas vezes apelidada de alma ou personalidade. Mas, sendo um retrato, não se deve manter uma certa fidelidade ao modelo? A semelhança já não é suficiente artisticamente; a singularidade da imagem torna-se necessária para ultrapassar a simples representação de uma imagem estática, congelada na sua expressão, sendo essa transformação individualizada que legitima a ilusão, tornando a presença viva. No retrato, o que está em jogo é a natureza do referente, que é uma pessoa. "Há no retrato uma força mágica que equivale a um contacto real com o outro representado (...) Porque o retrato traz no olhar, na boca, nas rugas, nas infinitas pequenas percepções que dele emanam, um, dois, vários mundos. Um retrato é sempre uma multidão"⁸⁰.

» II. TRABALHO ANTERIOR

Num trabalho anterior⁸¹, a série de hologramas intitulada "FACES", já havia uma preocupação com a transcendência da mera representação. Os retratos, bidimensionais, foram tratados aproximando a holografia dos conceitos aplicados nas outras tecnologias tradicionalmente usadas nas artes plásticas. Sendo hologramas multicoloridos, de cariz expressionista, as cores são vibrantes e puras, mu-

79 José Gil, O Retrato, in A Arte do Retrato, Quotidiano e Circunstância, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000, pp.11, 17.
 80 José Gil, O Retrato, in A Arte do Retrato, Quotidiano e Circunstância, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000, pp.11, 17.
 81 Rosa Maria Oliveira, Pintar com Luz-Holografia e Criação Artística, Tese de Doutoramento, Universidade de Aveiro, 2001

dando com o ângulo de observação do holograma. A terceira dimensão não foi um pressuposto para a obtenção desses hologramas, privilegiando-se o uso da cor e da expressão (fig. 1). Tecnicamente foram obtidos pintando-se a emulsão com diferentes concentrações de Triethanolamina dissolvida em água destilada antes de fazer a exposição, de uma maneira similar ao trabalho realizado para pintar com aguarelas, ou com outra técnica habitualmente usada nas artes plásticas. Para saber com que cor estava a pintar foi necessário previamente criar uma paleta das cores correspondentes a cada concentração.



FIG. 1- HOLOGRAMAS DE REFLEXÃO MULTICOLORIDOS DA SÉRIE "FACES".

» III. DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO ACTUAL

Os hologramas 3D contêm valores icónicos e miméticos impossíveis de obter noutra tecnologia, por a imagem do holograma resultar, na realidade, da informação contida na luz no momento do seu registo, sendo percebida como se se tratasse do próprio objecto.

Como já foi dito anteriormente, os hologramas de pessoas têm que ser registados com um laser pulsado, dadas as exigências de estabilidade requeridas pela tecnologia. Assim, neste trabalho, cuja temática é o Retrato, têm que ser seguidas diferentes etapas até se chegar ao resultado final, isto é, à obtenção do holograma que vai ser exposto ao público.

A - REGISTO DO HOLOGRAMAS MATRIZES DE TRANSMISSÃO (PRIMÁRIOS-H1)

Nesta fase procedeu-se à realização dos Hologramas Matrizes de Transmissão (Primários) (H1), que se registaram utilizando um laser de Rubi de impulsos com energia de 10J e 30ns de duração, em folhas de filme holográfico Agfa 8E 75 HD, de 30x40 cm, com emulsão de halogeneto de prata. Os hologramas registados mostram uma alta eficiência e são extremamente realistas⁸².

⁸²Rosa M. Oliveira, Luís M. Bernardo and Helder Crespo, "Holographic portraits: from reality to artistic creation", SPIE-IS&T, Practical Holography XVIII: Materials and Applications, vol.5290, pp.150-155, January 2004.

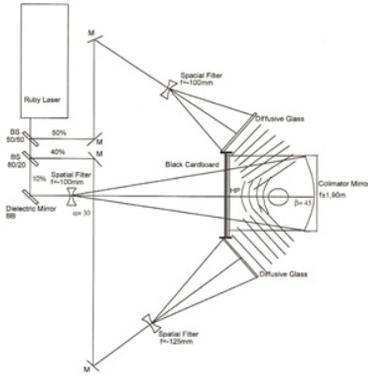


Fig. 1- Diagram of the set-up used for recording the Master Transmission Holograms.

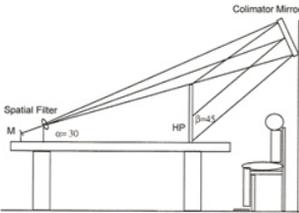


Fig. 2- Diagram of the side view of the angles of reference beam.

A utilização de um laser pulsado, cujos impulsos necessários para registar o holograma são extremamente curtos, permite que sejam holografados seres vivos ou objectos com pouca estabilidade. Esta característica alarga enormemente as possibilidades temáticas da holografia, e, numa segunda fase, permite o consequente tratamento plástico da imagem tridimensional obtida. Estes hologramas normalmente não são expostos, porque só podem ser reconstruídos com luz laser, neste caso vermelha ($\lambda = 632.8 \text{ nm}$), o que dificulta a sua exposição em condições normais. Na figura 2 podemos ver o esquema seguido para a sua obtenção.

Depois do processamento químico dos hologramas primários, segue-se a sua utilização numa nova montagem holográfica, em que agora a imagem reconstruída pelo holograma (H1) funciona como objecto no registo do holograma secundário (H2), de reflexão, onde é possível intervir de maneira criativa e é visível com luz branca.

Fig. 2- ESQUEMA DE REGISTO DOS HOLOGRAMAS PRIMÁRIOS

A- HOLOGRAMAS SECUNDÁRIOS DE REFLEXÃO (H2)

Para fazer o registo dos hologramas secundários (H2), neste caso os Holoretros, utilizou-se um laser de He-Ne contínuo, de 35 mW. Nesta segunda fase, é feito o registo do retrato holográfico a partir do holograma primário (fig. 3). Foram experimentadas diferentes relações entre as intensidades da onda objecto e da onda de referência bem como vários valores das exposições para aumentar a eficiência dos hologramas. Para além de obter a melhor eficiência possível nos hologramas secundários, nesta segunda fase ainda se pretende "transcender o objecto holografado",

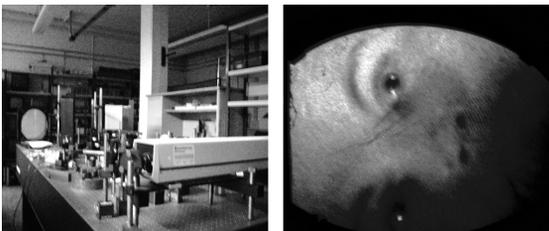


FIG 3 - A) MONTAGEM DE REGISTO DOS HOLOGRAMAS SECUNDÁRIOS; B) PORMENOR DA MONTAGEM (HOLOGRAMA PRIMÁRIO)

no sentido em que se torna necessário ir para além da imagem figurativa e icónica, modelando-a plasticamente à procura de novas formas e expressões, como é exigido pelo tema do retrato.

Assim, o trabalho desenvolvido nesta fase está centrado em fazer o registo de hologramas secundários (H2), utilizando lasers de emissão de luz contínua, e explorando as diversas potencialidades dos hologramas deste tipo. O trabalho é pensado tirando partido das cores e dimensões das imagens, bem como dos espaços criados nos hologramas, onde a imagem pode ser reconstruída parte atrás do plano e parte à frente, maior num plano recuado do que a que aparece à frente, pondo em causa a percepção adquirida da perspectiva, obrigando a um atenção maior para compreender a sua totalidade, ou ainda aparecer à frente do plano, invadindo o espaço do observador. Há uma continuação da experimentação e da exploração do registo holográfico em diversas situações e

a obtenção de novos efeitos de expressão plástica, incluindo o estudo das cores nos hologramas tridimensionais, tendo como objectivo também a percepção da interactividade da imagem (fig.4).



FIG. 4- HOLORETRATOS. HOLOGRAMAS SECUNDÁRIOS DE REFLEXÃO (H2), A PARTIR DE UM ÚNICO HOLOGRAMA PRIMÁRIO (H1).

Para isso, utilizam-se diversas técnicas, como por exemplo a alteração da espessura da emulsão, o que permite a alteração da cor, e cujo processo já foi objecto de uma investigação realizada e descrita anteriormente^{83 e 84}. Para além disso, incluiu-se na montagem uma lente que produz uma segunda imagem, mais pequena e focada a uma certa distância da placa holográfica, reconstruindo-se mais próximo do observador e invadindo o espaço para fora do plano do holograma. Criou-se, assim, uma dualidade da imagem original no holograma secundário, de reflexão. Essa dualidade é reforçada pela dupla exposição do holograma, utilizando-se máscaras e registando-se cada imagem numa cor diferente. Este trabalho está ainda a decorrer, e irão ser utilizados para isso mais Hologramas Primários (H1) diferentes do utilizado para este trabalho.

» **IV. ALTERAÇÃO DA ESPESSURA DA EMULSÃO (PRE-SWELLING)**

Para a obtenção de diferentes cores nos hologramas de reflexão, procede-se ao prévio tratamento da emulsão. Para isso, é necessário mergulhar a placa, no todo ou em partes, em diferentes concentrações de produtos químicos, sendo a substância mais usada neste procedimento a Triethanolamina (TEA). Além da TEA, também a água destilada, a que se adicionam umas gotas de sabão (wetting agent) para que se espalhe mais uniformemente, tem um papel importante neste procedimento.

⁸³Rosa M. Oliveira, Luis M. Bernardo, Pinto, João L. and Joaquim M Machado, "Colour control in creative holography", SPIE-IS&T, Sixth International Symposium on Display Holography, Lake Forest College, pp.220-224, July 1997.

⁸⁴R.M. Oliveira, L. M. Bernardo, and J.L. Pinto, "Multicolor holography: a comparative study", Holography 2000, pp.113-121, Austria 2000.



FIG. 5- FRASCOS COM SOLUÇÕES DE TEA E PARTE DOS INSTRUMENTOS DE TRABALHO NECESSÁRIOS À MANIPULAÇÃO DA EMULSÃO.

Depois de mergulhar ou pintar a emulsão, é necessário escorrer a placa com uma borracha, de maneira a não danificar a emulsão, deixar secar e limpar muito bem o vidro da placa antes de a expor à luz. Todas estas operações têm de ser feitas às escuras, ou com o auxílio de uma

luz de segurança, de baixa intensidade, de cor verde, cor a que a emulsão usada não é sensível. O banho não deve ser muito prolongado. No caso das emulsões Slavich, 2 a 2,5 minutos são suficientes para alterar a espessura da emulsão e, conseqüentemente, o comprimento de onda.

Quanto maior for a percentagem de Triethanolamina dissolvida, mais baixo é o comprimento de onda obtido (Tabela 1). Este procedimento também aumenta a sensibilidade da placa holográfica, porque são produzidas mais franjas de interferência na emulsão. No caso de quisermos obter diferentes cores, é necessário começar sempre pela cor de maior comprimento de onda, isto é do vermelho até ao violeta, e não pela ordem inversa.

SLAVICH PFG-01			
Tempo banho	% TEA	λ (nm)	Cor obtida
2.5 (min)	Água c/ Agepon	635- 625	Vermelho
2.5	1.5%	610- 605	Laranja
2.5	2%	595- 580	Amarelo
2.5	3.5%	555- 550	Verde Amarelado
2.5	5%	540- 535	Verde
2.5	9%	520- 490	Ciano
2.5	10%	460- 455	Azul
2.5	13.5%	430- 420	Violeta

TABELA 1: PERCENTAGENS DE TEA NECESSÁRIAS PARA A OBTENÇÃO DAS DIVERSAS CORES.

Todo este procedimento tem, no entanto, alguns inconvenientes: a) é muito difícil conseguir uniformidade da emulsão, podendo apresentar riscos e manchas que prejudicam alguns tipos de imagens; b) é um processo que consome muito tempo, dado que é necessário deixar secar a placa antes de a expor à luz laser, de cada vez que a inchamos. Assim, um único holograma pode levar muito tempo a realizar, sobretudo quando pretendemos que tenha mais do que uma exposição.

Verificámos também que, resultados obtidos com um determinado lote de placas, podem não ser idênticos aos que vamos obter com outro lote. Torna-se assim crucial testar o material de cada vez que aplicamos esta técnica.

» V. PROCESSAMENTO QUÍMICO

Estes hologramas foram registados em placas Slavich PFG-01 de halogeneto de prata, fornecidas pela Geola, e no seu processamento químico usámos o revelador SM-6 e o branqueador PBU-Amidol, (Tabela 2) conforme o seguinte procedimento: a) Revelação em SM-6, 3 min; b) banho de paragem-2 min; c) branqueamento em PBU- Amidol- até ficar transparente, (cerca de 2-3 min); d) lavagem em água corrente, de preferência filtrada- 10 a 20 min; e) banho final em água com Agepon-1-2 min. Secar à temperatura ambiente.

Se o revelador e o branqueador já estiverem armazenados há algum tempo, é conveniente aumentar o tempo de revelação e branqueamento.

REVELADOR SM-6		BRANQUEADOR PBU-AMIDOL	
Ácido Ascórbico	18gr	Persulfato de Potássio	10gr
Hidróxido de Sódio	12gr	Ácido Cítrico	50gr
Fenidona	6gr	Brometo de Cobre	1gr
Fosfato de Sódio Dibásico	28,4gr	Brometo de Potássio	20gr
Água destilada até	1l	Amidol	1gr
		Água destilada até	1l
		NOTA: ESTE BRANQUEADOR TEM UMA COR CARACTERÍSTICA DE VINHO TINTO, QUE VAI CLAREANDO, À MEDIDA QUE PERDE A FORÇA.	

TABELA 2: FÓRMULA DO REVELADOR E DO BRANQUEADOR USADOS PARA O PROCESSAMENTO QUÍMICO DOS HOLOGRAMAS

» VI. ILUMINAÇÃO DO HOLOGRAMA

Os hologramas de reflexão são iluminados pela frente, com luz pontual, normalmente de halogénio, incidindo sobre a placa num ângulo igual ao do feixe de referência usado no registo, para que o holograma seja visto com a máxima eficiência.

Devido à proximidade com o ângulo de Brewster, que para o vidro é 56°, convencionou-se, entre os práticos da holografia de imagem, que o ângulo mais apropriado para a iluminação dos hologramas deveria ser 45°, a incidir vindo de cima. Além disso, devido ao estudo da Teoria das Sombras, com que os artistas estão familiarizados, há a convicção de que este ângulo proporciona a melhor leitura do holograma, dado que se evita a sombra da cabeça do observador sobre o holograma, o que im-

pediria a sua visão de forma correcta e total. Esta convenção também facilita, a quem está a montar exposições de holografia, encontrar um ângulo idêntico para a iluminação de hologramas feitos por diferentes pessoas e em diferentes lugares do mundo.

Como no registo, devido ao pré inchamento da emulsão, há um ângulo de Bragg para cada cor registada, na sua reconstituição é necessário que a luz incida no holograma segundo diferentes ângulos, ou que esteja a uma distância suficientemente grande, para que a leitura das diferentes cores se faça ao mesmo tempo.

Esse problema é resolvido pela alteração dos ângulos da fonte de referência das várias cores, ou recorrendo à inclinação do holograma cerca de 15° durante a reconstituição e exibição.

Agradecimentos

Este trabalho foi realizado no CLOQ (Centro de Lasers e Tecnologias Ópticas) do IFIMUP e parcialmente financiado por uma bolsa de pós-doutoramento da FCT- (Fundação para a Ciência e Tecnologia).



» ANALÍTICA CULTURAL (CULTURAL ANALYTICS)

LEV MANOVICH - É CRÍTICO, PROFESSOR E PESQUISADOR NA ÁREA DE NOVAS MÍDIAS, MÍDIAS DIGITAIS, DESIGN E ESTUDOS DO SOFTWARE(SOFTWARE STUDIES). LEV MANOVICH MUDOU-SE NOS ANOS 1980 PARA OS ESTADOS UNIDOS, ONDE REALIZOU SEUS ESTUDOS EM CINEMA E COMPUTAÇÃO. - É AUTOR DE SOFT CINEMA: NAVIGATING THE DATABASE (THE MIT PRESS, 2005), BLACK BOX - WHITE CUBE (MERVE VERLAG BERLIN, 2005) E THE LANGUAGE OF NEW MEDIA (THE MIT PRESS, 2001), QUE FOI CONSIDERADO COMO "A MAIS SUGESTIVA E AMPLA HISTÓRIA DA MÍDIA DESDE MARSHALL McLUHAN". É AUTOR DE MAIS DE 90 ARTIGOS QUE FORAM REPRODUZIDOS MAIS DE 300 VEZES EM VÁRIOS PAÍSES. MANOVICH É PROFESSOR NO DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE DA CALIFÓRNIA EM SAN DIEGO (UCSD), DIRETOR DO GRUPO DE SOFTWARE STUDIES NO CALIFORNIA INSTITUTE FOR TELECOMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY (CALIT2) E PESQUISADOR VISITANTE NO GODSMITH COLLEGE (LONDRES) E NO COLLEGE OF FINE ARTS, UNIVERSIDADE OF NEW SOUTH WALES (SYDNEY). MANOVICH TEM SIDO REQUISITADO PARA PROFERIR PALESTRAS AO REDOR DO MUNDO, TENDO REALIZADO ATÉ O MOMENTO MAIS DE 270 CONFERÊNCIAS, PALESTRAS E WORKSHOPS FORA DOS ESTADOS UNIDOS NOS ÚLTIMOS 10 ANOS.

Um crescente número de projetos utilizam a visualização da informação para diagramar os padrões culturais, suas relações e dinâmicas. As pessoas que estão realizando esse emocionante trabalho advém das mais variadas áreas: arte digital, design de mídia, arquitetura, ciência da computação, computação gráfica, comunicação, entre outras. A extensão dessa nova área da cultura é inspiradora - e também faz com que seja difícil acompanhar o seu crescimento. Essa é a razão pela qual nós criamos o Culturevis (www.culturevis.com).

O Culturevis traz uma seleção dos melhores projetos acompanhados por anotações críticas. Você também encontrará uma lista de recursos para criar e refletir sobre as culturas da visualização: ferramentas de softwares, bases de dados e textos críticos. Nós também sugerimos um número inicial

de gêneros com a intenção de auxiliar a mapear esse novo campo.

Os projetos listados no Culturevis serão acompanhados de comentários críticos escritos pelos membros do Grupo Software Studies.



» SOFTWARE STUDIES E A CULTURA DA VISUALIZAÇÃO

JEREMY DOUGLASS - Jeremy Douglass é pós-doutorando no Grupo de Software Studies na University of California, San Diego (UCSD), afiliado ao Calit2 e ao Center for Research in Computing and the Arts (CRCA) e ao departamento de Artes Visuais. Jeremy pesquisa as aproximações entre código e software para uma possível crítica desses meios, utilizando o instrumental analítico das humanidades e das ciências sociais. O trabalho de Jeremy está presente nos livros *Second Person* (MIT Press, 2007), no *Iowa Review Web* (2006) e em conferências como a DAC (2005). Sua tese de doutorado "Linhas de comando: técnica e estética na ficção interativa e nas novas mídias" (UCSB, 2007) está disponível on-line. Jeremy escreve para o blog de novas mídias e arte *Writer Response Theory*.

O Software Studies é um novo campo de pesquisa intelectual que está começando a surgir. O primeiro livro que tem essa temática como título foi publicado pelo MIT Press em Junho de 2008 (Matthew Fuller, Org., *Software Studies: A Lexicon*). O Grupo sobre Software Studies tem a intenção de ser a peça chave para estabelecer esse campo de pesquisa na área acadêmica. Os projetos selecionados se tornarão os modelos de como efetivamente poderemos estudar a "sociedade do software". Através de workshops, publicações, seminários e congressos na UCSD e nos laboratórios afiliados, disseminados tanto pela web quanto em publicações impressas, pretendemos disseminar a ampla visão do Software Studies na sociedade.



» TRANSBORDER IMMIGRANT TOOL: A MEXICO/U.S. BORDER PUBLIC SAFETY/COMPUTING ARTS RESEARCH PROJECT

BRETT STALBAUM - UNIVERSITY OF CALIFORNIA, SAN DIEGO - CALIFORNIA INSTITUTE FOR TELECOMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY ([HTTP://WWW.CALIT2.NET/](http://www.calit2.net/)) - CENTER

» **CONCEPTUAL ORIENTATION**

Borders are perhaps the finest example demonstrating material relationships between the virtual and the real. The human uses of the virtual are ancient. The Venus of Tan-Tan and the Venus Berekhat Ram are perhaps older than 100,000BCE, but the more securely dated neolithic cave paintings of sites such as Altamura and Lascaux date to approximately 16,000 years ago. Compared to this deep history of the spiritual and imaginative virtual, humanity only very relatively recently began to manipulate the virtual as a resource to control the material world. It was with the development of written language that the widespread use and distribution of the newly invented phenomenon of data joined up with the earlier magical virtual. For the first time, a non-magical technology could track, predict and control the material. This is an important development (often attributed to the Sumerians), eventually leading to the human ability to totally motorize the virtual and better control the real. It was the consequent quickening of science and technology over the millenia that have led to our current circumstances.

It should be unsurprising then that the general teleological trajectory from ancient written language to today's information technology is mirrored by general alterations in the constitution and maintenance of borders. For the hunter-gatherer groups who preceded agricultural societies, we can safely presume that it was natural boundaries such as bodies of water, mountains, deserts, resource voids, and routes around and between these natural barriers between survival resources that would have been the most significant factors in the establishment of spatial divisions between competing groups of humans in the landscape. Significant archeological and ethnographic evidence demonstrates that such groups did indeed maintain territories defining property rights, but importantly, the constitution and maintenance of the spacial distinctions of ownership and control utilized diffuse borders instead of hard lines. Complex structures of moral and relative rights to access resources dominated, fences were unnecessary and therefore unimaginable. Borders were not yet physical lines on the landscape, rather they were subtle agreements with complex social rules.

But with the dawn of agricultural era, the invention of writing, and the development of the discipline of cartography, borders suddenly became more distinctly prescribed and measurable, and their cultural and economic implications came to be enforced through the power of the city-state and eventually the nation state. With the arrival of this cartography, the most advanced cartographic technologies became associated with the most technologically dominant state apparatus; from early Portuguese cartographic accomplishments that allowed their conquest of the western coast of Africa, through the invention of the chronometer and the eventual world dominance of the British Empire, to the present Global Positioning System invented in and operated by the United States of America. What are the consequences?

We speculate that yet another important transition in the history of borders arrived with the digital and

electronic mechanization of location through data and information in the 20th century. The creation of tremendously more complex borders between nations now exhibits much of the social complexity, and indeed odd flexibility, of prehistoric borders. There are certainly many important differences too, but increases in the communicative and geographic abilities of small devices, mobile phone networks, their increasing low cost and consequent ubiquity; all of this simply allows new kinds of complex relations to emerge across the old, hard lines of the mechanized nation state.

The border between the U.S. and Mexico exhibits the co-influence of the virtual and the real. The harsh deserts of the southwest have undergone a teleological mirror of the history presented above. At first the rugged and dangerous terrain was itself geographically daunting, spotted with patches of survival resources, and a culturally mediated space of spacial relationships was shared cooperatively by various overlapping groups. Eventually codified as a line on maps via the Treaty of Guadalupe Hidalgo in 1848 and the Gadsden Purchase in 1854, throughout most of the 20th century lines of race, culture and cartography worked alongside the natural environment to sort people using a familiar, (certainly perverse), racial/cultural/social *reverse osmosis*. Pressure differentials in the two economies mediated a membrane allowing selected flows in both directions. Today this border is a mixed reality of terrain, transportation, economics and modern surveillance, including the powerful techniques of both electronic and simulated gaze, and equally powerful electronic and simulated media images tailored to the preferred beliefs of various political constituencies on both sides of the border. Communication flows freely, and space is contested around surprisingly porous lines.

The Transborder Immigrant Tool project seeks to leverage inexpensive mobile phones and the now ubiquitous GPS devices that these contain to produce a usable safety tool that immigrants crossing the deserts can use to find various safety resources. While the tool could eventually be useful as a "virtual coyote", the intention of the project is to mitigate the danger of crossing the desert by facilitating emergency navigation to safety stations established by humanitarian groups. A virtual geography can potentially mark new trails and safer routes across this desert of the real. Geospatial technologies such as GPS and GIS data have enabled novel new relationships with the landscape emerge, including algorithms that map out suggested trails for real a hiker/or hikers to follow. The Transborder Immigrant Tool would add a new layer of agency to this emerging virtual geography that would allow segments of global society that are usually outside of this emerging grid of hyper-geo-mapping-power to gain quick and simple access to the GPS system, perhaps complicating flows and allowing a healthy osmosis.

» **NOVAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

ALBERTO RICARDO PESSOA

RESUMO // As histórias em quadrinhos, assim como qualquer outra forma de manifestação artística, tem o potencial de despertar emoções, conhecimento e opiniões sobre a própria sociedade em que estamos inseridos.

O fascínio da criança em ler e tentar entender aquelas criaturas fantásticas com os seus gritos de guerra espremidos em balões e onomatopéias chamou a atenção dos educadores em torno de um meio de comunicação simples, barato e de rápida aceitação pelos alunos. Já não são raros os colégios que possuem gibitecas em suas instalações ou fanzines produzidos pelos alunos.

Entre os elementos que os quadrinistas destacam na utilização de quadrinhos como método de aprendizado, cito o processo de leitura, a associação de palavras e imagens, e principalmente no despertar da criatividade que os quadrinhos exibem. Versáteis, os quadrinhos são uma fonte de aprendizado em vários segmentos da educação. Da arte seqüencial o indivíduo pode extrair noções de design, arquitetura, desenho, tipologia, produção de material editorial, narração, colorização (digital ou manual), arte final em nanquim, estilização entre outros.

Mas, como os educadores lidam com esta nova mídia? Apenas a leitura das histórias em quadrinhos podem ser consideradas atividades lúdicas, de ensino e entretenimento? Como realizar atividades escolares utilizando os quadrinhos?

O objetivo deste artigo é apresentar propostas pedagógicas em quadrinhos para diversas disciplinas do ensino básico e médio, estudadas em minha dissertação de mestrado "Quadrinhos na educação – uma proposta didática para educação básica" e propor debate acerca da veiculação desta nova mídia no currículo regular de ensino.

PALAVRAS-CHAVE // Arte, novas tecnologias, Meios, comunicação, educação

ABSTRACT // Comics, as like any kind of media, has the power of create emotions, knowledge and opinion about the society that we are living.

Educators had noticed the magic that comics creates in the kids with their heros, colors and adventures. Comics are a simple mean of communication, cheap and has great results between students, that can read comics into the colleges.

The lecture, pictures and expressions and the creative art are the elements that we can suggest to include in a regular program of studies in a class. The student also can study design, typograpy, coloring, drawing, writing, character design, etc.

But how can the teachers teach this elements using comics in basic education?

The goal fo this article is present suggestions and ideas using comics in education that I studied in my Master thesis – Comics in education – a purpose to the basic education – and discuss about the importance of this mean of communication at the regular school.

Key- Words // Art, New tecnologia, Media, Communication, Education

» COMO INSERIR AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO?

A análise deve começar por dissecar a estrutura do próprio quadrinho. Avaliar os elementos que propiciam aprendizado sejam eles técnicos, concretos e abstratos. Considerar o que de fato desperta o interesse do indivíduo na leitura desta mídia e qual o potencial que os quadrinhos têm na formação do leitor enquanto formador de opinião.

Em uma sala de aula é importante que o educador estabeleça a alfabetização do aluno em relação esta mídia.

WILL EISNER considera "a leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual".

"A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais." (EISNER, 2000, P.08).

O leitor precisa estar familiarizado com elementos constituintes dos quadrinhos, tais como balões de texto, onomatopéias, caracterização de personagens, seqüência da diagramação da página, percepção visual das cores e a capacidade de agregar a sua imaginação a leitura de palavras e imagens que estão inseridas em todos os quadros de uma página de uma história em quadrinhos.

Para uma página de quadrinhos ser produzida pelo autor, é necessário que o artista conheça uma série de elementos como Psicologia (valores sociais), Física (leis de gravidade), Arquitetura, Design, Roteiro, Diagramação, Anatomia, Perspectiva, e elementos técnicos como caracterização de personagens, tratamento de imagem, impressão e distribuição do produto finalizado.

A construção de uma história em quadrinhos em uma escola pode ser uma atividade ministrada por diferentes disciplinas, pois trata-se de uma mídia flexível na sua elaboração e qualquer tema pode ser debatido neste tipo de linguagem. Os quadrinhos podem ser um instrumento valioso na educação em atividades interdisciplinares como História, Geografia e Artes podem atuar em torno de um assunto comum usando os quadrinhos, já que esta linguagem tem como meta contar uma história usando imagens, seqüências e textos. A prática de leitura, já enfatizada pelos PCNs e pela maioria dos educadores, utilizam as histórias em quadrinhos em sala de aula. O intercâmbio entre outras artes é outro fator positivo na inclusão dos quadrinhos em sala de aula. O aluno se vê estimulado à produzir pequenos contos, entender conceitos de design, desenho, caligrafia. Estes conceitos podem ser usados em teatro (construção de roteiros, textos e story-boards, que define a seqüência das ações dos personagens), música (cenários e material de divulgação) e artes visuais (fundamentos de desenho e técnicas artísticas).

Outro fator importante nas histórias em quadrinhos é o fato de se tratar de um material consumido pelo aluno fora do âmbito da educação, o que torna a atividade pedagógica uma novidade dentro da sala de aula.

» A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A construção de uma história em quadrinhos gira em torno dos personagens que a representa-

quanto trama e concepção ideológica do autor.

O aluno irá realizar personagens, ao menos em um primeiro momento, baseados em revistas já estabelecidas no mercado como os super-heróis de comics ou personagens oriundos do mangá. Neste caso, matérias como Física e Química podem discutir as origens científicas de alguns heróis e a probabilidade de ser real ou não criação de um Homem de Ferro ou um Super-Homem.

No entanto, o professor pode incitar no aluno questionamentos acerca dos personagens que ele criou ou copiou. "Quem é ele?" "Qual é a missão dele?" "Por que ele é um bom personagem?" são exemplos de perguntas que irão gerar reflexões nos alunos acerca do próprio trabalho.

A construção de um autor e leitor crítico de histórias em quadrinhos precisa ter caráter desmistificador na formulação de personagens, sem seguir as linhas esquemáticas que norteiam a criação de quase todos os heróis americanos e japoneses.

Na América Latina autores de quadrinhos ou historietas que obtiveram êxito comercial e de crítica realizaram personagens que não se afastaram da realidade latina e ao desmistificar os super-heróis, o fazem conscientes de uma problemática que envolve uma série de questionamentos sociais.

Um exemplo são os Quadrinhos do personagem Vira-Lata, que foi inicialmente realizado para distribuição interna no presídio do Carandiru, em São Paulo, e mais tarde foi distribuído por todo o país pela revista Animal. Com supervisão científica do Doutor Dráuzio Varella, textos de Paulo Garfunkel e desenhos de Libero Malavoglia, o personagem Vira-Lata tem como mensagem moral a conscientização do uso de preservativos nas relações sexuais. Problemas como violência e desigualdade social também são abordados. Muitos alunos são interessados em debater estes temas e realizar HQs baseadas em seus universos artísticos (Grafite, o Hip-Hop entre outras manifestações populares).

» **COMO CONTAR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS EM SALA DE AULA?**

Definido os tipos de personagens que irão representar a história contada pelo autor, é necessário estabelecer a modalidade que se adapta melhor ao tipo de história que o autor pretende escrever e desenhar.

As tiras são consideradas a menor célula de produção de uma história em quadrinho, tendo em média três quadros seqüenciais por tira. Originados para serem publicados em jornais, a característica das tiras são piadas curtas, irônicas, que remetem o leitor a uma reflexão acerca de um determinado assunto ou opinião. A plástica das tiras são, no entanto, limitadas devido ao espaço reservado em jornais, ficando limitado a um retângulo fragmentado em três partes.

Este tipo de quadrinho é o indicado para os alunos que nunca tiveram contato a produção desta mídia, pois trata-se de um processo simplificado, tanto nos desenhos quanto na escrita. A cópia de outros super heróis nem sempre é possível neste formato, pois geralmente o aluno lê histórias de super heróis ou mangas que possuem em média 100 páginas de texto e desenhos. A prática de simplificação de idéias e traços auxilia na produção de personagens e tiras originais.



FIG 01. APENAS UM DESENHISTA LATINO AMERICANO, DE ALBERTO PESSOA. AS TIRAS RESULTAM EM HISTÓRIAS DO COTIDIANO COM HUMOR E IRONIA. É FUNDAMENTAL AO AUTOR DE TIRAS REALIZAR UM TRABALHO DIRETO E SIMPLIFICADO, DEVIDO AO POUCO ESPAÇO DISPONÍVEL PARA DESENVOLVER UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS.

As histórias em quadrinhos podem ser produzidas em outros formatos, como histórias curtas (de 01 à 10 páginas) e histórias de longas com uma trama mais elaborada e projeto artístico, as chamadas Graphic Novel. Estes tipos de trabalhos são sugeridos para trabalhos de longo prazo, como atividades de extensão, grupos de pesquisa ou atividades interdisciplinares que compreendam o semestre ou ano letivo.

Por fim, o educador pode estimular a publicação destas histórias em quadrinhos, através de revistas impressas artesanalmente, os chamados fanzines ou ainda publicar em um site, blog ou espaços de autores de quadrinhos na Internet como o www.comicspace.com.

Todas estas ações são importantes para avaliar o retorno da produção em quadrinhos que o educador realizou em classe, bem como na formação do autor de quadrinhos, que irá ser avaliado não somente pelo educador, mas por um público que terá acesso ao seu trabalho.

» CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arte seqüencial pode ser realizada tanto individualmente como em grupo. No último caso, os alunos podem trocar experiências na criação dos personagens, nos desenhos e roteiros e gerar, dentro da atividade proposta, um nível de cooperação e participação difícil de ver em outra atividade. Esses argumentos são suficientes para demonstrar a validade do ensino de quadrinhos em escola pública? Acredito que não. É preciso um estudo mais profundo sobre a arte analisada, seu impacto na educação, tanto no aluno como na Instituição Pública (Escola, Secretaria de Educação, Ministério da Educação, etc) e a validade do aprendizado dessa arte para o professor. Ter apenas uma visão entusiasta dos quadrinhos geraria uma ode, e não uma pesquisa séria sobre o assunto.

» BIBLIOGRAFIA

- EISNER, Will. Quadrinhos e arte Seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1999.



» “MANIFESTAÇÕES ESTÉTICO-EXPRESSIVAS: NOVAS COMPETÊNCIAS EMANCIPATÓRIAS?”

BERTA SUSANA ROLA MONTEIRO TEIXEIRA, - UNIVERSIDADE DE COIMBRA - DOUTORANDA EM SOCIOLOGIA DA CULTURA, CONHECIMENTO E COMUNICAÇÃO.

RESUMO // Partindo da assumpção de que as práticas/racionalidades estético-expressivas são, na sua pluralidade, vitais procedimentos para a construção de outras formas de nos tornarmos competentes, gostaria, nesta comunicação, de dialogar sobre a eventual novidade de certas manifestações estético-expressivas e reflectir sobre o seu efectivo carácter emancipatório.

ABSTRACT // Assuming that aesthetic-expressive manifestations are, in their plurality, vital procedures towards the construction of other ways of becoming competent, I would like, with the present paper, to discuss its eventual novelty and to think about its effective emancipatory feature.

Palavras-chave // Artes, competências, emancipações, cidadanias, constelações.

No CIANTEC'07, em intervenção on line, tive oportunidade de concluir que os caminhos da arte para o sec. XXI podem ser desbravados, entre outras, pelas seguintes maneiras: pela conjugação/articulação dos seus praticantes e respectivas trajectórias e práticas; numa tentativa de construir uma plataforma de entendimento-criação entre áreas supostamente autónomas porém permeáveis ao poético; provocando diálogos entre linguagens e intervenientes distintos; perseguindo uma prática artística integral e inclusiva, reveladora de dimensões informais, dos seus factores invisíveis e indizíveis, sem silenciar ou ocultar outras; potenciando uma cultura do movimento em que a compreensão da regra funcione como corolário da pesquisa do desalinho; pelas ligações estreitas entre ciências-artes-saberes-tecnologias quando nos referimos ao entendimento da génese da forma.

Não interessa tanto, concluí, desvendar se o «novo» é melhor do que o «velho»-antigo, urge averiguar com responsabilidade (atentando aos possíveis impactos noutras áreas da humanidade) da sua especificidade e das interacções que este «novo» revela, transporta e encerra na construção da(s) forma(s) da(s) contemporaneidade(s). Sempre no plural.

Partindo da assumpção de que as práticas/racionalidades estético-expressivas são, na sua pluralidade, vitais procedimentos para a construção de outras formas de nos tornarmos competentes, gostaria, nesta comunicação, de dialogar sobre a eventual novidade de certas manifestações estético-expressivas e reflectir sobre o seu efectivo carácter emancipatório. Recorrendo aos espectáculo e aos value practice discourses apresentados no Encontro Transnacional de Grupos de Teatro do projecto Teatri Migranti (<http://www.teatrimigranti.eu/blogs/?q=pt>) no âmbito do Programa Cultura da Comissão Europeia, tentarei repensar o contributo dos legados artísticos na reinvenção de práticas e modalidades de (saber) fazer e promover um entendimento que mobilize o ser humano para um urgente reposicionamento perante certos valores dominantes desumanizantes.

Aos convénios em Bruxelas-Bélgica e em Coimbra-Portugal deve seguir-se, em Bari-Itália em Ou

tubro de 2008, o último encontro desta parceria. Para a breve e processual reflexão proposta nesta comunicação, concentrar-me-ei nas actividades desenvolvidas em Coimbra (24/25.07.08), pelo que as eventuais considerações devem ser entendidas como trabalho ainda em desenvolvimento. Voyages Interieurs (CPAS/La Vénerie <http://www.lavenerie.be/>), Theatre Picture Show (ELPENDU <http://www.elpendu.it>) e "Lendas de «Celéstia»" (APPC <http://apc-coimbra.org.pt/qa-conraria>) foram os espectáculos apresentados na Oficina Municipal de Teatro de Coimbra. Partirei da experiência incorporada deste último, pois nele desempenhei funções de direcção do processo criativo e de actriz.

As "Lendas de «Celéstia»", são narrativas dramatizadas que invocam os vários temas e situações abordados pelos nossos¹ actores: a despedida, a chegada, o sonho, a desilusão, a coragem e o desalento de partir e a ansiedade de chegar. Os distintos corpos foram ficcionados em colectivo² na tentativa de responder a suspensões como: Porque viaja o ser humano? Para onde vai ou é levado? O que consigo carrega? Para além das memórias indeléveis, que objectos materializam essa emergência de um actualizado antigo ser na sua aspiração a um estado condigno de humanidade? O indivíduo pela dor e pela felicidade transfigura-se em sujeito, porém quando não tem e/ou lhe tiram/inviabilizam os documentos é declarado como ilegal. De cidadão resta-lhe pouco porque um silêncio ontológico que o funda como subalterno só lhe deixa uma via: a do trabalho que amiúde redundna na exploração.

Pelo diálogo e pela interpelação do real foram sistematizados os temas e as eventuais situações. Construíram-se personagens imaginárias e foram escolhidos objectos simbólicos para a criação da dramatização. A improvisação, outras vezes, destronou opções tidas como muito acertadas e pertinentes. A lógica destes corpos, categorizados como deficientes, induziu a elaboração teatral numa poética do ser e do estar³, do aqui e agora, em vez dela se tirarem e cristalizarem ilações. Cada quadro poderia corresponder a uma lenda, das que não se querem repetidas, porque chegam a ferir, mas que se constituem em narrativas geracionais que atribuem sentidos ao nível individual e colectivo. Narrativas que são essenciais à elaboração das representações que as emolduram e à reinvenção e actualização das realidades que se vivem. Como «Celéstia» não existe lugar nem pessoa. Em «Celéstia» os tempos são fragmentados para que se tornem inteligíveis e mereçam registo de atípicos ritmos. «Celéstia» vai escutando as pulsões dos actores que auto-compõem melodias assentes no contratempo e no contragosto. Com «Celéstia» apanhamos o transporte das emoções. Para «Celéstia» sonhamos ir um dia apesar da noite. De «Celéstia» resta-nos imaginar o que não entendemos. Por «Celéstia» arriscamos o gesto criativo. As "Lendas de «Celéstia»" pretendem ser um contributo para essa empreitada, sendo que a grande tarefa é mobilizar o nosso aparelho cognitivo para outras formas de nos tornarmos competentes.

Nesse ginásio dos sentimentos e de experiências, que pode ser a criação teatral, o exercício de base vem sendo o de redescobrir corpos com tempos e espaços próprios, com formas/volumes

1 Cerca de 20 actores perfazem o total dos utentes da área ocupacional de Teatro da Quinta da Conraria. Com idades compreendidas entre os 16 e os 55, são indivíduos aos quais foi diagnosticado vários tipos de deficiência.

2 Tentando responder à pergunta "Para que é que serve o teatro?" M. H. Seródio num artigo intitulado "Ficcionar o corpo em colectivo" sistematiza e legitima o Teatro enquanto uma singularidade partilhada, exercida pela interpelação crítica, como criação cultural que faz implicar os actores num viver social produtor de nexos e sentidos (1998: 53-58).

3 Sobre as identidades ou, em bom rigor, interidentidades, numa articulação estreita com o conceito de globalização e pluralidade, resultando num fenómeno histórico, dinâmico, relacional e situacionalmente constituídas, porquanto, tão negociadas quanto ficcionadas, leia-se a compilação de artigos organizada por Ramalho e Sousa (2001).

particulares que estimulam outros «mo(vi)mentos». As respirações dos actores sopram medos e oxigenam sonhos simples que uma medicalização do corpo inviabilizou porque «(a)talhou» a vida num padrão corpóreo tão hegemónico quanto ágil e hábil. O recorte das suas figuras mentais e físicas continua colonizado⁴ por valores de beleza, funcionalidade e de produtividade vigentes no contexto de modernidade ocidental globalizadora. Estes valores silenciam os seus impulsos originais indómitos, que existem e que não deveriam necessitar de permissão/adequação para estar.



FOTO ENSAIO 1 – O SEM ABRIGO (TIAGO LOPES)/ TÂNIA MADUREIRA

Nas manifestações estético-expressivas de ênfase teatral um dos procedimentos comuns para perseguir níveis de criatividade é o da desconstrução. Neste caso, que é o do teatro realizado por pessoas tidas como deficientes, a verdadeira humildade deveria passar por potenciar a procura de uma práxis própria a estes corpos, sem ilustrações das modalidades vigentes, deixando

que novas linguagens permeáveis ao poético possam emergir tão natural quanto emancipatoriamente. A falsa humildade é insistir que se reproduzam as práticas do corpo tornado padrão: é justamente esta social naturalização que limita. Acontece que o “natural” dos actores do teatro da Quinta da Conraria é de uma organicidade tal que surpreende o tempo e o espaço, desafia a gravidade das emoções e desacredita qualquer rigor racional. Todavia, existe uma sociedade que insiste numa mimesis de práticas que até a eles os convence. Esta tentativa de reprodução de modalidades hegemónicas instala-se como um objectivo de trabalho imperativo: o importante é fazer e tornar visível aquilo e como os outros sabem e conseguem fazer. Cabe, pois, aos técnicos e artistas envolvidos na coordenação/orientação destes actores contrariar esta tendência e fertilizar uma poética outra que neles reside e ferve, mostrando-lhes que essa é aquela que vale a pena dar boa e espectacular visibilidade: a beleza das suas autênticas formas - sempre no plural e em articulação, porque não existe uma só forma... Quando chegamos a uma, ela é compósita.

Da novidade do teatro ou da forma teatral não reclamo muita certeza. Agora da atitude cosmopolita, porquanto de cidadania plural, que o exercício de certas manifestações estético-expressivas, incluindo as de ênfase teatral, pode efectivamente fomentar na mobilização e desenvolvimento de competências emancipatórias, estou visceralmente convencida.

Que competências podem ser estas que, quando potenciadas e/ou traduzidas pelas manifestações estético-expressivas, recriam um ser humano em pleno direito ao reconhecimento (privado e públi-

⁴ Santos (2006) propõe um processo de descolonização que vá além dos territórios e abranja o próprio pensamento que o norte global tende a perpetuar excluindo e silenciando algumas das suas íntimas partes. A questão corpórea pode ser entendida como uma matéria altamente colonizada em virtude da legitimação de certos padrões e marginalização de outros.

co) da sua diferença? Eu responderia: a capacidade de percepção e vivência (de si e do outro) a diferentes escalas e profundidades, a versatilidade emocional e a inteligência corpórea. A primeira requer uma atenção e vigilância sensível, a segunda convoca a nossa predisposição para a guerra e para a paz, para o amor e para o ódio, e a terceira joga-se com regras potenciadoras do improvviso criando estratégias dinâmicas.

Que instrumentos fornecem estas práticas estético-expressivas para o desenvolvimento de uma acção de cidadania plural, porquanto, cosmopolita possibilitada pela articulação com o «outro»? Porque, muitas vezes, os processos criativos na sua origem são caóticos, eles obrigam a uma constante renegociação das escolhas. Estas são sabidas pelos seus praticantes porque as vão sentindo no corpo-alma individualmente e/ou em colectivo – pelo menos no teatro. Assim sendo, um instrumento crucial para o acto de «(es)colher» é a capacidade de reposicionamento. Podendo escolher, é importante que se possa informadamente e em consciência tomar opções, reconhecendo a existência de várias possibilidades (artísticas e/ou humanas) do eu que toma o outro em consideração transfigurando-se em eus, reais e/ou simbólico-teatrais.

As sociedades modernas ocidentais altamente mercantilizadas, onde o ter rouba vergonhosamente o ser, ajudam a fazer sentir o Teatro como um nada. Porém, é justamente esse nenhures que permite reconstruir indivíduos em seres humanos com a legitimidade de serem diferentes para não os subtrair da igualdade de ser e de estar. Estes sujeitos tornam-se, pelas manifestações estético-expressivas, competentes na sua particular condição de existência. O meu corpo-padrão hegemónico de actriz em processo interactivo com estes corpos diferentes apreende-se incompetente, incapaz e improdutivo porque, muito dificilmente, saberei fazer como eles, tornando as nossas formas de expressão distintas, todavia, não excludentes entre si.



FOTO ENSAIO 2 – NA ESTAÇÃO (SÓNIA SILVA E VASCO SEQUEIRA)/TÂNIA MADUREIRA

A outra escala, aceitando que a sociedade e cultura são dois aspectos que condicionam toda a criação e produção artística, e que cada sociedade e correspondente cultura pode explorar formas de expressão distintas demonstrando no seu modo de (saber) fazer as suas principais características (relacionando-se assim com o momento contemporâneo), não sei

bem se o fazem directa e linearmente. Isto porque, não só as sociedades não são homogéneas, como jamais as culturas são absolutas e estanques. Por outro lado, os «mo(vi)mentos» contemporâneos são múltiplos e vão acontecendo a contra-tempo na sua disparidade de naturezas. A noção de permeabilidade e de transversalidade não é característica apenas do presente futuro. O passado está impregnado de invisíveis cruzamentos de olhares e de direcções que, não houvessem sido

silenciados, subalternizados e ocultados em pensamentos abissais⁵, certas rotas (de legitimação) da criação haveriam vingado pela sua desautorizada beleza e surpreendente novidade. As constelações (territorial, comercial, política, cultural, social) que incluem pontos de partida/passagem como por exemplo Angola-África, Brasil-Américas e Portugal-Europa são prova incomensurável que na arte se materializa a essência do ir, do estar e, sobretudo, do voltar além. Quando se regressa⁶ nunca retomamos o ponto de partida. Esse já ficou aquém... das nossas futuras estórias das artes que, por isso mesmo, já podem ser feitas de regressos transdisciplinares reinventados.

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

- Ramalho, Maria Irene. Ribeiro, António Sousa (ogrs.) (2002), Entre ser e estar. Raízes, discursos e percursos da identidade. Porto: Afrontamento.
- Ribeiro, Margarida Calafate (2004), Uma História de Regressos – Império, Guerra Colonial e Pós-colonialismo, Porto: Afrontamento.
- Santos, Boaventura de Sousa (2006), A gramática do tempo – para uma nova cultura política, Porto: Afrontamento.
- Santos, Boaventura de Sousa (2008), "A filosofia à venda, a douda ignorância e a aposta de Pascal", Revista Crítica de Ciências Sociais, 80, (p. 11-43).
- Seródio, Maria Helena (1998), "Para que é que serve o Teatro?", Teatro Escritos – Revista de Ensaio e Ficção, Instituto Português das Artes do Espectáculo/Livros Cotovia: Lisboa.



» **ARTE, ARQUITETURA E BIOLOGIA; CO-REALISMO NA OBRA DE FREDERICK KIESLER**

CAROLINE CABRAL ROCHA - MESTRANDA PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE-USP; ESPECIALISTA EM ESTUDOS DE MUSEUS DE ARTE PELO MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE SÃO PAULO-USP; ARQUITETA E URBANISTA PELA UNESP.

RESUMO // Esta comunicação trata de um levantamento histórico das influências arquitetônicas nos espaços expositivos. A comunicação propõe uma releitura do espaço expositivo considerando a concepção espacial sugerida por Frederick Kiesler no século XX e a atual concepção espacial de Lars Spuybroek.

Frederick John Kiesler, nascido em 1890 em Czernowitz ou Tschernovitz, antigo império Austro-Hungaro, dedicou sua vida e obra ao estudo do espaço e de sua relação com o indivíduo. Kiesler,

5 Sobre a procura especulativa do conhecimento enquanto componente central da cultura humana que vai além da modernidade e seu pensamento abissal http://www.ces.uc.pt/bss/documentos/Para_alem_do_pensamento_abissal_RCCS78.PDF e do norte global, consulte-se Epistemologias do sul (2008) RCCS 80.

6 Ribeiro (2004) partindo de conceitos de identidade, imagem e império no imaginário político e literário português, faz uma análise da sociedade portuguesa resgatando a imaginação teórica contextualizada historicamente e atualizando cientificamente essa leitura à luz dos critérios internacionais. Fundamentada em Boaventura Sousa Santos e no pensamento de Eduardo Lourenço, a autora reelabora o conceito de "imaginação do centro" que, neste contexto, serve a minha ideia de "voltar além". As margens serão sempre imaginadas pelos centros e o eventual regresso ao centro, também ele passível de ser imaginado por si e pelas margens que tenta sustentar, será sempre um regresso que ultrapassa o ponto de partida.

apontado como um expoente dentre artistas visionários do século XX, desenvolveu conceitos teóricos, artísticos e arquitetônicos, sobretudo entre os anos 20 e 60, em Viena e Nova Iorque. Artista, teórico e arquiteto ligado às artes visuais, design e ao teatro, inova aplicando seus conceitos de "Vision Machine", "Co-realismo" e "Biotécnica". Suas obras, pouco conhecidas no Brasil, aconteceram sob solicitação de grandes nomes como Marcel Duchamp e Peggy Guggenheim. Contemporâneo a artistas da Bauhaus, a futuristas, a construtivistas, Kiesler funda seus próprios conceitos artísticos. Dentre suas principais obras temos "Space Stage", sucesso em Viena, o "City in Space" em Paris, o "Endless Theater", a "Endless House", hoje título de livros, o espaço museográfico para o "The Art of This Century Gallery" em Nova Iorque, e a sua obra ainda aberta para visitação, "The Shrine of The Book", em Jerusalém. Todas suas obras se fundamentam no seu Manifesto Co-realista, que compreende os conceitos de funcionalidade, natureza física, flexibilidade, tecnologia, biotécnica e sensibilidade.

Seu olhar para o futuro, para as novas mídias e manifestações da arte, para as correlações do indivíduo e do meio onde este está inserido, permitiu que seus conceitos de espacialização de obras de arte fossem resgatados na contemporaneidade através das obras de arquitetos e artistas do século XXI, sobretudo na obra do arquiteto holandês Lars Spuybroek, que cita e espacializa estudos de Kiesler na exposição "Vision Machine" em Nantes, França, 2000. Spuybroek, do grupo NOX, aplica nos dias de hoje os conceitos de corpo e movimento interligados à arquitetura. Atualmente, boa parte das obras de Kiesler pode ser encontrada no "Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation", em Viena.

PALAVRAS-CHAVE // co-realismo; arquitetura; biotecnologia; design; arte.

ABSTRACT // This paper is a historical survey of the architectural influences on expositive spaces. It proposes a rereading of the expositive design by considering the conception of space as suggested by Frederick Kiesler in XX century and the one held by Lars Spuybroek.

Frederick John Kiesler, born in 1890 in Czernowitz or Tschernovitz, former Austro-Hungarian empire, dedicated his life and workmanship to the study of space and its relation with the individual. Kiesler, assigned as an exponent amongst visionary artists of 20th Century, developed artistic, theoretical and architectural concepts mainly between the 20s and 60s, in Vienna and New York. As an artist, theoretician and architect on visual arts, design and theater, he innovates with the application of his concepts of "Vision Machine", "Co-realism" and "Human Engineering". His artistry, scarcely known in Brazil, happened under request of great names as Marcel Duchamp and Peggy Guggenheim. He Kiesler was coetaneous of the Bauhaus artists, futurists, constructivists, and developed his own artistic concepts. Amongst his main workmanships we have "Space Stage", a success in Vienna, "City in Space" in Paris, the "Endless Theater", the "Endless House", today book title, the museographic space for the "The Art of This Century Gallery" in New York and his workmanship still opened for visitation - "The Shrine of The Book", in Jerusalem. All his works are based on the Co-realist Manifest, which embraces understands the concepts of functionality, physical nature, flexibility, technology, human engineering and sensitivity.

Its look for the future, for the new medias and manifestations of the art, for the correlations of the

individual and the way where it is inserted, allowed his concepts over art spatialization be rescued now a days through the workmanships of architects and artists of the 21st century, overall in the craftsmanship of the Dutch architect Lars Spuybroek, that cites and espacializes studies of Kiesler in the exhibition "Vision Machine" in Nantes, France, 2000.

At present, Spuybroek, from the NOX group applies the concepts of linked body and movement to the architecture. Currently, good part of the workmanships of Kiesler can be found in the "Austrian Frederick and Lillian Kiesler Private Foundation", in Vienna.

» ARTE, ARQUITETURA E BIOLOGIA; CO-REALISMO NA OBRA DE FREDERICK KIESLER

Na contemporaneidade, os espaços expositivos estão passando por uma fase de transição relacionada com a pluralidade de formas de expressão da arte. O espaço quadrado, também denominado de cubo branco, que segue padrões específicos arquitetônicos, como a altura em que a obra deve estar posicionada em relação ao chão, a iluminação adequada, a temperatura ideal e o conforto sonoro, já não atende às inúmeras propostas apontadas pela arte contemporânea. O local e o como a obra está exposta ao público é fundamental para a apreensão, recepção estética e leitura da obra de arte. Quando nos confrontamos com um ready-made, com uma obra interativa, uma instalação, uma performance, fica claro que os espaços expositivos não seguem necessariamente a premissa de garantir a neutralidade do lugar, para assim garantir uma autonomia da obra⁷, mas se integram, proporcionando ao visitante daquele espaço uma maior participação sensível em relação à obra de arte, uma correlação de valores. Tendo em vista que para a arte contemporânea a relevância não está nas questões formais de um objeto final, a arte conceitual e não-retiniana permite a exploração dos diversos sentidos do corpo e uma conexão ao universo externo social e filosófico. Se o próprio papel do museu já foi questionado por trabalhos como os de Marcel Duchamp, qual seria então este novo espaço expositivo? O desafio museográfico é acolher as performances e as re-performances de Marina Abramovich, de Stelarc, de Naira Ciotti, de Otávio Donasci, as obras de Marcel Duchamp, os hologramas de Júlio Plaza, as instalações Sílvia Titotto, as obras de arte e tecnologia de Paulo Mello, Artur Matuck, Lúcio Agra e de tantos outros que desafiam o espaço físico em busca de outras percepções. Quando estes trabalhos artísticos são lançados para dentro do espaço museológico, institucional, todas as questões espaciais precisam ser tratadas com profundidade, pois será este o local estruturador físico para a apreensão do sentido pretendido ou a ser explorado pela obra. Em um determinado espaço de tempo, o espaço do museu pode gerar diversas sensações e estas garantirão a vivência da arte e absorção deste modo de conhecimento, fato que Frederick Kiesler já explorava na década de 30 do século XX.

O conceito de Biotécnica e Co-realismo foram desenvolvidos por Frederick John Kiesler entre 1937 e 1942. Entendido pelo autor-artista, como um projeto concentrado em um processo de percepção visual e interação com os objetos, seu contraponto era com os elementos colocados como fundamentais para a criação da forma artística. A pesquisa de Kiesler foi, em grande parte, realizada no "Laboratory for Design Correlation"⁸, dentro de um estudo que já estava desenvolvendo de observa-

7 Como descreve O'Doherty em seu livro "A ideologia do espaço da arte", ver bibliografia.

8 Laboratory of Design Correlation, Columbia University, Nova Iorque, Estados Unidos da América. Criado por Frederick

ção e análise do comportamento humano, dos movimentos para o desenvolvimento de objetos. Em 1939, Kiesler desenvolve, em colaboração com seus alunos da Columbia University, um dos maiores exemplos de suas teorias a Mobile Home Library⁹, um sistema flexível de armazenamento de livro. Sendo o primeiro produto manufaturado do seu laboratório de pesquisa. Esse ensaio apresenta sua concepção holística das trocas existentes entre as forças naturais e o homem. Seu próximo passo foi a busca por um objeto audiovisual que representasse esse processo conectado à visão, ou seja, ao seu conceito de "Vision Machine".

O estudo de "Vision Machine", culminou em estudos da espacialidade para espaços de exposições. O trabalho que Frederick Kiesler utiliza para introduzir esta discussão na década de 40, apresentava ilustrativamente a idéia de uma máquina elétrica que, quando acionada por botão, iniciava um processo de autodemnstração. Primeiramente, um determinado objeto (ele usa a maçã como exemplo) reflete raios luminosos, estes são concentrados sobre a máquina. Na seqüência, o objeto é focalizado pelo olho, processo viabilizado por tubos de vidro com bolhas que se movimentam do objeto para a retina. A retina é estimulada e transmite estas informações para o cérebro, que gera a percepção. A máquina interpreta o processo através da membrana aberta que permite que o interior e o exterior do corpo humano se delimitem. Os tubos atravessam esta membrana permitindo um fluxo contínuo de impulsos do exterior para o interior. Os tubos são iluminados por feixes de diferentes cores em um ciclo e ritmo determinados, cada cor com determinada significação.

A exposição "The Art of This Century" foi a exposição inaugural do The Art of This Century Gallery, situada na 30 W. 57th Street em Nova Iorque. A convite de Peggy Guggenheim, essa galeria foi desenhada e desenvolvida pelo então arquiteto e artista, já reconhecido como visionário, Frederick Kiesler. As vésperas da exposição inaugural, a chamada The Art of This Century, Kiesler cria uma revolucionária apresentação de sistemas multifuncionais com mobiliários. Ele projeta diferentes espaços dentro da exposição: a surrealist gallery, que permite que as obras "flutuem" na sala; a abstract gallery onde apresenta trabalhos de arte geométricos em um sistema tensil, e a kinetic gallery, onde ele constrói um sistema de visualização dos trabalhos de Marcel Duchamp e Paul Klee.

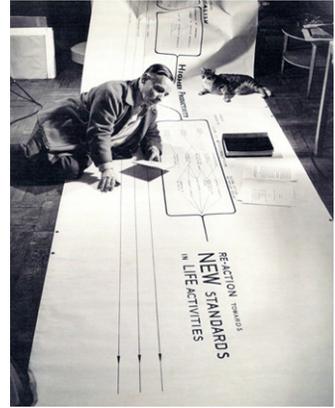
Trava-se então de um novo sistema que coordenava arquitetura, pintura, escultura com o espectador. Esse novo sistema de correlações foi denominado Spatial Exhibition. Essa exposição espacial consiste em não utilizar paredes para pendurar as imagens, ou os quadros, ou então colocar esculturas em pedestais, mas, sim, de garantir uma livre disposição desses objetos em todo o espaço expositivo disponível. Utiliza-se de diferentes métodos a partir de um ponto de vista técnico para uma reconstrução perceptiva do espaço expositivo. Uma das principais características desse espaço expositivo é a necessidade de eliminar todos os enquadramentos. O resultado alcançado é o aumento da possibilidade de concentração e atenção do espectador sobre cada pintura e, por isso, uma melhor oportunidade para o conhecimento e a reflexão da arte através dos objetos em exposição.

Uma segunda exposição também é concebida espacialmente por Kiesler em 1944, a Exposição pela Architects' Committee of the National Council of American-Soviet Friendship, em Moscou. Kiesler projeta uma exposição de Arquitetos e Urbanistas Americanos em Moscou. Em uma série de

John Kiesler e 1937.

9 Ver publicação: revista Architectural Records, no 86 de 03 de setembro de 1939. p. 60-75.

estudos primários, ele conceitua uma apresentação de elementos. Estes desenhos apresentam o processo de formalização de sistema de exposição decorrente da representação das partes do corpo humano e animal. No mesmo ano de 47, Kiesler projeta a Exposition Internationale du Surréalisme, em Paris, por iniciativa de André Breton e Marcel Duchamp na Galerie Maeght. Ele criou a Salle de Superstition. Kiesler começa executando desenhos de múltiplos níveis, casas, retratos de seus amigos e suas esculturas. Em 49, André Bloc publica o **MANIFESTO DO CO-REALISMO** de Kiesler na revista L'Architecture d'Aujourd'hui. O manifesto refuta: a alta pintura, as exposições que se tornaram atos de exibicionismo, a arte contemporânea dos museus da época, os traficantes de arte dos salões dos novos ricos, a substituição da arte para a indústria, as críticas de arte dos jornais que confundem conhecimento com clichês, os professores das escolas rápidas, que acreditam que aprender é sinônimo de imitar e a sabedoria passa a ser informação barata. O manifesto demole todos os falsos templos, uma vez que a arquitetura e a arte do povo estão mortas. O manifesto convida o indivíduo a entrar em si mesmo, a tornar-se seu próprio troglodita, a pintar os muros como cavernas. E continua, "Nós viveremos junto", as separações serão apenas o edifício, único e ilimitado, estava fundada para Kiesler, a chamada Folk Architecture. A arte e a natureza se levantam como sentinelas, a ciência é o cão de guarda. Os guerreiros se tornam lutadores. Morar é estar em todos os lugares em si. Uma construção simples e de uma inspiração mais rica.



Kiesler mostra seu pensamento de estar vivendo onde as pessoas são como escravas de um mundo mecânico. E completa dizendo que: "La maison n'est pas une machine, ni la machine est une oeuvre d'art". Kiesler estava desenvolvendo neste momento todo um raciocínio sobre o 'morar', o 'habitar' como um processo de continuidade do corpo humano, sem separações e funções predefinidas. Um dinamismo vital que ele denomina de "maison sans fin". Em uma fase que a maior parte dos arquitetos eram preponderantemente funcionalistas, Kiesler visava o mundo de funções latentes, se questionava sobre as funções impostas. Não se tratava para ele de combinar sala de estar e sala de jantar, mas de permitir uma continuidade das forças vitais no espaço e para isso que criou o Laboratório na Columbia University. Em seu manifesto apresenta uma tabela do metabolismo, a análise da influência de um novo objeto sobre o entorno e as influências recíprocas das forças presentes. Para Kiesler, estas 'novas normas de ações vitais' estariam historicamente ligadas ao futuro, ao século XXI.

A máquina artística e conceitual que Kiesler apresentou na exposição "Art of this Century" em Nova Iorque em 1942, apenas tenta demonstrar que dentro do processo de percepção, nem a luz, nem o olho, nem o cérebro, só ou associados podem ver. Para o artista, apenas é possível "ver" graças à coordenação da união de experiências do ser humano. E que a imagem é concebida por nós e não pelo objeto real. Ele chega à conclusão de que a visão é a capacidade humana de criação e não uma reprodução mecânica.

Para o arquiteto Lars Spuybroek, que discutirá o conceito de "Vision Machine" para a exposição intitulada "Vision Machine", museu de Belas Artes de Nantes, operação "Júlio Verne, les mondes inventés", prefeitura de Nantes e "Mission 2000" na França, o conceito se conecta ao de arquitetura líquida, seu grande objeto de estudo. Ele parte do princípio de Oliver Sacks que trabalha a propriocepção no domínio da neurologia. A propriocepção designa a capacidade do cérebro humano de saber incessantemente a posição do corpo no espaço. Trata-se da sensação humana de altitude, movimento e equilíbrio. As terminações nervosas ou receptoras transformam todo estímulo em mensagem de utilização imediata.

As vias de propriocepção inconscientes se projetam no cerebelo e intervêm no controle da postura. Elas não chegam ao córtex e ficam inconscientes. Já, as vias de propriocepção diretas se projetam sobre o córtex somestésico primário e permite, portanto, a consciência da posição do corpo no espaço de maneira consciente. Assim, o conceito de propriocepção nada mais é que a autopercepção, algumas vezes inconsciente do corpo, da consciência interna dos músculos, dos tendões e da postura sem outra referência, que não ela mesma. Se para a maioria dos arquitetos o espaço é exterior ao corpo, para Lars, o espaço e a capacidade humana de se movimentar e, portanto, é indissociável ao corpo. A arquitetura expográfica passa a ser uma extensão do corpo como percepção estimulada pelos sentidos. Uma morfogênese para o "estar" humano, interativa e dinâmica, por isso é líquida, para e se modifica de acordo com a necessidade. Este espaço da "Vision Machine", este museu dentro do museu, é dinâmico porque não é linear. Ao incluir mídias virtuais, o "Vision Machine" não trabalha apenas com o conceito de imersão, mas o de eversão, onde as informações e percepções da virtualidade são lançadas para o mundo natural. Não se trata, portanto, de uma cenografia, ou de uma museografia suporte para as obras, ou ainda de "arte do espetáculo", mas de uma obra que permita o fluir e o absorver de uma visita ao museu.

» **BIBLIOGRAFIA**

- O'DOHERTY, Brian. No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- KIESLER, Frederick. Correalism and biotechnique. A definition and test of a new approach to bilding design, 1939.
- FREIRE, Cristina. Poéticas do Processo: Arte Conceitual no Museu. São Paulo: Iluminuras, 1999.

PERIÓDICO

- revista Architectural Records, no 86 de 03 de setembro de 1939. p. 60-75

CATÁLOGOS

- Vision Machine - Jules Verne Les Mondes Inventés. Musée des Beaux Arts de Nantes, 2000. Somogy Editions d'Art, Paris, 2000. Itália: Comunidade Européia, 2000. Sob a curadoria de Arielle Pelenc, 2000. Como parte do evento "Mission 2000, Jules Verne, Les mondes inventés". 13 de maio até 17 de setembro de 2000.
- Art of This Century. Objects, drawings, photographs, paintings, sculpture, collages, 1910-1942. Editado por: Guggenheim, Peggy. Nova Iorque: Arno Press, 1968.

SITES

- <http://www.kiesler.org> em janeiro de 2007.
- <http://www.noxarch.com> em novembro de 2006.

» A PUBLICIDADE E O TEMPO DO CINEMA

CELSO FIGUEIREDO - UNIVERSIDADE PRESEBITERIANA MACKENZIE

RESUMO // É curioso pensar na diferença existente na apropriação do tempo do cinema e do tempo da publicidade dentro da perspectiva do espectador. No cinema o espectador se entrega àquela história e, conquanto a narrativa esteja instigante, não há pressa para que o filme acabe. Em oposição a publicidade, sempre curta, ágil, cheia de elementos visuais apelativos, é vista como interrupção e não importa o quão curta temporalmente seja, é sempre longa demais para o espectador. Entre um e outra surge com força o conceito do *advertainment*, combinação de publicidade com entretenimento que incorpora elementos narrativos da sétima arte para sub-repticiamente, transmitir os conceitos atinentes à marca anunciante, mas sem se utilizar das táticas comuns da atividade publicitária como informar, demonstrar, oferecer, apresentar preços e condições de pagamento para os produtos anunciados. Nesse contexto, cabe discutir como a força da narrativa cinematográfica substitui ou complementa a publicidade tradicional e pode contribuir para uma mudança na maneira como o consumidor recebe e interage com a publicidade.

PALAVRAS-CHAVE // publicidade, cinema, entretenimento, tempo.

ABSTRACT // It is curious to consider the difference in the time appropriation in a movie from the time of advertising, from the perspective of the public. In the cinema the spectator let himself go along with the story and once the narrative is stimulating, there is no hurry to the end of the movie. On the other hand, advertising, always short, agile, full of appealing visual elements, is seen as interruptive no matter how short time frame is, it is always too long for the spectator. Between one and another, the concept of *advertainment* becomes stronger. A combination of advertising and entertainment that incorporates narrative elements of the seventh art in which passes on, under the table, the concepts related to the advertiser's brand, without using the common tactics of advertising activity as inform, demonstrate, offer, present prices and payment conditions for the advertised products. In this context, we can discuss how the power of the cinematographic narrative replaces or complements the traditional advertising and can contribute for a change in the way how consumer receives and interacts with the advertising.

KEYWORDS // advertising, cinema, entertainment, time.

O tempo é uma experiência relativa. Vivemos essa ambigüidade diariamente. É curioso verificar que na sociedade em que vivemos o tempo, os anos, as horas estão entre os principais fatores que determinam nossos critérios de bom ou mau, de eficaz ou lento, de novo ou velho. Na sociedade do mosaico que tenta abolir a narrativa, a imagem única e singular, o instantâneo do momento ainda não é suficiente para estabelecermos julgamento de valores sobre pessoas ou coisas. É necessária a multiplicidade ou, quem sabe, a seqüência para que possamos aferir valor às coisas e as pessoas. É preciso que haja uma régua sob a qual assentamos os fatos para compreendê-los melhor. A régua mais usada, mais freqüente é a do tempo. Esse mesmo tempo que sabemos ser relativo. Assim

a relatividade do tempo é, curiosamente, o mais firme e freqüente dos critérios.

No campo da publicidade, em que segundos são vendidos a preço de ouro, em que a atenção do consumidor deve ser capturada e recapturada em décimos de segundo, antes que seu dedo nervoso pressione o controle remoto e o percamos definitivamente, o critério do tempo é ainda mais voraz e avassalador. O zapping (Machado 1993) força a publicidade a ser cada vez mais ágil, colorida, sensual, sob o risco de perder-se a atenção do consumidor ao primeiro sinal de desagrado ou desinteresse. Noções de passado e futuro ficam fragilizadas e o agora é, mais que nunca, valorizado. Seja no apelo para venda imediata, presente no uso intensivo de imperativos: compre, venha, corra, aproveite... turbinados por expressões como "últimas peças", "só neste final de semana", "é agora ou nunca" entre outros gatilhos que tem por objetivo levar o leitor à compra imediata, convertendo comunicação em vendas. Nessa perspectiva, estabelece-se um jogo de gato e rato com o consumidor no qual a publicidade – varejista no mais dos casos – clama pela atenção com cores fortes, cortes rápidos, palavras de ordem e ofertas escarradas no consumidor. Este, por sua vez tem duas opções: ou ele corta o diálogo pressionando o controle remoto e buscando satisfação em outro canal, ou distrai para não ser sobrecarregado por mensagens pelas quais não tem interesse.

No corner oposto temos o cinema que de seu pódio de "sétima arte" arroga-se o direito de estabelecer o tempo da obra e força o espectador a penetrar naquele tempo, respirar a narrativa, envolver-se com os personagens ou com a situação e suspender por algum tempo (próximo de duas horas) o tempo "real" para entregar-se ao tempo do jogo (Huizinga 2007) o tempo daquela realidade paralela em que se pode experimentar seja uma vivência diferenciada seja um choque, uma quebra de estado, um distanciamento crítico.

Podemos listar as características do jogo correlacionando-as ao entretenimento. A primeira característica: "o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade", ligada diretamente à segunda característica, "o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'". Ambas as características apontadas remetem à idéia de que o jogo diz respeito às atividades que não estão diretamente relacionadas com o "ganha-pão", com a sobrevivência. O jogo diz respeito a uma ambiente paralelo, dedicado ao prazer e à fruição. Daí sua liberdade para experimentar caminhos diferentes. Se podemos encontrar a presença de elementos do jogo das relações cotidianas dedicadas à sobrevivência, no caso do entretenimento, essas características são ainda mais patentes. No entretenimento, a consciência de estarmos operando em um espaço distinto daquele do dia-a-dia é muito presente. Quem se sinta em uma poltrona de cinema nos dias atuais ou dedicava seu tempo a uma apresentação teatral no passado remoto, saberá, naturalmente, tratar-se de um ambiente distinto da realidade, da vida corrente, no qual é permitido mergulhar em realidades paralelas sem prejuízo à realidade cotidiana.

Mais próximo ao centro, encontramos o cinema de entretenimento, ou popcorn movie, no qual é necessário envolver o espectador em uma narrativa pulsante, em geral em ritmo acelerado, em que se vive vastas emoções e pensamentos imperfeitos para parafrasear Rubem Fonseca. Trata-se dos blockbusters, filmes que tem clara missão de entreter o espectador não se preocupando em passar algum tipo de mensagem, ou de propor qualquer questão de maio fôlego. Nesses, o que se

entrega é emoção, mesmo que o elo com a realidade seja extremamente frágil como é o caso dos Bonds, Indianas, Batmans no caso das aventuras ou das "Meg Ryans" e assemelhadas nas comédias românticas. Este gênero entrega 2 horas de fruição descompromissada com narrativas bem estruturadas e construções de clímax emocionais poderosos.

Surge agora, no campo da publicidade uma nova categoria, chamada publicidade-entretenimento ou advertainment. Trata-se de peças de publicidade mais longas, com filmes que vão dos 6 aos 12 minutos – tempo equivalente ao de um curta metragem – e que empenham-se em entregar emoções nas mesmas doses dos blockbusters mas com um patrocinador claramente identificado. Não obstante sua presença clara, o anunciante não invade a peça de entretenimento para entregar sua mensagem comercial. Em estilo mais soft sell (Figueiredo 2005, p. 79) essas peças publicitárias tem como objetivo principal entregar entretenimento em troca da atenção e do good will do consumidor em relação à marca. Ou em outros termos: " estamos na era do poder do consumidor e isso quer dizer que os profissionais que nos suprem com entretenimento e os anunciantes precisam mudar de modelo, da intrusão para o convite. (DONATON 2007, p.26)

Nessas condições opera-se uma interessante mudança na maneira pela qual a noção de tempo de manifesta aos olhos do consumidor. Se no modelo anterior, de publicidade tradicional, ela é vista como invasiva, desagradável, irritante e por esta razão seu tempo é sempre percebido como longo demais; no caso da publicidade-entretenimento o que oferece é um bom passa-tempo de modo que a premência do tempo deixa de ser tão intensa e, nessa circunstância, a mensagem publicitária é passada de modo sutil enquanto o espectador se deleita com a vibração e emoção da narrativa apresentada. Trata-se de uma nova estratégia de comunicação que promete mudar a maneira pela qual a publicidade é vista pelos consumidores. Enquanto entrega entretenimento ela veicula a mensagem da marca sem ser incômoda ou invasiva. Assim o tempo da publicidade se alonga aproximando-se do tempo de fruição próprio do cinema. Ou ainda, opera-se uma mudança

... do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário interrompe este mecanismo. Ele se insinua como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização (HUIZINGA, 2007, p. 11-12).

As conseqüências disso ainda estão por ser verificadas. Pode ser que o consumidor desenvolva uma recusa crítica das peças pelo fato delas serem patrocinadas. Pode ser também que, como vem se anunciando ele simplesmente absorva essas informações de fundo publicitário junto com o entretenimento sem maiores questionamentos; poderá ainda tornar-se um fã das marcas que entregam diversão gratuita. O que é certo, é que nesse modelo, o tempo se alonga e a publicidade se reveste de prazer, de experiências e sensações. O tempo parece mudar, assim como a imagem que o consumidor tem da publicidade.

» BIBLIOGRAFIA

- DONATON, Scott. Publicidade + Entetemento. São Paulo: Cultrix. 2007.
- FIGUEIREDO, Celso. Redação publicitária: sedução pela palavra. São Paulo: Thomson, 2005.
- GIANNETTI, Eduardo. O Valor do Amanhã. São Paulo: Cia das Letras, 2008.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 5.ed. 3.reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- MACHADO, A. Máquina & Imaginário. São Paulo: Edusp, 1993.

» A CONECTIVIDADE E A PERCEÇÃO ESTÉTICA EM UNIVERSOS ORGANIZADOS EM REDE

CLAÚDIA NASCIMENTO - MESTRE PELO PROGRAMA INTERUNIDADES EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - WWW.EXPLORINGHYPERMEDIA.COM/PROJECT

Resumo // Com as novas tecnologias da era digital, o acesso à informação, mais que sua disponibilidade, se torna uma questão fundamental. Os modos de publicação da hiperídia criam estruturas de rede que transformam nossos comportamentos e visões de mundo. Dentro desse contexto surge, segundo Roy Ascott, uma nova definição de "eu", que passa a ser o alcance de sua conectividade. Esta, por sua vez, se torna o principal caminho de acesso. Este autor criou o conceito de "condição tecnética", que define nossa entrada no milênio. Tal condição está relacionada tanto à atitude da mente, que procura a conectividade, a complexidade, a incerteza e o caos quanto à realidade concebida como composição ambígua e composta de camadas, em constante colapso e reforma, dependente do observador e em fluxo incessante. Ainda segundo Ascott, devemos assumir também uma "prática tecnética", a partir de investigações que possibilitem uma interação entre os campos de pesquisa da arte, da tecnologia e da consciência. Este trabalho procura, dentro dessa corrente de pensamento, compreender a hiperídia enquanto linguagem a partir de um diálogo entre sua estrutura narrativa e aquela encontrada pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss nas narrativas míticas dos índios sul-americanos. Esta aproximação, que também deu origem à construção de um projeto experimental de caráter ao mesmo tempo conceitual, acadêmico e artístico, coloca em relevo paralelos significantes entre os dois sistemas sógnicos. De acordo com Pierre Lévy, o papel atual do artista, mais que interpretar o mundo, passa a ser arquitetar dispositivos para a transmissão de mensagens. Essa idéia não parece tão nova se consideramos que as narrativas míticas, tal como analisadas por Lévi-Strauss, não são apenas estórias que transmitem mensagens, mas estruturas profundas com as quais diversas estórias de diferentes aparências são montadas. Estas estruturas, que são sistemas regidos por uma coesão interna e que têm como suporte a oralidade, são utilizadas para divulgar mensagens através de um sistema em rede sem um centro fixo, assim como àquelas da hiperídia. Os mitos e o discurso hiperidiático, como manifestações da atividade mental, nos oferecem uma imagem do universo. Ao menos, do universo humano, já que o homem procura conhecer-se e ao mundo que habita através da linguagem.

PALAVRAS-CHAVE // mitologia, hiperídia, narrativa, estrutura, rede.

ABSTRACT // With the new technologies of the digital age, the access to information, more than its availability, becomes a fundamental issue. The hypermedia modes of publications create web structures that transform our behaviors and visions of the world. Within this context, according to Roy Ascott, emerges a new definition of the "self", which becomes the range of its connectivity. This, in turn, becomes the main access path. The author has created the concept of a "technetic condition", which defines our entry into the new millennium. This condition is as much related to the mental attitude, which seeks connectivity, complexity, uncertainty and chaos, as to the reality known

to be layered and ambiguous, constantly collapsing and reforming, dependent on the observer and endlessly in flux. While still following Ascott's thinking, we should also take on the "technoetic practice" from investigations that make possible an interaction among art, technology and consciousness research. Following this line of thought, this article presents some ideas from a work that seeks to comprehend hypermedia as language arising from a dialog between its narrative structure and the one found by the anthropologist Claude Lévi-Strauss in the South-American indigenous mythical narratives. This approach, from which also originated a conceptual, academic and artistic experimental project, has put in relief significant parallels between both sign systems. According to Pierre Lévy, the real role of the contemporary artist, more than interpretation of the world, has turned into conception of devices to transmit messages. This idea doesn't seem so new if we consider that the mythical narratives, as analyzed by Lévi-Strauss, are not only stories that transmit messages, but also deep structures within which several stories different in their appearance are assembled. These structures, which are systems connected by an internal cohesion and that have orality as their vehicle, are used for transmitting messages through a web system without a fixed center, such as that of hypermedia. The myths and the hypermediatic discourse, as manifestations of mental activity, offer us an image of the universe. At least of the human universe, since men seek to know themselves and the world they live in through language.

KEYWORDS // mythology, hypermedia, narrative, structure, web

O homem sempre desenvolveu, desde os primórdios da comunicação, maneiras de armazenar (para posteriormente recuperar) idéias, pensamentos e estórias das comunidades das quais fazia parte. Esta habilidade vem crescendo de maneira surpreendente e inovadora desde o desenvolvimento das tecnologias digitais e da informática. Como nos diz Lúcia Santaella, tais tecnologias, unidas à telecomunicação, tornam as informações "instantaneamente disponíveis em diferentes formas para quaisquer lugares. O mundo está se tornando uma gigantesca rede de troca de informações" (SANTAELLA, 2003, p. 18).

Pierre Lévy afirma que "as informações e os conhecimentos passaram a constar entre os bens econômicos primordiais" (LÉVY, 1996, p.55), tornado-se as mais novas formas de riqueza. Mas a informação, principalmente a digital, tem uma natureza bastante diferente das outras formas de riqueza. "Se transmito a você uma informação, não a perco, e se a utilizo, não a destruo" (LÉVY, 1996, p.55). Desta maneira, o acesso à informação, mais do que a posse, se torna uma questão fundamental.

Segundo George Landow, o fato de uma informação estar disponível não significa que ela pode ser facilmente acessada. Para o autor, a reutilização da informação permitida pela hipermídia cria, inevitavelmente, estruturas de rede. Tanto o leitor como o autor/escritor devem ter acesso à informação, o que significa ter acesso à rede.

Considered as an information and publication medium, hypertext presents in starkest outline the contrast between availability and accessibility. Texts can be available somewhere in an archive, but without cataloguing, support personnel, and opportunities to visit that archive, they remain unseen and

unread (LANDOW, 1997, p. 287).

Este fato torna de extrema importância, dentro desses ambientes de comunicação em rede, facilitar o acesso à informação disponível, por exemplo através de uma eficaz estrutura de conexões do arquivo às redes das quais faz parte e de sua coerência organizacional como parte de um todo maior. O primeiro passo para alcançar este objetivo é, sem dúvida, entender a natureza dessa rede.

Landow diz que o modelo, analogia ou paradigma de rede, tão central ao hipertexto e à hiperídia aparece nos escritos teóricos estruturalistas e pós-estruturalistas e está relacionado à rejeição da linearidade.

Related to the model of the network and its components is a rejection of linearity in form and explanation, often in unexpected applications. [...] Although narratologists have almost always emphasized the essential linearity of narrative, critics have recently begun to find it to be nonlinear (LANDOW, 1997, p. 43).

Um modelo exemplar de não-linearidade narrativa e que pode ser uma forte referência para se compreender as redes digitais foi revelado por Claude Lévi-Strauss quando apresentou sua análise estrutural das narrativas míticas indígenas. Segundo este autor, “é impossível compreender um mito como uma seqüência contínua”. É preciso apreendê-lo

como uma totalidade e descobrir que o significado básico do mito não está ligado à seqüência de acontecimentos, mas antes, se assim se pode dizer, a grupos de acontecimentos, ainda que tais acontecimentos ocorram em momentos diferentes da História (LÉVI-STRAUSS, 2000, p. 68).

Isso acontece devido ao caráter fundamental dos mitos, a dupla natureza do seu tempo: simultaneamente reversível e irreversível, sincrônica e diacrônica. Assim como a música, o mito supera um tempo histórico findo, devido a uma organização interna que imobiliza o tempo que passa. A sucessão diacrônica de acontecimentos serve para reconstituir uma ordem sincrônica, que forma uma estrutura permanente, relacionada simultaneamente ao passado, ao presente e ao futuro. Esta idéia pode ser melhor entendida a partir de uma comparação da leitura do mito com a leitura de uma partitura de orquestra (Figura 1).

Leitura Horizontal (cronológica)



Feixes de Relações (Leitura Vertical)

FIGURA 1. EXPLICAÇÃO DOS FEIXES DE RELAÇÕES ATRAVÉS DE UMA PARTITURA DE ORQUESTRA.

Para fazer sentido, uma partitura de orquestra deve ser lida em duas direções: Uma seqüencial, da esquerda para a direita, de uma página para a outra e uma vertical, por colunas, pois as notas ou grupos

de notas situadas na mesma linha vertical formam um feixe de relações que cria a harmonia dos ins-

trumentos tocados juntos. Ao mesmo tempo, a partitura deve ser apreendida globalmente, pois “grupos de notas se repetem com intervalos e [...] certos contornos melódicos, aparentemente afastados uns dos outros, oferecem analogias entre si” (LÉVI-STRAUSS, 2003, p. 244). Lévi-Strauss demonstra que os mitos devem ser lidos da mesma maneira a partir de um exemplo, no qual manipula o mito de Édipo como se manipularia uma partitura de orquestra (Figura 02).

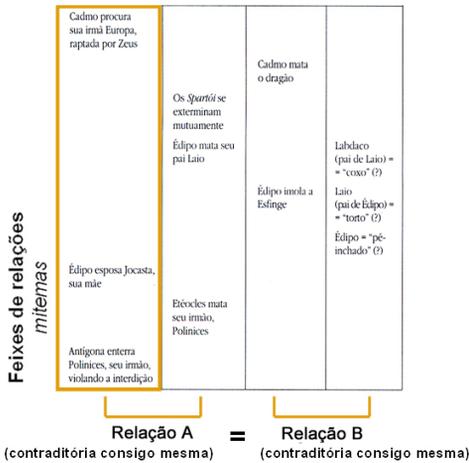


FIGURA 2. MITO DE ÉDIPLO MANIPULADO POR LÉVI-STRAUSS COMO UMA PARTITURA DE ORQUESTRA.

O autor reorganizou a narrativa em colunas de forma que o mito também pudesse ser lido em duas direções. Da esquerda para a direita, de cima para baixo, conta-se a estória mítica, mas lendo-o por colunas penetramos em sua estrutura a qual revela esquemas superpostos e simultâneos de onde se pode encontrar o verdadeiro significado do mito. Este está, portanto, associado às relações entre os elementos que compõe o mito. A não-linearidade destas narrativas

vai, no entanto, ainda mais além na medida em que tais elementos são compostos de signos, imagens que estão a meio caminho entre o que é percebido no mundo sensível e conceitos, que são atribuídos aos seres e às coisas de acordo com um sistema de classificação que é próprio de cada povo. Ou seja, um mesmo símbolo pode significar coisas diferentes em mitos diferentes ou estar ligado a várias características simultaneamente.

O objetivo de Lévi-Strauss ao estudar a mitologia era de demonstrar que por trás da arbitrariedade aparente dos mitos e de sua invenção desenfreada, existe uma lógica e “regras que operam num nível mais profundo” (LÉVI-STRAUSS, 2004, p. 29). A idéia de Lévi-Strauss é que um mito é sempre “uma transformação mais ou menos elaborada de outros mitos, provenientes da mesma sociedade ou de sociedades próximas ou afastadas” (LÉVI-STRAUSS, 2004, p.20). O ouvinte do mito, ao recontá-lo para seu grupo, tem a possibilidade de modificá-lo e retransmiti-lo de acordo com o contexto de seu próprio povo, mantendo algumas partes idênticas e alterando outras, transformando simbologias e trechos narrativos para sua melhor adaptação. Nesse processo, a estória contada com palavras se modifica, mas a estrutura e o sentido do mito enquanto mito se mantém. Assim, destes “empréstimos” de temas e termos entre os mitos decorrem as semelhanças e contradições encontradas entre as estórias e as variações de um mesmo mito. O antropólogo descobre então um sistema de transformações entre os mitos que o leva, a partir da descoberta de temas comuns, a encadear as mitologias e reuni-las em grupos. Em um segundo momento, os grupos de

transformações são relacionados às seqüências de mitos de populações vizinhas, num movimento que só tende a crescer. A análise dos mitos empreendida por Lévi-Strauss não se prende, portanto, a limites territoriais.

Segundo Landow, a apresentação do pensamento mitológico por Lévi-Strauss como um sistema complexo de transformações sem um centro faz dele um texto em rede, o que não surpreende, já que a rede serve como um dos principais paradigmas da estrutura sincrônica (LANDOW, 1997, p, 93). De fato, devido a este sistema, Lévi-Strauss chamou seu método de análise "levantamento em rosácea".

Seja qual for o mito tomado por centro, suas variantes irradiam-se em torno dele, formando uma rosácea, que se expande progressivamente e se complica. E, seja qual for a variante colocada na periferia que escolhermos como novo centro, o mesmo fenômeno se reproduz, dando origem a uma segunda rosácea, que em parte mistura-se à primeira e a transpõe. E assim por diante. Não indefinidamente, mas até que essas construções encurvadas nos levem de novo ao ponto de onde partimos. Disso resulta que um campo primitivamente confuso e indistinto deixa perceber uma rede de linhas de força e revela-se poderosamente organizado (LÉVI-STRAUSS; ERIBON, 2005, p. 181).

As redes nos têm feito questionar as insuficiências da linearidade e hierarquia como formas de armazenamento e organização da informação. Autores como Ted Nelson, George Landow e Sérgio Bairon, entre outros, apontaram para as deficiências da construção linear do texto impresso e do pensamento que este modela, tais como estreiteza, perda e separação de contextos, atenuação intelectual e até empobrecimento manifesto. Armazenar a informação em formato linear torna o acesso a ela mais difícil porque um único tipo de ordenamento não corresponde às necessidades dos diferentes indivíduos que a utilizam. O mérito da hipermídia está, portanto, no fato de que combina ambas as possibilidades, a unidade e a fragmentação, o fixo e o flexível, a ordem e a acessibilidade, enfim, a linearidade e múltiplas seqüências simultâneas. De maneira semelhante aos mitos, na hipermídia também existem pelo menos dois tipos de sentido. Um explícito, o sentido dos textos que lemos ou das informações que se apresentam a nós, que corresponde à leitura diacrônica descrita por Lévi-Strauss. O outro é um sentido implícito, que consiste naquilo que é revelado pelas conexões e que corresponde à leitura sincrônica das narrativas míticas.

Ao mesmo tempo em que se aproxima mais de nossas necessidades intelectuais, a hipermídia, sendo uma tecnologia intelectual, modifica nossa maneira de perceber o mundo porque como tal, nos diz Pierre Lévy, reorganiza a economia ou a ecologia intelectual em seu conjunto e consequentemente modifica a função cognitiva que supostamente deveria apenas auxiliar ou reforçar (LÉVY, 1996, p. 38). Segundo David Bolter, ao permitir que seus elementos e ações tenham significado, os sistemas de relações que compõem o hipertexto criam um universo humano e definem o mundo da inteligibilidade humana.

Simultaneamente, segundo Santaella, a própria realidade se torna múltipla nesta nova era. "O efeito das mídias, tais como a internet e a realidade virtual, entre outras, é potencializar as comunicações descentralizadas e multiplicar os tipos de realidade que encontramos na sociedade" (SANTAELLA,

2003, p. 128). Segundo a autora, estamos vivendo hoje um período extremamente complexo e híbrido onde as culturas se concatenam e onde coexistem todas as linguagens e quase todas as mídias anteriormente inventadas (SANTAELLA, 2003, p. 78). A Hipermídia, portanto, cria e representa essa multiplicidade e hibridismo pela riqueza e complexidade de misturas e combinações entre as linguagens visual, verbal e sonora e pela uniformidade de meios e linguagens surgida com o código universal binário dos computadores.

Ao usufruir da diversidade e hibridismo do ciberespaço, seus usuários também são alterados. O sujeito do ciberespaço é um sujeito múltiplo. Isso acontece em parte porque podemos ou precisamos assumir diferentes papéis de acordo com a informação manipulada, "todos podem ser autores, agentes, produtores, editores, leitores, consumidores, de um modo em que a subjetividade de cada papel prevalece de acordo com o instante" (ANTONIO, 1998, p. 190), mas também porque práticas tais como o correio eletrônico e a videoconferência constituem esse sujeito múltiplo, instável e fragmentado, uma constituição que é sempre inacabada, em projeto (SANTAELLA, 2003, p. 128). Tendo em vista este novo leitor que participa, escolhe, traça e cria caminhos de leitura, Bairon questiona: "Como poderemos descrever alguém que escreve, mas não detém o poder da significação, ou alguém que lê e detém amplos poderes de ressignificação?" (BAIRON; PETRY, 2000, p. 55). As noções de "leitor", "escritor" e a própria noção de identidade devem, portanto, ser revistas.

De acordo com Landow, Jean-François Lyotard propõe um modelo de "eu" como um nó em uma rede de informações em contraste ao "eu" ilhado do paradigma romântico do século XIX. O "eu" contemporâneo estaria sempre localizado em um "posto" (post) através do qual vários tipos de mensagens passam (LANDOW, 1997, p. 92). Essa idéia se assemelha à nova noção de "eu" proposta por Roy Ascott, que diz que "todo nó da rede é uma parte de mim e que, ao aprender a lidar com essa situação, configuro a mim mesmo na medida em que minha extensão da rede me define". O "eu" passa a ser, portanto, o alcance de minha conectividade.¹⁰

Ao observarmos a comparação que Lévi-Strauss faz dos mitos com a música, nos deparamos com idéias que podem iluminar a nova relação entre autor e leitor, emissor e receptor nos meios digitais. Ele nos diz que o desígnio do compositor se atualiza, como o do mito, através do ouvinte e por ele. Em ambos os casos, observa-se com efeito a mesma inversão da relação entre emissor e receptor, pois é, afinal, o segundo que se vê significado pela mensagem do primeiro; a música se vive em mim, eu me ouço através dela. O mito e a obra musical aparecem, assim, como regentes de orquestra cujos ouvintes são os silenciosos executores (LÉVI-STRAUSS, 2004, p. 37).

De maneira semelhante aos mitos, no ciberespaço nós leitores temos o poder de ressignificação, nós criamos sentidos de acordo com os caminhos que traçamos que só existem porque nós os atualizamos dentre um universo de possíveis. Assim, um texto nas redes digitais, entendido como uma combinação de blocos de informação interligados (que inclui imagens, sons e outros dados), "se vive em mim" e somente através de mim. Os caminhos traçados, por sua vez, procuram respos-

¹⁰ Palestra realizada no Espaço Fundação Telefônica em 28 de agosto de 2007, Argentina Disponível em: <http://www.trueo.com/Roy-Ascott-en-Argentina-Conferencia-1-MEACVAD/id/1254836003>

tas para nossas necessidades intelectuais. Portanto, como receptores, nos vemos significados pela mensagem emitida. Esse processo se amplia ainda mais na medida em que a crescente percepção de elementos visuais e sonoros na hipermídia leva, por seu caráter de alusão, à dispersão e ampliação do sentido daquilo que é percebido.

Ao olhar para estes veículos de comunicação criados pelas culturas indígenas, observamos que tanto os mitos quanto a hipermídia operam por meio de mecanismos semelhantes, onde o sentido emerge das relações entre as partes e destas com o todo. Por tal motivo, não existe uma única realidade, mas esta é criada a partir do contexto. Ambas as narrativas são criações da mente humana e como tais nos abrem ao mesmo tempo, como disse Paz a respeito dos poemas, as portas da estranheza e do reconhecimento. Os mitos e o discurso hipermidiático nos oferecem uma imagem do universo. Ao menos, do universo humano, já que o homem procura conhecer-se e ao mundo que habita através da linguagem.

» REFERÊNCIAS

- ANTONIO, Irati. Autoria e cultura na pós-modernidade. Ci. Inf., Brasília, v. 27, n. 2, 1998. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v27n2/irati.pdf>>. Acesso em: 05 de agosto de 2007.
- BAIRON, Sérgio; PETRY, Luis Carlos. Hipermídia, psicanálise e história da cultura: making of. Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Editora Mackenzie, 2000. 148 p.
- LANDOW, George P. HyperText/Theory. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1994. 392 p.
- _____. Hypertext 2.0: the convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press, 1997. 356 p.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. "Totem e Tabu" versão jivaro. In: LÉVI-STRAUSS, Claude. A oleira ciumenta. Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Brasiliense, 1986. p. 229-253.
- _____. Antropologia estrutural. Tradução de Chaim Samuel Katz e Eginardo Pires. 6. ed. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 2003. 456 p. (Série Biblioteca Tempo universitário, 7).
- _____. O cru e o cozido (mitológicas v. 1). Tradução de Beatriz Perrone-Moisés. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 442 p.
- _____. O pensamento selvagem. Tradução de Tânia Pellegrini. 6. ed. Campinas: Papirus Editora, 1989.
- _____. Minhas palavras. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Brasiliense, 1986. 268 p.
- _____. Mito e significado. Lisboa: Edições 70, 2000. 93 p.
- _____. ; ERIBON, Didier. De perto e de longe. Tradução de Léa Mello e Julieta Leite. São Paulo: Cosac Naify, 2005. 270 p.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. 160 p. (Coleção TRANS).
- NELSON, Theodor Holm. Structure, Tradition and Possibility. Hypertext' 03, the Fourteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, Nottingham, UK, p.1, 2003. Keynote apresentado na 14ª Conferência anual de Hipertexto e Hipermídia em agosto de 2003, Nottingham, Reino Unido.
- PAZ, Octavio. Claude Lévi-Strauss ou o Novo Festim do Esopo. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. 2ª tiragem da 1ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- SANTAELLA, Lucia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003. 357 p.
- _____. Lucia. Hipermídia: a trama estética da textura conceitual. In: BAIRON, Sérgio; PETRY, Luis Carlos. Hipermídia, psicanálise e história da cultura: making of. Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.
- _____. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: Fapesp, 2005. 432 p.
- _____. Os Espaços Líquidos da Cibermídia. In: ACTA MEDIA III – SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ARTEMÍDIA E CULTURA DIGITAL, 2004, São Paulo.

» CINEMA INTERATIVO: A SÉTIMA ARTE EM TEMPOS DE PÓS-MODERNIDADE

DENIS PORTO RENÓ - Jornalista, documentarista, mestre e doutorando em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo, onde pesquisa sobre cinema interativo, membro-fundador da Red INAV – Rede Ibero-americana de Estudos sobre Narrativas Audiovisuais

VICENTE GOSCIOLA - Doutor em Comunicação - Tecnologias da Informação pela Comunicação e Semiótica da PUC-SP, onde desenvolveu pesquisa sobre roteiro para hiperídia (2002). Autor do livro "Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa" (2ª ed, rev. ampl., São Paulo, Senac, 2008), é professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi.

RESUMO // A estética audiovisual, assim como diversas outras estéticas comunicacionais, vive momentos de revolução. Tais mudanças envolvem a estética desde a criação, a produção, a transmissão, a projeção a, até mesmo, o comportamento do público, que agora não se contenta com a passividade tradicional nestes processos. Porém, apesar de existir uma necessidade de mudança, as tecnologias digitais ainda não oferecem ao cinema interativo condições para que este se transforme numa realidade sociocultural. Este artigo apresenta uma reflexão sobre a importância de se desenvolver uma estética narrativa que contemple a necessidade participativa apresentada pelos espectadores, agora também usuários, do mercado cinematográfico, tanto para as telas convencionais como para televisão digital, telefonia móvel e computador.

PALAVRAS-CHAVE // Cinema interativo, Audiovisual, linguagem audiovisual, comunicação, novas tecnologias digitais.

RESÚMEN // La estética audiovisual, así como diversas otras estéticas comunicacionales, vive momentos de revolución. Tales cambios involucran desde la estética y la transmisión, o proyección, hasta mismo al comportamiento del público, que ahora non se limita en la pasividad tradicional en estos procesos. Mientras, a pesar de existir una necesidad de cambio, las tecnologías digitales anida non proporcionan al cine interactivo condiciones para que este se transforme en una realidad mercadologica. Esto articulo presenta una reflexión sobre la importancia de se desarrollar una estética narrativa que contemple la necesidad participativa presentada por los receptores, ahora también usuarios, del mercado cinematografico, tanto para las pantallas convencionales como para televisión digital, telefonia móvil y ordenador.

PALABRAS-CLAVE // cine interactivo, audiovisual, lenguaje audiovisual, comunicación, nuevas tecnologías digitales.

» A PÓS-MODERNIDADE

A sociedade tem vivido modificações substanciais de algumas décadas para cá. O que era considerado espaço exigia uma delimitação física, visível ou não, mas de forma existencialista. Com as mudanças, o que era delimitado passou a ser virtual, apenas imaginável, discutido. Esse espaço imaginário recebeu o nome de ciberespaço, algo ainda em estudos, mas com uma definição prati-

camente consolidada. O surgimento do ciberespaço participa diretamente de uma nova fase vivida pela sociedade: a pós-modernidade. Os primeiros conceitos que projetavam a leitura social para a pós-modernidade, definida por Bauman (2001) como modernidade líquida, foram declarados por McLuhan (2005, p.12), ainda de forma singela e descompromissada com o que viria a ser uma nova fase. Dizia ele, numa leitura daquele tempo, que "hoje, as tecnologias e seus ambientes conseqüentes se sucedem com tal rapidez que um ambiente já nos prepara para o próximo. As tecnologias começam a desempenhar a função da arte, tornando-nos conscientes das conseqüências psíquicas e sociais da tecnologia". E complementava:

Nós estamos entrando na nova era da educação, que passa a ser programada no sentido da descoberta, mais do que no sentido da instrução. Na medida em que os meios de alimentação de dados aumentam, assim deve aumentar a necessidade de introdução e de reconhecimento de estruturas.
(MCLUHAN, 2005, p.13)

As idéias de McLuhan abriram discussões sobre essa nova fase, onde a participação da energia elétrica, da comunicação eletrônica e digital se transformaram em agentes mutantes de comportamentos sociais, assim como as formas de comunicação entre os componentes da sociedade. Porém, as idéias de McLuhan, para Vilches (2003, p.69) merecem uma análise com relação ao seu claro posicionamento entre o pós-moderno e o neocrítico. Para ele:

O pensamento de McLuhan, no debate sobre os meios e a realidade, parece navegar em dois mares. O debate entre pós-modernos e neocríticos está aberto e posto no terreno dos novos meios, e não como debate epistemológico. Portanto, é mais político que teórico, mais midiológico que acadêmico.

A existência da pós-modernidade ganha força por Bauman (2001, p.31), que define essa fase como sociedade da modernidade líquida ou fluída. Para ele, uma das características marcantes desta fase é a falta de estrutura espacial, ou seja, a questão espacial já não tem tanta importância. E define:

Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas "por um momento".
(BAUMAN, 2001, p.8)

O autor justifica, em seguida, o motivo da escolha da idéia de líquido ou fluído como peças fundamentais para a leitura da pós-modernidade. Segundo Bauman (2001, p.9), "essas são as razões para considerar 'fluidez' ou 'liquidez' como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade".

A discussão sobre o pós-modernismo é reforçada com Santaella (2007). Para ela, que compartilha conceitos com Bauman (2001), mais do que a mudança do pós-modernismo, modificou-se também o ser humano, que a autora apresenta como pós-humano. Para ela, as mudanças fazem parte da pós-modernidade.

A expressão “pós-humano” tem uma genealogia, como, de resto, também a possuem quaisquer outras expressões que se tornam medas correntes em discussões intelectuais e em matérias jornalísticas de divulgação. Parece evidente que um rastreamento da genealogia do pós-humano deve começar pelo exame histórico do surgimento do prefixo “pós”. Desde os anos 1960, e cada vez mais freqüentemente até a explosão de seu uso nos anos 1980, esse prefixo foi anteposto aos substantivos “moderno”, “modernismo” e “modernidade”. (SANTAELLA, 2007, p.33)

Essa mutação justifica as críticas proferidas tanto por Lyotard, em seu livro “a modernidade – um projeto inacabado” como para Santos (1999), para quem o século XX foi o século das promessas não cumpridas. Porém, é importante ressaltar que Santaella não considera pós-humano sinônimo de pós-moderno, apesar de reconhecer uma relação entre eles. Segundo ela, “é importante dizer, retomando idéias desenvolvidas no capítulo 1, que não tomo a cultura pós-moderna e a cultura pós-humana como sinônimas” (SANTAELLA, 2007, p.67).

Para complementar o entendimento sobre a pós-modernidade, vem o teórico alemão Hans Ulrich Gumbrecht nos iluminar o caminho para darmos conta da amplidão do conceito. Em seu livro *Corpo e Forma* (1998, pp. 137-151) desenvolve os “três conceitos característicos da situação pós-moderna”. O primeiro conceito, da destemporalização, concebe que toda temporalidade é efêmera, pela diluição em um mesmo cadinho do passado presente e futuro, em um mundo imerso na simultaneidade, tão bem caracterizado pelas práticas sociais de múltiplas conexões, telas e atividades concomitantes. A desreferencialização é o enfraquecimento da objetividade na representação do mundo exterior ou a perda do contato direto com a matéria, o que nos lembra as criações em realidade virtual e as comunidades on-line. E, provavelmente o conceito mais significativo para este estudo, a destotalização é a “impossibilidade de sustentar afirmações filosóficas de caráter universal”, claramente sinalizada pela falência das práticas da globalização e de toda e qualquer teoria absoluta, o que faz implodir a autocracia do senso estético único, liberando as novas mídias para assumir e consolidar as suas novas estéticas narrativas, como veremos a seguir.

» **PRÁTICAS E NARRATIVAS DO CINEMA INTERATIVO**

Se o cinema é um meio de comunicação, e uma forma de expressão estética, profundamente enraizado nas mais diversas sociedades e culturas contemporâneas, vale toda a atenção para as suas mais diversas possibilidades narrativas, de modo a identificar novas chaves para o que se pretende chamar de cinema interativo, pois muitas das experiências do passado, se não possuem soluções diretamente voltadas para os desafios atuais, podem nos oferecer proveitosos caminhos para a reflexão e novas idéias, auxiliando-nos a alcançar resultados concretamente positivos. Diante de um quadro geral das expressões audiovisuais que possibilitaram uma relativa interatividade, é inevitável nos inquietarmos com questões como: onde devem se concentrar os esforços narrativos na TV interativa, na possibilidade do telespectador alterar os rumos de uma história, ou na oferta ao telespectador de conhecer outros pontos de vista?; qual é o papel da narrativa em uma cinematografia interativa?

Compreender o que é o cinema interativo é algo repleto de limitações, pois o mesmo ainda está

presente somente em estudos e em projetos que buscam sua viabilidade. Apesar dos inúmeros estudos a respeito, ainda não há uma proposta viável economicamente e estruturalmente que esteja de acordo com as expectativas do espectador/usuário e ao mesmo tempo dentro das limitações tecnológicas presentes nos dias atuais. Diversos teóricos apontam para a necessidade de que sejam feitas novas reflexões a partir de novos pontos de vista, mais abertos para a potencialidade das novas tecnologias, como Mark Amerika (2005, p. 136), que alerta para o imperativo em reorganizarmos a “maneira como pensamos a respeito da tecnologia e ... repensar a ‘vocalização do artista’ assim como investigar termos como cinema interativo”.

De acordo com Peter Lunenfeld (2003, p.374), “as poucas tentativas de cinema interativo computadorizado não conseguiram provar que eram capazes de oferecer uma forma narrativa não-linear viável para competir com os modelos-padrão”. Para ele, o desenvolvimento do cinema interativo ainda está longe da realidade. O autor ainda complementa que “o cinema interativo funciona melhor no domínio do mito”. Mas há exemplos de desenvolvimento e pesquisa em cinema interativo que nos permitem vislumbrar recursos eficientes para tal meio. Glorianna Davenport, diretora de pesquisas científicas no MIT Media Laboratory, em Massachussets, fundou em 1987 o pioneiro grupo de pesquisa e desenvolvimento Interactive Cinema Group, ativo até o momento. O computador foi o primeiro campo de experiências na área e os destaques são: *One Man and his World*, 1967, de Radosz Cincera; *Aspen Moviemap*, 1978 de Andrew Lippman, no MIT, com dois reprodutores de videodisco e um computador Vax (GOSCIOLA, 2008, pp.70-71); o *interactive movie game* de 1983 *Dragon's Lair*, realizado em full-motion video (FMV) por Don Bluth. Salas de cinema interativo da Interfilm, Inc. e pela Sony New Technologies foram desenvolvidas com poltronas com botões e joysticks para optar pela por qual caminho seguir ou alternar narrativas paralelas (GOSCIOLA, 2008, p. 58 e 73) de filmes como: *Mr. Payback: An Interactive Movie*, em 1995, por Bob Gale (direção e roteiro); *Nomad-The Last Cowboy*, por Petra Epperlein e Michael Tucker; *I'm Your Man* (1992) de Bob Bejan (direção e roteiro). O CD-ROM também foi mídia para produções pioneiras como: *Switching: An Interactive Movie* (2003); *13terStock* de Morten Schjødt (direção e roteiro) (2005). Na TV, as experiências em destaque são: 1991, thriller erótico *Mörderische Entscheidung* (decisões homicidas) de Oliver Hirschbiegelnotal, duas emissoras de TV (GOSCIOLA, 2008, p.64); 2000, *D-dag*, de Søren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring, Thomas Vinterberg e Lars von Trier, transmitido simultaneamente pelas sete emissoras de TV dinamarquesas, quatro personagens, cada qual dirigido por um dos diretores (GOSCIOLA, 2008, pp.65-66). As salas de cinema recebem sensores de movimento ou celulares para que a platéia altere a narrativa: 2006, espectadores por SMS alteram a narrativa em um curta comercial desenvolvido pela AgênciaClick para a Fiat, em São Paulo; 2007, a MSNBC.com experimentou em Los Angeles um “crowd gaming”, sensores registravam movimentação da platéia que alterava a narrativa.

O próprio Lunenfeld autor possui olhares mais otimistas quanto ao cinema interativo. Para ele, “se remodelarmos o cinema interativo em torno do conceito de *Switching: An Interactive Movie* hipercontextualização¹¹ em vez de em torno do graal mítico da narrativa não-linear, um fenômeno como *The Blair witch Project*¹² (1999) funciona como um exemplo atipicamente bem-sucedido do cinema

¹¹ Lunenfeld (2005, p.375) define hipercontextualização como “uma comunidade comunicativa rizomática e dinâmica que usa as redes para a curadoria de uma série de contextos em mudança”.

¹² A experiência foi apresentada, segundo Lunenfeld (2005, p.375) por J. P. Telotte, em 2001, através do texto “*The Blair*

interativo" (LUNENFELD, 2005, p.375-376). Atualmente o The blair witch Project é considerado um clássico e pioneiro exemplo bem sucedido de alternate reality game-ARG (GOSNEY, 2005, p.12-16). Seja como for, o desafio é fazer com que a estrutura não-linear se transforme também em uma experiência narrativa bem-sucedida.

» CONCLUSÕES

Percebe-se, com as discussões apresentadas neste artigo, que a necessidade de se criar uma narrativa que contemple uma demanda do mercado da comunicação. Afinal, os usuários estão cada vez mais em busca de processos participativos da comunicação. As mídias, por sua vez, precisam deste conteúdo, apesar de ainda oferecerem limitadas opções atualmente. Uma das demandas deste produto é a televisão digital, que promete uma interatividade ainda distante em seus conteúdos, especialmente no mercado cinematográfico, que assume um importante papel neste espaço midiático.

Outra demanda crescente está na telefonia móvel, que assume cada vez mais o papel de mídia pessoal no que tange transmissão e recepção de dados, sejam em formato de texto, fotos, áudio ou vídeo. Porém, é preciso oferecer navegabilidade nestes conteúdos, pois o próprio aparelho é um potente navegador. Espera-se que as dificuldades tecnológicas sejam superadas por um diferencial que os seres humanos possuem, e é fundamental para processos criativos: o raciocínio.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMERIKA, Mark. Escrita no ciberespaço: notas sobre narrativa nômade, net arte e prática de estilo de vida. In LEÃO, Lúcia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores, 2001.
- GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
- GOSNEY, John W. Beyond reality: a guide to Alternate Reality Gaming. Boston: Thomson, 2005.
- LUNENFELD, Peter. Os mitos do cinema interativo. In LEÃO, Lúcia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós comunicación, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media). 18ª Ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- RENÓ, Denis & CASTAÑEDA, Diego Bonilla. Cinema interactivo: estudios para una nueva propuesta. In COLABOR (org). Caminhos da arte para o século XXI / CEPIA / COLABOR. São Paulo: MAC USP – Programa Interunidades de Pós-Graduação em História e Estética da Arte, 2007.
- RENÓ, Denis & GONÇALVES, Elizabeth Moraes. Hipertexto e montagem audiovisual: discussões sobre o tema. Revista Verso e Reverso, Ano XXI, v.3, 2007, número 48. ISSN 1806-6925. Disponível em <http://www.versoeverso.unisinos.br/index.php?e=12&s=9&a=104>.
- SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.
- VILCHES, Lorenzo. A migração digital. São Paulo: Loyola, 2003.

ELIANE WEIZMANN - Mídia artista, mestre em Artes Visuais pela Unesp-SP, 2006. Coordenadora do educativo do File, ministra aulas na faculdade de Comunicação Digital da Unip.

FERNANDO MARINHO - Designer, pós-graduado em Design de Hiperídia pela Universidade Anhembi Morumbi, 2004. Ministra aulas na Universidade Tiradentes em Aracaju.

LEOCÁDIO NETO - Designer, diretor de arte do Projeto Integrado Design e Comunicação Estratégica, pós-graduado em Design de Hiperídia pela Universidade Anhembi Morumbi em 2004.

[HTTP://WWW.ETCETERART.NET](http://www.etceterart.net) - Os três autores participaram conjuntamente com obra de net art no MAF05- Tailândia, prog:ME 2005- RJ, File SP 2004, no 2004 WEBART SECOND MONTENEGRIN JURIED COMPETITION- Iugoslávia e File SP 2008. Publicaram artigo no GA2004- 7TH GENERATIVE ART CONFERENCE - Milão e no 6º Congresso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, P&D, 2004. Participaram como palestrantes no evento Faces do Design da Universidade Anhembi-Morumbi em 2003 e no evento Ponto - Semana Interdisciplinar dos Cursos de Design e Moda da Universidade Anhembi-Morumbi em 2004.

Resumo // A arte na rede é o resultado de um diálogo interdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia que faz uso das linguagens tecnológicas para propor uma nova experimentação estética on-line.

Existem dois tipos de trabalhos veiculados na internet, os que são produzidos "para" a rede e os que são produzidos "com" a rede. Os que são produzidos para a rede são trabalhos interativos que possuem banco de dados próprio e sua navegação varia de acordo com a interação do interator dentro das possibilidades delimitadas pelo autor. Os que são produzidos com a rede são trabalhos que dependem da sua conectividade para acontecer, eles fazem uso dos dados da rede, do fluxo de informações para gerar sua navegação. O computador se alimenta dos dados da rede em tempo real para responder à ação do interator.

Neste artigo os autores apresentam dois trabalhos de netart criados por eles, "011000" e "Story Teller", apontando questões imanentes à essas novas manifestações como por exemplo o tempo real e a estética do banco de dados.

"011000" é resultado das reflexões geradas a partir dos Cartemas de Aloísio Magalhães e as possibilidades que a mídia digital e a internet nos proporcionam através de webcams, rádios e jornais on-line.

"Story Teller" é uma narrativa digital cuja proposta é contar histórias contextualizadas num tempo e espaço descrevendo situações reais complexas e multidimensionais que caracterizam a experiência das pessoas.

Nos dois trabalhos a duração da imagem está estritamente vinculada a um tempo remoto de conexão e desconexão. Salvar uma imagem ou uma frase no "011000" ou no "Story Teller" respectivamente, não significa que estarão preservadas ou arquivadas, elas serão renovadas, serão sempre a atualização do passado. Essa atualização é decorrência da busca em tempo real no banco de

dados ao qual os trabalhos estão vinculados. Esse banco de dados não é mensurável, sua medida e limite vão até onde a imaginação permite. O banco de dados é indeterminado e de crescimento exponencial e funciona como uma renovação algorítmica dos rastros deixados pelos interatores.

Ambos os trabalhos não preservam nem sedimentam suas próprias histórias, mas estimulam a interação e convidam o interator a deixar seu registro de passagem pela obra. O que permanece nesses trabalhos são os algoritmos, as regras que compõem o comportamento da obra, mas a composição e as imagens são efêmeras, elas têm a duração da visualização e da interação.

PALAVRAS-CHAVE // netart, tempo real, interatividade, internet

SUMMARY // The art on the internet is the result of an interdisciplinary dialog between art, science and technology that uses technological languages to propose a new esthetic experiment on-line.

There exist two types of work linked on the internet, those that are produced "for" the net and those that are produced "with" the net. Those that are produced for the net are interactive works that have their own data banks and their navigation varies according to the interaction of the interactor within the possibilities delimited by the author. Those that are produced with the net are works that depend on their connectivity to occur, they utilize the data of the net, of the information flow to generate their navigation. The computer feeds off these data in real time to respond to the action of the interactor.

In this article the authors present two works of netart created by them, "011000" and "Story Teller", pointing out inherent questions about those new manifestations like for example the real time nature and the esthetics of data banks.

"011000" is the result of reflections generated since the Cartemas of Aloísio Magalhães and the possibilities that the digital media and the internet provide us through webcams, radios and on-line journals.

"Story Teller" is a digital narrative whose proposal is to tell stories contextualized in time and space, describing real, complex and multidimensional situations that characterize the experience of people.

In these two works, the duration of the image is strictly tied to a remote time of connection and disconnection. Saving an image or a phrase in "011000" or in "Story Teller" respectively, doesn't signify that they will be preserved or archived, they will be renewed, they will always be the actualization of the past. This actualization is the consequence of retrieval in real time from the data bank the works which are linked. This data bank is not measurable, its size and limit go as far as the imagination permits. The data bank is indeterminate and has exponential growth, and functions like an algorithmic renewal of vestiges left by the interactors.

Both works neither preserve nor deposit their own stories, but stimulate the interaction and invite the interactor to leave his mark on the work. What remains of these works are the algorithms, the rules that determine the comportment of the work, but the composition and the images are ephemeral, they have a duration of visualization and of interaction.

KEY-WORDS // netart, real time, interactivity, internet

A arte na rede é o resultado de um diálogo interdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia que faz uso das linguagens tecnológicas para propor uma nova experimentação estética on-line.

Podemos distinguir dois tipos de trabalhos veiculados na internet: os que são produzidos “para” a rede e os que são produzidos “com” a rede. Os que são produzidos para a rede são trabalhos interativos que possuem banco de dados próprio e sua navegação varia de acordo com a interação do interator dentro das possibilidades delimitadas pelo autor. Os que são produzidos com a rede são trabalhos que dependem da sua conectividade para acontecer, eles fazem uso dos dados da rede, do fluxo de informações para gerar sua navegação. São obras que só existem on-line. O computador se alimenta dos dados da rede em tempo real para responder à ação do interator.

As classificações desses tipos de obras são muitas: webart, netart, arte generativa, software art, code art, arte do protocolo, cada qual com as suas especificidades e variando de acordo com os conceitos de cada autor.

Neste artigo os autores apresentam dois trabalhos de netart criados por eles, “011000” e “Story Teller”, apontando questões imanentes à essas novas manifestações como por exemplo o tempo real e a estética do banco de dados.

» 011000 // URL- WWW.ETCETERART.NET/011000

O título, “011000”, além de fazer uma alusão ao código binário do computador, que opera com zeros e uns, também significa que o resultado obtido com o trabalho é um entre outros mil que estão em potencial.

“011000” se inspira no modus operandi com o qual Aloísio Magalhães produziu os Cartemas, colagens estruturadas na justaposição de cartões-postais, e explora possibilidades no ambiente hipermediático que ampliam esse conceito.

Aloísio Magalhães (1927-1983), reconhecidamente um dos principais personagens da história do design brasileiro, deixou uma obra expressiva, extremamente particular, coerente e atual. Seus trabalhos abarcaram, afora o campo do design, o das artes plásticas e o da gestão cultural.

Paradoxalmente, durante uma atividade específica do design, Aloísio vislumbrou



composições interessantes a partir da apropriação de imagens impressas em série. Desde então, dedicou-se à produção de colagens com cartões-postais. Em 1972, expôs pela primeira vez esses trabalhos e, em 1974, criou-se o neologismo Cartema para designar essa criação artística.

O Cartema, de feitura simples e grande efeito visual, é fruto de alguns procedimentos formais como repetição, rotação e estruturação em malha modular, muito utilizados por Aloísio Magalhães em seus projetos de imagem corporativa, nas décadas de 60 e 70. Observa-se que o mesmo espírito construtor dos Cartemas já era manifesto em sua produção de design. Além de propor uma aproximação entre arte e design, o Cartema apontou para outras formas de olhar e usar as imagens impressas nos cartões-postais.

O cartão-postal redimensionou o conceito de espaço. Através dele, o espaço veio ao encontro do observador, do destinatário. Nesse sentido, o cartão-postal, ao longo da sua evolução, converteu-se numa forma de viagem. Com o advento da Internet, a viagem imaginária dos cartões-postais tornou-se mais realística e dinâmica, pois, com um único click no mouse, salta-se de um lado para outro do mundo em segundos.

"011000" faz uma associação do cartão-postal com webcams, rádios e jornais on-line, possibilidades que a mídia digital e a internet oferecem de conhecer um lugar em tempo real através de imagens, notícias, escritas, dialetos, músicas e sonoridades.

Assim como Aloísio apropriou-se dos cartões-postais como matéria artística, "011000" apropriou-se dos dados disponíveis na rede mundial de computadores para gerar composições que dialogam com o seu meio. Essas composições estão em constante metamorfose, pois, além de os dados serem mutantes, a obra somente acontece a partir da interação: é o interator quem determina o sentido da obra.

A simultaneidade proporcionada pela interface do computador produz relações riquíssimas, impensáveis até então. Combinatórias de sons, imagens e textos de diversas localidades, estabelecem múltiplas leituras, numa ciberviagem potencial. Cada uma dessas mídias sugere um caminho inspirado nos Cartemas. A repetição, o recorte, a sobreposição, o espelhamento, a simultaneidade, o jogo caleidoscópico são palavras-chave na elaboração da peça digital "011000".

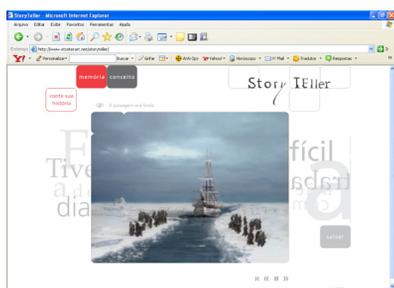
As webcams são aparelhos que captam e transmitem imagens de locais públicos ou privados. Uma vez disponibilizadas na internet, são passíveis de apropriação e manipulação. Cada quadro de imagem que uma webcam gera, é único, e está em contínua renovação. Portanto, as composições geradas a partir desse quadro serão sempre diferentes a cada atualização.

Mobilidade, deslocamento, fluxo. Em cada uma das interfaces de webcams do trabalho são apresentadas cinco imagens de lugares diferentes. Cada conjunto delas proporcionam ações diferentes de interação e resultados diferentes também. O fato delas carregarem em tempo real e aparecerem simultaneamente na tela do computador gera um confronto entre elas a partir de suas diversidades, fuso-horário, clima, paisagem.

No ambiente digital surge uma nova configuração de tempo e espaço. O tempo nos cartões-postais de Aloísio Magalhães é um fragmento do passado. No ambiente digital das webcams, jornais e rádios on-line, o tempo insere-se na perspectiva do tempo real na qual prevalece o imediatismo e a

simultaneidade. Isso constitui o fator de renovação dos Cartemas.

» **STORY TELLER // URL- WWW.ETCETERART.NET/STORYTELLER**



(Projeto desenvolvido no FILE Labo, o novo laboratório de novas mídias do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica).

O contador de histórias, dentro da tradição dos contos orais, tem a função de resgatar, preservar e transmitir conhecimentos e valores através de relatos míticos, contos e lendas. As narrativas integram o campo mais vasto dos storytellings (narrativas fictícias).

A narrativa é uma manifestação cultural e é um instrumento de construção de sentidos ou

significados de si, das suas circunstâncias e experiências.

Essa arte que existe desde os mais remotos tempos da história está sempre atualizando suas formas de discurso, e a cada novo relato a história se renova, dependendo do interlocutor e da sua platéia.

“Story Teller” é uma narrativa digital cuja proposta é contar histórias contextualizadas num tempo e espaço descrevendo situações reais complexas e multidimensionais que caracterizam a experiência das pessoas. Essas histórias são contadas através de cenas resgatadas de vídeos de outros contextos e editados de acordo com as palavras digitadas pelos interatores. “Story Teller” escolhe, se apropria e edita histórias dando novos sentidos e visualidade às narrativas.

Esse mecanismo possibilita criar histórias a partir de inúmeras combinatórias baseadas em arquivos que são alimentados constantemente.

O interator digita uma frase que representa alguma lembrança pessoal, o programa busca cenas vinculadas às palavras digitadas e edita um vídeo com a seqüência estabelecida. Mais importante do que a veracidade ou a falsidade é a seqüência de vídeos que determinarão o enredo e possíveis significados para a narrativa. Seqüências diferentes são histórias diferentes. Os significados são construídos em função do texto digitado, do contexto e da sucessão das cenas que compõem o vídeo editado.

Diferentemente do texto impresso, em que a visualização da cena se dá no imaginário do leitor, no meio digital podemos aproveitar as possibilidades da interação, da busca em banco de dados para tornar o imaginário visível na tela do computador. O texto adquire portanto a espacialidade da visualidade.

O objetivo dos trabalhos “011000” e “Story Teller” não é capturar e registrar um instante no tempo e, sim, ter uma experiência desse tempo naquele instante. Ambos não preservam nem sedimentam suas próprias histórias, mas estimulam a interação e convidam o interator a deixar seu rastro de passagem pela obra.

O que permanece nos trabalhos de netart é o seu algoritmo, são as regras que compõem o comportamento da obra, mas a composição e as imagens são efêmeras, elas têm a duração da visualização e da interação.

O ato de salvar nesses trabalhos tem uma conotação diferente pois, ao salvar a sua interação, apenas o modelo será registrado. O sistema salvará a ação, o comportamento do interator. As imagens, no entanto, serão carregadas em tempo real, ou seja, toda vez que "on picture" (interface onde encontram-se os modelos salvos no "011000") ou "memory" (interface onde encontram-se as frases salvos no "Story Teller") forem acessados as composição salvos ali serão atualizadas em tempo real, ver-se-á a mesma estrutura que fora salva, porém, as imagens serão do instante acessado. Nos dois trabalhos a duração da imagem está estritamente vinculada a um tempo remoto de conexão e desconexão. Salvar uma imagem ou uma frase no "011000" ou no "Story Teller" respectivamente, não significa que estarão preservadas ou arquivadas, elas serão renovadas, serão sempre a atualização do passado. Essa atualização é decorrência da busca em tempo real no banco de dados ao qual os trabalhos estão vinculados. Esse banco de dados não é mensurável, sua medida e limite vão até onde a imaginação permite. O banco de dados é indeterminado e de crescimento exponencial e funciona como uma renovação algorítmica dos rastros deixados pelos interatores.

Vimos surgir nesta última década produções artísticas que romperam com o determinismo da obra de arte acabada e cristalizada. Vivemos na sociedade digital onde não enfatiza-se mais a obra de arte como algo permanente. Ela está em constante renovação e pode sofrer modificações a cada instante. A experiência é momentânea e o que houver de verdade nela estará atrelada ao instante da enunciação.

Neste momento nos deparamos com a construção de novos conceitos, novas teorias e novas posturas frente à arte. Aos poucos vai constituindo-se uma estética própria da cultura digital e um discurso integrado com a prática artística.

Continuaremos, portanto, pensando e produzindo a cultura digital e a arte do século XXI.

» **BIBLIOGRAFIA**

- COUCHOT, Edmond. O tempo real nos dispositivos Artísticos. In LEÃO, Lucia (org.). Interlab. São Paulo: Iluminuras, 2002, p.101-106.
- KERN, Stephen. The culture of time and space 1880-1918. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1983
- LEITE, João de Souza (org.). A Herança do Olhar: o design de Aloisio Magalhães. Rio de Janeiro: Artviva, 2003.
- LIMA, Guilherme Cunha. O Gráfico Amador: as origens da moderna tipografia brasileira. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- LEVY, Pierre. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999
- OLIVEIRA, Ana Claudia M. A. de. Arte e tecnologia, uma nova relação? In DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997, p.216-225.
- PARENTE, André. Introdução. In: _____ (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.7-33.
- PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, techno-poéticas. In PARENTE, André (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p.72-88.
- RUSH, Michael. New Media in Late 20th-Century Art. London: Thames & Hudson, 1999

- VENTURELLI, Suzete. Arte espaço_tempo_imagem. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2004.
- VIRILIO, Paul. Speed and Information: Cyberspace Alarm! França, 1995. Disponível em: <http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=72>. Acesso em: 07 set. 2003
- WEIZMANN, Eliane; MARINHO, Fernando; NETO, Leocádio. 011000 possibilidades criativas entre os cartemas e a hiperídia. Monografia (pós-graduação lato sensu em Design de Hiperídia) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2004.
- WEIZMANN, Eliane. Arte@Tempo: As temporalidades da arte na rede. Dissertação de mestrado (pós-graduação stricto sensu em Artes) - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2006.
- WILSON, Stephen. Information Arts. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2003



» PARA ALÉM DA ARTE: UMA REFLEXÃO SOBRE GÊNERO E SEXUALIDADE NA ARTE/EDUCAÇÃO.

ESTEVÃO FONTOURA - ARTISTA PLÁSTICO E PROFESSOR - MESTRE EM EDUCAÇÃO

RESUMO // O ensino de arte nas escolas brasileiras, além de ser considerado de menor importância por boa parte das diretorias de escolas e de ter, principalmente na rede pública, professores atuando na área sem ter formação específica, vem sendo modelado pelo “olhar masculino” hegemônico. Além de estarem arraigados na cultura e nas relações da sociedade brasileira de um modo geral, uma visão masculina da arte tem sido propagada pelas professoras de artes, que são na maioria mulheres, sem mesmo que elas percebam. Isto se deve ao fato de os estudos de gênero serem relativamente recentes no mundo e estarem engatinhando no Brasil, com pouquíssimos autores traduzidos para o português e pouquíssimos pesquisadores trabalhando com o tema.

No ano de 2007 tive a oportunidade de participar de uma das ações promovidas pelo projeto pedagógico da 6ª Bienal do Mercosul, que consistiu em 52 encontros de formação de professores nos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina. Algo que ficou claro em relação ao ensino da arte nas escolas do sul do Brasil hoje em dia é que os professores e professoras, de uma maneira geral, estão mal preparados para o desempenho da função. Trabalha-se predominantemente com arte moderna. Na maioria das vezes os processos envolvidos na produção contemporânea não são abordados. Além disso, artistas mulheres praticamente não são citadas, pois elas não figuram na maioria dos livros de história da arte. Se a produção atual fosse abordada, seria natural que se falasse em artistas mulheres, pois se pegarmos qualquer uma das edições da própria Bienal do Mercosul, por exemplo, veremos que boa parte dos trabalhos foram criados por artistas do sexo feminino.

Ocorrem-me pelos menos cinco fatores determinantes para esse panorama: (1) a falta de conhecimento em relação à arte contemporânea; (2) a difusão massiva de imagens de arte antiga, clássica e moderna, que universaliza e canoniza um tipo específico de arte que não é a dos nossos dias; (3) o reforço, feito pela mídia, da visão dominante masculina por meio das imagens da propaganda e

da televisão; (4) a dificuldade de se ter acesso a materiais de qualidade sobre arte contemporânea, por serem caros, ou por haver poucas publicações em português; (5) e a perpetuação, nos cursos de pedagogia, das atividades manuais, aquelas que todas as futuras professoras aprendem a fazer, sempre igual, da "maneira correta", ou seja, um fazer que não privilegia a reflexão, segue um padrão que já está pronto, que já é dado.

No texto a seguir faço uma reflexão sobre estas questões à luz dos estudos de gênero e sexualidade e suas aproximações com a arte educação.

PALAVRAS CHAVE // gênero, arte, educação, cultura e sociedade.

ABSTRACT // Far beyond art: a reflection on gender and sexuality in art education. - Art teaching in the Brazilian schools, apart from being considered of lesser importance by much of school boards and from having - mainly on public schools - teachers working without a specific training, has been shaped by the hegemonic male vision. In addition to being rooted in the culture and relations of Brazilian society in general, this male vision of art has been propagated by art teachers, most of whom are women, without even them realizing it. This is because gender studies are relatively new in the world and are crawling in Brazil, with very few authors translated into Portuguese and very few researchers working with this theme.

In 2007 I had the opportunity to participate in one of the actions undertaken by the educational project of the 6th Biennial of Mercosul, which consisted of 52 meetings for teacher education across the states of Rio Grande do Sul and Santa Catarina. A clear picture that raised in relation to art education in public schools in the south of Brazil nowadays is that teachers, in general, are ill prepared to perform this function. They work predominantly with modern art. In most cases the processes involved in contemporary art are not addressed. Moreover, most of the times no women artists are cited, because they do not appear in most art history books. If current art production was taken into account, it would be natural to include women artists since nowadays a great fraction of art has been created by female.

At least five factors are crucial for this picture, contributing to this self-sufficient prophecy: (1) lack of knowledge about contemporary art, (2) the massive dissemination of images of ancient, classical and modern art, that universalize and canonize a specific type of art that is not reflexive of today's art, (3) strengthening, made by the media, of the dominant male vision through the images of advertising and television, (4) the difficulty of getting access to high quality materials on contemporary art because they are expensive or not published into Portuguese, (5) and the perpetuation in pedagogy courses of the manual crafts, those that all future teachers learn to do always in the same and "proper way".

The text below I make a reflection on these issues in light of studies of gender and sexuality and their approaches to art education.

KEY WORDS // gender, art, education, culture and society.

No ano de 2007 tive a oportunidade de participar de uma das ações promovidas pelo projeto pedagógico da 6ª Bial do Mercosul, que consistiu em encontros de formação de professores em todo o

estado do Rio Grande do Sul. Viajamos por 52 municípios e trabalhamos com cerca de 7.500 professores. Nessa ocasião pudemos ter um bom panorama da atual situação da educação no estado, onde boa parte dos professores que trabalham com a disciplina de artes não têm formação na área. Percebe-se, sobre o ensino da arte nas escolas do sul do Brasil hoje em dia, que os professores de uma maneira geral estão mal preparados para o desempenho da função. Trabalha-se predominantemente com arte moderna ou, quando se trabalha com a arte contemporânea, faz-se isso a partir de conceitos modernos, de uma abordagem moderna. Na maioria das vezes os processos envolvidos na produção contemporânea não são abordados. Concorro com Dias quando afirma que "hoje em dia, as escolas de arte e os programas de Arte/Educação enfrentam a necessidade de desafiar essa noção predominantemente formalista de visualidade modernista" (DIAS, 2005, p. 281).



Alguns fatores são determinantes para esse panorama, gerando um círculo vicioso onde o professor mal formado vai contribuir para a formação deficitária de público e de futuros professores e assim por diante. Ocorrem-me pelos menos cinco fatores para isso: a falta de conhecimento em relação à arte contemporânea; a difusão massiva de imagens de arte antiga, clássica e moderna, que universaliza e canoniza um tipo específico de arte que não é a dos nossos dias; o reforço, feito pela mídia, da visão dominante masculina por meio das imagens da propaganda e da televisão; a dificuldade de se ter acesso a materiais de qualidade sobre arte contemporânea, por serem caros, ou por haver poucas publicações em português; e a perpetuação, nos cursos de pedagogia, das atividades manuais, aquelas que todas as futuras professoras aprendem a fazer, sempre igual, da "maneira correta", ou seja, um fazer que não privilegia a reflexão, segue um padrão que já está pronto. Dias afirma, citando Paul Duncum, que "vivemos em um mundo tecnológico visual complexo, onde as imagens se transformaram no produto mais essencial de nossa informação e conhecimento" (DIAS, 2005, p. 282), ou seja, é necessário se refletir sobre que imagens estão sendo trabalhadas no ensino da arte e que discurso essas imagens propagam.

É preocupante perceber que além das dificuldades em termos de infra-estrutura que as escolas públicas de um modo geral enfrentam, há ainda um problema mais profundo que está na formação deficitária do professor. Alguns estudos fundamentais para se desempenhar uma mudança real na nossa sociedade como os Estudos de Gênero, Cultura Visual e Semiótica, só para citar alguns, não recebem a devida atenção por parte dos professores, que as deixam fora da sala de aula. Como afirma Connel, "o gênero é, nos mais amplos termos, a forma pela qual as capacidades reprodutivas e as diferenças sexuais dos corpos humanos são trazidas para a prática social e tornadas parte do processo histórico" (CONNEL, 1995, p.189). Assim, é importante que nas relações cotidianas, como na relação professor-aluno em sala de aula, se tenha pelo menos consciência das questões de gênero, para que não se perpetuem visões distorcidas.

A partir dos estudos de gênero e sexualidade, percebi ser fundamental uma aproximação com os estudos feministas que, a partir dos anos 1970, esforçaram-se em resgatar a importância da mulher na história da arte, e que a arte contemporânea deve muito a tais estudos, pois foram as artistas engajadas à causa feminista que aprofundaram pesquisas e contribuíram para a afirmação de novas formas e meios de criação, como a fotografia, a performance, o vídeo e a instalação, por serem diferentes da pintura e da escultura, formas tradicionalmente utilizadas pelos artistas homens (DIAS, 2005).

É importante mencionar que eu não percebia a dimensão que os estudos de gênero poderiam vir a ter no desenvolvimento de meu trabalho e do impacto que causariam na minha maneira de encarar a arte e o ensino da arte. Como pesquisador acadêmico, venho trabalhando com materiais pedagógicos de instituições de arte, analisando pela abordagem da semiótica greimasiana (francesa) a produção de sentido e os discursos contidos em tais materiais, tomando-os como textos sincréticos, ou seja, textos onde diferentes linguagens interagem para produzir uma significação (PILLAR, 2007). E é impossível deixar de perceber quando surge uma questão relacionada ao gênero ou à sexualidade, não só durante as pesquisas, mas inclusive ao assistir um filme na televisão, ou ao ler uma revista. Sou também professor de história da arte para ensino médio na rede privada e, depois de tomar contato com tais estudos, passei a ficar mais atento ao meu próprio discurso em sala de aula. Comecei a ter mais cuidado ao selecionar os artistas que apresentaria aos meus alunos durante as aulas, buscando incluir, sempre que possível, artistas mulheres em minhas falas, e utilizando seu trabalho para levantar discussões acerca das questões de gênero. Passei também a questionar o tipo de discurso que as instituições de arte apresentam em seus programas e materiais educativos e se estão atentas às questões mencionadas acima. É importante que tais instituições, como a Fundação Iberê Camargo, um dos meus objetos de pesquisa, enquanto formadoras de opinião e detentoras de grande credibilidade perante a comunidade, estejam atentas para que não reforcem os tradicionais cânones masculinos, cumprindo assim sua função educativa, que vai além da própria arte. Infelizmente, muitas destas instituições são conservadoras, fortemente ligadas à tradição, que é predominantemente masculina. Concordo com Loponte quando diz que

o discurso mais comum que chega até nós sobre a arte [...] ainda é uma interpretação pertencente a um sistema de significações muito particular, no qual um certo modo de ver masculino é dominante. Através de representações artísticas e da produção de sentidos em torno dessas representações exerce-se poder. Poder este que de uma forma não unitária, estável ou fixa vem privilegiando e reforçando um determinado 'olhar masculino' (LOPONTE, 2002, p. 285).

Loponte faz uma importante reflexão acerca do discurso criado a partir da representação do feminino na história da arte, o que produz, segundo a autora, uma pedagogia do feminino, responsável pela manutenção de um modo de ver masculino bastante particular. A autora afirma que

a sexualidade não é algo 'dado' pela natureza, que esteja simplesmente ancorado em um corpo que é vivido da mesma forma em todos os lugares. A sexualidade envolve processos culturais e plurais, e como uma invenção social se constitui historicamente a partir de inúmeros discursos que a regulam

e a normalizam, produzindo saberes e verdades. Discursos que 'inventam' sexualidades femininas e masculinas circulam em torno das imagens produzidas por artistas, assim como sobre os próprios artistas - mulheres e homens. [...] Nas artes visuais, em especial na arte ocidental (principalmente a partir do Renascimento), proliferam representações do corpo no feminino, que manifestam através de olhares para um fictício espectador a submissão ao próprio artista e ao proprietário da obra (LOPONTE, 2002, p.286).

Assim, chama atenção para o quão cultural é a formação destes discursos sobre gênero e sexualidade e o quanto as imagens que permeiam nosso dia-a-dia, como a arte, o design, a propaganda e a mídia, influenciam nossas noções sobre sexualidades masculinas e femininas.

Nessa reflexão podemos tomar a contribuição de Robert W. Connel e seu estudo das políticas da masculinidade, sobre a existência de uma narrativa convencional, onde

toda cultura tem uma definição da conduta e dos sentimentos apropriados para os homens. Os rapazes são pressionados a agir e a sentir dessa forma e a se distanciar do comportamento das mulheres, das garotas e da feminilidade, compreendidas como oposto. A pressão em favor da conformidade vem das famílias, das escolas, dos grupos de colegas, da mídia e, finalmente dos empregadores. A maior parte dos rapazes internaliza essa norma social e adota maneiras e interesses masculinos, tendo como custo, freqüentemente, a repressão de seus sentimentos. Esforçar-se de forma demasiadamente árdua para corresponder à norma masculina pode levar à violência ou à crise pessoal e a dificuldades nas relações com as mulheres (CONNEL, 1995, p.190).

Segundo Connel, "a masculinidade é uma configuração de prática em torno da posição dos homens na estrutura das relações de gênero" (CONNEL, 1995, p.188). O autor faz uma reflexão no sentido de que não existe apenas uma masculinidade, e que o gênero é uma estrutura extremamente complexa, muitas vezes contraditória, visto que é produzido num determinado contexto social e que envolve a economia, o estado, a família e a sexualidade. A narrativa convencional sobre a masculinidade toma uma das diversas formas de masculinidades possíveis para definir a masculinidade em geral, tratando de forma estanque algo que como vimos é muito complexo. É nesse caminho que Connel traz a idéia de masculinidades para abordar as mais diversas configurações que possam existir nessa estrutura de relações de gênero (CONNEL, 1995).

A importância em se discutir e pensar tais questões, está exatamente em percebermos nossos próprios comportamentos e a partir disso podermos mudar nossa forma de agir, no caso desta estar em desconformidade com o que acreditamos ser adequado.

Porém, penso ser muito importante também que compreendamos as razões que nos trouxeram a tal situação. Nossa tradição cultural européia tem boa parte da responsabilidade pelo modo como entendemos as questões de gênero. Estão arraigadas na nossa cultura heranças das civilizações grega e romana, que chegaram a nós graças à persistência do Império Bizantino durante a Idade Média e também graças à Igreja, que perpetuou a arte fora dos muros deste império. A pintura de cavalete, que se iniciou durante o período conhecido como Gótico, traz em si a carga da religião católica e seus dogmas. Não sou um especialista em história, mas me parece que estes fatores devem ser levados em consideração.

E falando em contexto histórico, é importante lembrar que no contexto atual, e mesmo se voltarmos à segunda metade do século XX, já temos mudanças em relação a essa visão hegemônica masculina. Temos algumas importantes historiadoras e teóricas da arte, como Lucy Lippard, Anne Cauquelin e Rosalind Krauss que, apesar de não abordarem expressamente as questões de gênero, são mulheres produzindo conhecimento sobre arte. Loponte cita ainda autoras engajadas ou atentas ao movimento feminista, como Whitney Chadwick e Griselda Pollock entre outras, que estão diretamente ligadas à construção de uma outra visão da história da arte.

A partir da contribuição destas mulheres, hoje já não podemos afirmar que a história da arte seja totalmente dominada pelo olhar masculino. O próprio histórico que Loponte traça, sobre a importância dos estudos feministas, corrobora essa afirmação, pois, como mencionado anteriormente, a partir dos anos 1970 tivemos importantes avanços no sentido do surgimento de uma produção teórica feminina. Penso que foi fundamental para isso, além das conquistas conseguidas a partir do movimento feminista, a vontade da mulher de se posicionar, de perceber que, se a história da arte trazia somente a visão masculina até então, era também pela falta de mulheres que se interessassem por estudar a história e reescrevê-la do ponto de vista feminino. E quando digo interesse, me refiro à vontade aliada à persistência para lutar pelo que se acredita. Parece-me certo exagero esperar que os homens dos séculos XVI, XVII, XVIII e XIX fossem se colocar no lugar das mulheres e pensar a partir de seu ponto de vista, dando importância a seus interesses. O contexto histórico deve ser levado em consideração. Era preciso que uma mulher insatisfeita com a hegemonia masculina viesse e trouxesse à tona seu ponto de vista. Como o fez, por exemplo, Frida Kahlo, já no século XX, que não aceitou ficar à sombra do marido Diego Rivera e lutou para obter o respeito da sociedade e da comunidade artística pela sua produção.

A partir destas reflexões fica claro para mim a necessidade de se aproximar a Arte/Educação da arte contemporânea e de seus processos, pois no momento em que os professores estiverem abordando as questões que estão envolvidas na produção contemporânea, estarão ao mesmo tempo abordando questões como gênero e sexualidade, relações de poder, globalização, geopolítica, entre outros. É claro que para isso é necessário que se melhore a qualidade dos cursos de licenciatura ou que se siga no caminho de formar artistas professores e que se pense numa formação continuada dos professores que já estão no mercado. É por isso que me envolvo com projetos pedagógicos de Bienais e de instituições de arte, pois se a Academia não dá conta da formação destes profissionais, por quaisquer que sejam as razões, alguém precisa aceitar para si essa responsabilidade e tomar ações concretas para que essa situação mude. A iniciativa privada tem se mostrado interessada nessa empreitada e é louvável o trabalho que instituições como a Fundação Bial de Artes Visuais do Mercosul e a Fundação Iberê Camargo vêm desenvolvendo, ainda que em ações pontuais, porém com qualidade e seriedade.

» REFERÊNCIAS

- CONNELL, Robert W. Políticas da masculinidade. *Educação e Realidade*, 20(2): 185-206, jul/dez. 1995.
- DIAS, Belidson. Entre Arte/Educação multicultural, cultura visual e teoria queer. In: BARBOSA, Ana Mae. (org). *Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005.
- LOPONTE, Luciana Gruppelli. Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino. *Revista*

Estudos Feministas. Florianópolis, v.10, n. 2, p. 283-301, 2002.

- PILLAR, Analice Dutra. Arte, mídia e educação: produção de sentidos em textos sincréticos. In: Encontro Nacional da ANPAP (15. : 2006 : Salvador) Arte: limites e contaminações: [anais] Salvador: ANPAP, 2007. V. 2.
- TANURE, Betânia. Gestão à brasileira: uma comparação com America Latina, Estados Unidos, Europa e Ásia. São Paulo: Atlas, 2007.



» **COMPOSIÇÃO HIPERMIDIÁTICA, UMA MONTAGEM POLIFÔNICA**

JOÃO TOLEDO

A idéia de unidade está presente em montagens interativas que apresentam estética do fragmento e exploram o choque entre as diferenças das linguagens da comunicação verbal-audiovisual. Tal aglutinação segue as definições de Lev Manovich (2001), de que os projetos para as novas mídias são elaborados a partir de bancos de dados, portanto é necessário que a metodologia também se adeque a este formato, que especule toda a sua capacidade transformadora influenciada pelas novas mídias. Nesse contexto, a criação é voltada à conceituação do projeto e ao desenvolvimento de obras baseadas na experiência do leitor imersivo, na metodologia da montagem, parte de uma estrutura complexa, aparentemente desorganizada e em constante fluxo.

Como definido por Santaella (2004), o leitor imersivo começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. Leitor que navega entre nós e conexões alineares pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais. A fim de compreender o perfil desse leitor, deve-se levar em conta mudanças na aceleração da percepção, no ritmo da atenção, na flutuação entre a distração, e a intensidade da penetração no instante perceptivo.

Partindo da referência de Vertov na montagem de filmes, e levando em conta sua experiência no Laboratório do Ouvido¹³, as etapas de criação e de produção audiovisual, hipermidiáticas, são integrantes do ato de compor a obra, assim como também são conseqüências da metodologia interdisciplinar que explora novos modelos a partir de estruturas provenientes de outras áreas como, por exemplo, a música.

Os horizontes de possibilidades devem ser explorados e, para isso, é necessário um novo olhar sobre a produção, que conta com a participação e interferência do leitor na descoberta de outras interpretações, nem sempre percebidas pelo desenvolvedor. É a adequação ao meio de comunicação e ao ritmo do instantâneo, uma loucura virtual compartilhada e analisada pelo ato de compor ou de estruturar um projeto que nos remete à metodologia e à utilização dos instrumentos, das ferramentas, na execução do trabalho: ofício do desenvolvedor hipermidiático.

O ato de compor uma obra de hipermídia possui características polifônicas, pois, de acordo com

¹³ Projeto no qual realizava experimentações com um fonógrafo adaptado para registrar sons provenientes de diversas matrizes, desde a fala até ruídos de ambientes, como ruas e fábricas, por exemplo. Além do registro, eram criadas diversos tipos de montagens sonoras com poemas, que se tornavam verdadeiras encenações

Canevacci (1996, p.42), "a polifonia relaciona-se ao mesmo tempo com o objeto de pesquisa e o método", e nos remete a um processo de organização das etapas de criação e de montagem, permite bifurcações, prevê possibilidades, recursos e a participação imprevista do usuário.

Assim como a melodia, o ritmo e a harmonia são os três componentes básicos da música, também podem ser parâmetros de ordenação aos elementos que se apresentam na interface e que orientam o leitor imersivo. Não se trata simplesmente de um amontoado de recursos tecnológicos, o saber apertar a tecla correta para a inserção de um efeito é apenas procedimento. A metodologia deve ser valorizada, deve representar a pesquisa e o ato de compor ou estruturar um projeto. Para salientar construções harmoniosas e extrair a força expressiva dos formatos de comunicação digital, devemos encontrar relações entre a composição musical e a hipermidiática, como:

Pauta - é a folha de papel na qual é notada a música. No ambiente digital, mais especificamente em projetos para a web, a pauta corresponde à estrutura de um sistema interativo, são os arquivos digitais de texto, dos códigos HTML, XHTML, ASP, PHP, SWF, entre outros, escritos em linguagem de marcação de conteúdo. Os documentos possuem marcações padronizadas, são desenvolvidos sob a orientação de rígidas regras de formatação, e são necessários para a decodificação e a visualização das informações acessadas pelo browser (navegador).

Instrumentos - o computador deve ser reconhecido como instrumento de trabalho, e quaisquer softwares disponibilizados para a produção de tarefas, metodologicamente organizadas ou não, são passíveis de ser identificados como ferramentas, no contexto do instrumento de trabalho.

Afinação - para a utilização das ferramentas de criação/produção audiovisual – digital –, é necessário que elas estejam bem afinadas com o instrumento de trabalho, o computador. Existem variáveis fundamentais para performance satisfatória do instrumento, alguns programas já possuem especificações técnicas sugeridas, e outras obrigatórias, para que possam, simplesmente, ser instalados. Independente do sistema operacional utilizado (Windows, Linux, OSX), as configurações, ou afinações, exigidas dizem respeito a: quantidade de memória RAM, versão e velocidade do processador, capacidade de armazenamento, suporte de drivers para a captação, edição e exibição de arquivos de vídeo, de áudio, possibilidade de expansão dos recursos com plugins e upgrades periódicos.

Ritmo - refere-se à subdivisão da interface em partes perceptíveis com elementos multimídia. É a frequência em que se estabelecem as relações entre textos, imagens, vídeos, animações, sons e outros, segundo a leitura da composição.

Melodia - certa seqüência, sucessão, de elementos organizados sobre uma estrutura rítmica, que abre possibilidades para a geração de nexos e de sentidos comunicacionais e interativos.

Harmonia - O projeto digital é uma obra em movimento, cada atualização da tela tem em si unidades com propostas diferenciadas, e, embora exista a diversidade, é na harmonia entre as unidades que se apresenta a funcionalidade interativa. Em termos hipermidiáticos, a harmonia é a combinação de elementos interativos e de propostas navegáveis, articuladas para produzir e reproduzir progressivamente essas combinações.

Harmonização - arte da organização dos recursos interativos em uma estrutura harmônica, como

a organização da seqüência de leitura dos objetos multimidiáticos, denominando cada elemento individualmente segundo sua extensão, uma nomenclatura ou sistema específico para indexação, determinado pela técnica de produção. A harmonização pode ser usada para determinar um sistema de princípios que orienta as relações em trânsito.

Métrica - sistema de organização rítmica existente entre imagens, textos, vídeos e intervalos de download (carregamento) das informações, identificável sob determinado andamento. Na hiper-mídia, certos aspectos devem ser levados em conta para a organização dos elementos: dimensão, tamanho (peso) e formato.

Andamento - como um indicativo de tempo-espaço pode funcionar num ambiente atemporal e de características híbridas? Essa resposta sempre apresentará resultados relativos ao contexto de recepção. O andamento é definido por uma ação conjunta entre as possibilidades interativas e a postura, ativa ou passiva, de navegação do leitor frente a um determinado conteúdo, ou seja, sua capacidade de imersão na obra.

Pausa - em um projeto on-line, a cada ação do leitor, que compreende uma dada associação indici-al encontrada no sistema, ocorre um intervalo no processo de imersão. Em outras palavras: ela equivale ao tempo esperado para o download (carregamento) dos elementos visíveis do conteúdo acessado. A pausa acontece a cada clique e seu tempo de duração não é preciso, depende da quantidade de informação, do tipo de conexão e da qualidade do equipamento utilizado.

Arranjo e mixagem - fazem parte do mesmo grupo de trabalho, no qual é realizado um balanceamento entre os elementos interativos aplicados ao sistema digital. Após a segmentação, catalogação e seleção das peças que serão utilizadas, ou re-utilizadas, é preciso criar, reinventar e adaptar o material coletado em um conjunto que serve como base para que seja montada uma estrutura versátil e equilibrada, que comporte o conteúdo hipermidiático em diferentes níveis de complexidade com soluções às vezes turbulentas, mas sempre polivalentes e coerentes.

Acorde - grupo de ações executadas pelo usuário que, de acordo com o conteúdo hipermidiático, interage de forma simples (seqüencial) ou composta (não-linear).

Dentre os elementos que compõem uma interface, existe o objeto fundamental - elemento multi-mídia de maior destaque no conjunto, é o conteúdo, que disposto no primeiro plano de uma série harmônica, dá origem a associações reticuladas, derivadas de uma estrutura polifônica.

Polifonia - modo de composição no qual as várias criações, ou partes integrantes do conjunto, são combinadas de maneira contrapontística, mantendo a individualidade de cada linha de leitura. Este formato assume uma postura de oposição a um único modelo de produção, e pode ser estruturado simultaneamente sobre mais de um meio de comunicação.

Tonalidade - designa a relação em fluxo, desencadeada de maneira lógica entre as peças de comunicação de uma base de dados interativa, pressupõe uma dinâmica interconectada transformada em uma interface de acesso, com determinada coerência central. A partir do abandono gradual da característica tonal, surgem os projetos experimentais que se apóiam em conceitos de ausência, de indefinição, de expansão, de justaposição ou de multiplicação dos limites da tonalidade, pensados em uma progressão harmônica.

Improvisação - Enquanto as especificidades técnicas engessam e limitam o experimentalismo do

projeto, o caráter improvisatório está presente do outro lado do suporte, no lado do acesso. O leitor inicia o seu procedimento de imersão alternando-se entre os acessos de estruturas harmônicas. Às vezes, se aprofunda tanto que constrói uma teia de informações interconectadas de grande complexidade. A navegação do usuário é a parte de improvisação da hipermídia, constituída por uma concepção autoral e por uma co-autoria de existência. No ambiente digital, o usuário do sistema improvisa, navega e, em alguns casos, tem a possibilidade de livremente inserir conteúdo, ou interferir, sobre a estrutura proposta pelo autor. Mas, nada acontece ao acaso, se o conteúdo em questão continuará como parte integrante do conjunto, ou não, é uma decisão do administrador do projeto, chamada de moderação. A obra não perde as características autorais por integrar recursos interativos que visam a ampliar a reverberação comunicacional. A questão da co-autoria fica explícita na manutenção do projeto e na incorporação do alheio, e a improvisação é fundamental para a evolução e a sobrevivência da comunicação on-line.

Reverberar - de uma frase em formato de áudio para a transcrição em um site, que tem sua página anexada em uma mensagem por e-mail; a frase, deslocada, é enviada por um torpedo de celular, e novamente aplicada a uma peça multimídia volta à web, iniciando um ciclo de proporções que não possuem uma medida comum de avaliação. Em um sistema digital e interativo, reverberar é o ato incomensurável de propagação da informação, pois todo conteúdo on-line está passível de remixagem e de novas inserções em estruturas diversificadas.

Simpatia - relação por ressonância entre dois objetos com propriedades de comunicação multimidiática.

Ressonância - capacidade multimídia de transmissão das informações, por afinidade de um objeto a outro, presentes em uma interface.

Consonância - relações concordantes, portanto aceitas como mais confortáveis aos sentidos, em oposição às dissonâncias.

Dissonância - grupo de duas ou mais peças de comunicação que criam forte tensão e se tornam instáveis à recepção humana, que por natureza busca predominantemente a sua resolução em combinações consonantes. Com a ruptura dos conceitos tradicionais de construção do conhecimento e com a inovação corrente dos estilos nas composições hipermidiáticas, a tensão da dissonância não precisa ser obrigatoriamente resolvida, e pode ressaltar em cada projeto características experimentais.

Remix - cada fonte de informação original assume uma postura independente e passa a ser tratada como objeto de trabalho que, quando manipulado digitalmente, pode ser rearranjado, retirado do seu lugar de origem e realocado, transformando o seu significado a cada integração a um novo sistema de comunicação. Contudo, é necessário ficar atento e respeitar a cessão de direitos autorais, como Creative Commons¹⁴, que garantem proteção às obras intelectuais e a liberdade proporcionada pelo ambiente digital para esse tipo de produção.

Com a estrutura de uma base de dados definida, surge a necessidade de explorar as propriedades interativas dos elementos da composição, diferenciando a intensidade, a capacidade de associa-

¹⁴ O Creative Commons define um espectro de possibilidades entre o direito autoral total - todos os direitos reservados - e o domínio público - nenhum direito reservado. Nossas licenças ajudam você a manter seu direito autoral ao mesmo tempo em que permite certos usos de sua obra - um direito autoral de "alguns direitos reservados". Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>> Acesso 05 set. 2008.

ções e de discussão das representações culturais dos objetos multimidiáticos.

A composição hipermediática está aberta a muitos destinatários, que participam da experiência de uso de um sistema virtual. A linguagem digital qualifica o conjunto de elementos conceituais, visuais, sonoros, interativos, relacionais, envolve uma série de instantes prontos para a publicação e constitui a base de trabalho para o desenvolvedor, que tem como meta algum desdobramento para muito além de sua própria limitação técnica.

Ao combinar música com a seqüência, esta sensação geral é um fator decisivo, porque está diretamente ligada à percepção da imagem da música assim como dos quadros. Isto requer constantes correções e ajustamentos dos aspectos individuais para preservar o importante efeito geral. (EISENSTEIN, 2002, p. 56).

A montagem hipermediática apresenta linguagem híbrida que dificulta o reconhecimento do quociente de comparação entre o conteúdo produzido virtualmente, com fortes traços de entretenimento e ficção compatíveis ao meio, e as conseqüências da percepção e produção desse tipo de conhecimento. A montagem polifônica para a construção do conhecimento e o movimento de transformação – adequação - cultural são também partes do reflexo da evolução tecnológica e de um comportamento social vaporizado, pressupostamente autônomo, auto-organizacional emergente no ambiente digital.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CANEVACCI, Massimo. Sincretismos - uma exploração das hibridações culturais. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- CANEVACCI, Massimo. Culturas Extremas. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- DOURADO, Henrique Autran. Dicionário de termos e expressões da música. São Paulo: Editora 34, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- GRANJA, Vasco. Dziga Vertov. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.
- LEÃO, Lucia (Org). O chip e o caleidoscópio - reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- SANTAELLA, Lucia. Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.
- VERTOV, Dziga. Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov. California: University of California Press, 1984.



» A GLITCH-ART E O MEIO COMPUTACIONAL

JOSÉ CARLOS SILVESTRE FERNANDES

ABSTRACT // In this article we discuss Glitch Art, a very recent aesthetic in the Digital Arts, which takes the computational error as its main subject. We use Katherine Hayles' concepts of "Regime of Compu-

tation" and of "Intermediation" to argue that Glitch Art asserts the Materiality of Informatics, a position running on the countercurrent of mainstream Digital Art and with understated philosophical implications. In conclusion, we suggest a new concept of "Glitch Art" that emphasizes this framework.

RESUMO // Neste artigo discutimos a Glitch Art, uma estética bastante recente nas Artes Digitais, que explora o erro computacional como seu principal tema. Usamos os conceitos de Katherine Hayles de "Regime da Computação" e de "Intermediação" para argumentar que Glitch Art afirma a Materialidade da Informática, uma posição na contra-corrente do mainstream da arte digital e com implicações filosóficas pouco discutidas. Em conclusão, sugerimos um novo conceito de Glitch Art que enfatiza esta estratégia de abordagem.

This article discusses Glitch Art, a rising aesthetics inside the Digital Arts spectrum which uses the computational error, whether intentional or accidental, as its main subject. Glitch Art in its visual form is a very recent phenomenon (the glitch in music sprouted a little earlier). Glitch Art takes a number of forms: some portray accidental errors and system crashes, which the artist did not intend to cause and only appropriates as a ready-made; some edit the binaries of images with a Hex Editor, generating unpredictable distorted images; some artists have produced "Pure Glitches", visualizing raw data in its machine form; others have experimented with the output of deliberately faulty code; and new forms are constantly being discovered and experimented with.

I take Bolter and Grusin's concepts of immediation and hypermediation as the starting point of our discussion of Glitch Art. These authors call immediation the aesthetic impulse which understates, camouflages or occludes the medium. The supplement of immediation is hypermediation; in hypermediation, the artist "strives to make the viewer acknowledge the medium as a medium and to delight in that acknowledgment." (BOLTER and GRUSIN, 2000) This is usually achieved by the combination of heterogeneous media, privileging fragmentation, openness and indeterminacy.

We could think of Glitch Art, then, as an example of hypermediacy: it not only acknowledges its medium but boldly asserts it, and certainly delights in this acknowledgment. In fact, it is so extreme as to become paradoxical: as it brings this acknowledgment to the forefront, the glitched image functions as a constituent part of the presentation of error, and if we ask ourselves what is being mediated, the answer is that it is the error itself, and its presentation is very much in immediacy. This paradoxical possibility is recognized by the authors themselves: extremes of hypermediation result in works about the medium itself, which is presented in immediacy, whereas if an artist is too successful in immediacy hypermediacy intrudes through the awe upon the work's realism and the inevitable speculation on its technique.

This taxonomy, however, is just a starting point. There is something unique in the strategies of Glitch Art to bring the medium onto focus: most hypermediated artworks use the strategy of combining different media within a single frame, and of requiring constant, ergodic participation of the user. Nevertheless, regardless of how cramped and multimediatic the work turns out to be, its constituent parts are themselves presented as given: an image is an image, a sound file is sound, and little to no attention is paid to the processes that generate these objects. Glitch Art, on the other hand,

focuses exactly on these processes; and we can only argue that a combination of media happens in Glitch Art if we take it that the media combined are all instances of the computational: the many forms information takes in the computer, on the screen or beneath it, that are juxtaposed. To evaluate the consequences of stating this, we'll have to make a slight detour.

It has been 40 years now since Derrida famously challenged Saussure's claims on the relationship between writing and speech, in *Of Grammatology*. Saussure, inaugurating the discipline of Linguistics, excluded writing systems from the linguist's interest, on the grounds that writing merely transcribes what happens in speech. A minute discussion of Derrida's riposte goes beyond the scope of this essay, but Derrida claimed that speech and writing differ in very important ways; that there is no reason to claim that language "happens" in speech and writing only transcribes it (in fact, that this is incompatible with the premise of the arbitrariness of the sign); that speech, writing, and that the relationship between the two influence profoundly how we think - Derrida goes so far as to claim that the problems of Metaphysics, Plato to Hegel, are dependent on it. Derrida also posited that speech and writing exert mutual influence, even though we do regard writing as a supplement of speech. This, however, only calls for a clarification of what a "supplement" is. Again, space constraints keep us from a more detailed discussion: but it suffices for now to say a supplement works as a substitute and an accretion of what it supplements, a replacement and a marginalized part transforming the center. Finally, as speech loses its privileged position, we gradually see the relationship between sign systems not so much as a hierarchy but as interplay, or a game: "The death of speech is the advent of the game." (DERRIDA, 1967)

LUCIANO TESTI PAUL'S JPEGGED MONA LISA (2000), ONE OF THE EARLIER WORKS IN GLITCH ART

Continuing this narrative is Katherine Hayles' concept of Intermediation. Intermediation first appears in the context of Simulation Theory, to refer to situations in which the behaviour of a lower level becomes a primitive object to a higher level of the simulation (where, by interacting with other primitives, it brings forth the emergence of new primitives for an even higher level). This

early idea inspired a broader concept. Hayles' Intermediation assumes a dynamical hierarchy in which, though there is a hierarchy and a separation in layers or levels, the lower levels also reconfigure the higher levels; it is a hierarchy with feedback loops - and in which information, to traverse through its levels, must change its medium. There are two examples of Intermediation Hayles has discussed to greater length, and these are also the examples which will interest us here: first, the Intermediation between humans and technology (technology is designed and created by humans, but there is also a feedback loop in that technology - as in McLuhan's prosthetics - also redefines what it is to be human. Furthermore, human-machine interaction requires interfaces that transform the information flowing between the two); and sec-



ond, the Intermediation between the systems of speech, text, and (computer) code, or, more precisely, the worldviews of speech, text, and code, which she associates respectively with Saussure's Linguistics, Derrida's Grammatology, and theorists such as Stephen Wolfram and Harold Morowitz. These worldviews, according to her, "imply distinctive ways of constituting communities, dealing with evolutionary changes, accommodating technological interventions, and describing the operation of systems." (HAYLES, 2007)¹⁵

We'll group speech, text, and other media targeted to human reception under "Human Language." Information inside computers that cannot be understood without intermediating operations we'll be called "Computer Language." Code is at the same time human and machine language, functioning as an interface between the two. It is also human-human communication, as source code, and human-machine-human communication, through the application's output.

The role of the machine is usually overlooked or understated in the signifying process. Though we never forget, strictly speaking, that the machine is there, we also do not acknowledge its role: we expect it to work as a Flusserian black box, on a quest for immediacy (this is a very interesting "Black Box", as code is as much a message to travel through the computer as a message to the computer itself: it is, usually explicitly, an instruction set). Interestingly, though, while the physical machine is unaccounted for, some computational elements are easily acknowledged: the design of user interfaces, for example, does not try to mimic phenomena outside the computer (other than the occasional analogy) but presents instead computational artefacts that are easy for the user to understand. As Lev Manovich puts it, "The designers no longer try to hide the interfaces. Instead, the interaction is treated as an event - as opposed to 'non-event', as in the previous 'invisible interface' paradigm. (...) The interaction explicitly calls attention to itself." (MANOVICH, 2007) Any manifestation of the processes and physical operations behind these interfaces, however, is an intruding error to be corrected; transparency is sought by erasing the computer, but what lies behind this transparency is not a "real" being mediated, but the interface: ironically, the computer itself.

This attitude is also found in most of Digital Art, and even in offshoots whose object is, allegedly, the process itself, such as Algorithmic Art, Generative Art and Fractal Art. In these works, code is abstracted from the physical machine in which it runs and is instead regarded as a pure, mathematical entity. As Wilson said, "Algorists are more willing than some other contemporary artists to assert that their art aspires toward universals—either spiritual or probing the essential geometry of the universe." (WILSON, 2002)

I would like to group under the "Regime of Computation" not only the abstraction of code and its projection onto nature, but also the abstraction of the computational – to include the standpoint of the end-user, to whom not only the machine but also code is rendered invisible: when it is the interface, rather than the code, that is abstracted: a closely related but different experience.

Glitch-art subverts the Regime of Computation by bringing to the foreground the hidden processes intermediating human and machine, exposing the distance between the computer and the computa-

¹⁵ When introducing these author's views, I have decided to preserve their choice of wording, whether "writing" or "text," which I take in this context to be roughly interchangeable; I adopt "text" from this point on, in a broad understanding of that word.

tional. In a time of disembodied code, it is an affirmation of the materiality of informatics, as materiality becomes apparent even when the operation of the machine-level does not surface to the output: it suffices that the overlooked boundaries and limitations of the computing machine become visible to assert the machine's materiality. Also, as it brings computer artefacts to the surface which are meaningless and impenetrable to humans, Glitch Art insists on how the operations of the machine are completely alien to human language, and therefore inscrutable.

There is usually a contrast between the human language artefacts of the interface and its computer language alter (see fig 1). This is not always the case, however. Ant Scott's "Pure Glitch" pieces, one of which is reproduced here (fig 2), are images with no element of human language interface being offered alongside for context or contrast. Some of these aren't even strictly errors, but data visualizations of the contents of the computer's random access memory. These data are straightforwardly translated to pixels, and then these images are recoloured, a gesture which makes them pleasing to the eye and removes the aggressiveness these images could otherwise suggest. Otherwise, no interfacing to the human user is offered: only "raw" data, in its beautiful impenetrability. It is interesting to consider that these images are themselves computer files to be viewed by humans, and these files are themselves encoded like the data which originated it, taking up a form we cannot predict. The "glitch," however, has here become very subtle: if there is something going wrong here, it is that these data were not supposed to emerge to the human user in this form, but to remain hidden under a stack of interfaces. But the mechanism through which they rose to the screen was not, at least in some cases, a glitch in commonly used software, but the correct operation of software written for this purpose by Scott himself.

On a different track there is JODI, pioneers of net.art. Even though Glitch Art as such is a very recent phenomenon, JODI already explored the aesthetics of the computational error as early as 1993. In the first instalment of the jodi.org website, the visitor would find on the frontpage a black screen with incoherent green characters, which looked very much like an error. If the visitor consulted the source page for this file, however, he would encounter an ASCII-art blueprint of a hydrogen bomb. This bomb, released by the programmer, travels through the machine and explodes as it re-emerges in the user output. As the exploration of the website continued, the visitor would find seemingly random collages of webdesign elements: these collages, clearly premeditated but also error-looking, pointed to the interface, the computational from the standpoint of the user; the only exception throughout the site was the frontpage, where we learn the programmer has dropped a Hydrogen Bomb on the website, and we are waddling on the resulting shambles.

It is easy to see how the error, in the Pure Glitch series, could have been easily dispensed with; and in JODI, the border separating what properly constitutes an error from Dadaist-like collage becomes very diffuse. Because of examples like this, I would like to attempt a broader definition for Glitch Art: it is computational art in which artefacts and behaviours in computer language emerge to the output by means other than the standard intermediating processes that convert this information into human language. An error, of course, is the easiest way to achieve this, as information travels through intermediating mechanisms that are not in their standard functioning. Ant Scott in his Pure Glitch series has not properly "glitched" any system for some of the pictures, but he has brought to

the surface data in a presentation that was not originally supposed to be addressed to the user: a form that gives us a glimpse of the machine language, though of course our impression of this is human-specific and unlike the results it would have on the machine. Furthermore, Glitch Art can also reveal behaviours rather than data: artworks which depend on software or hardware errors bring to the foreground the very existence of underlying operations which, by principles of design, are expected to remain completely hidden to the user, even if the error does not produce any discrete visual or aural artefact by itself, or generates one that is not immediately recognizable as glitch. I do pose, however, that an actual artefact from the machine language must emerge to the surface in Glitch Art: artworks which also address the materiality of informatics and the hidden computational layers through other strategies (for example through allegories), though closely related conceptually, are excluded from this new definition. Something must have malfunctioned (on a broad sense of functioning outside its normal, premeditated modes) in the interfaces of intermediation.

» **BIBLIOGRAPHY**

- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. Remediation: Understanding New Media. Boston: The MIT Press, 2000.
- DERRIDA, Jacques. Gramatologia. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Portuguese translation; original publication in 1967)
- HAYLES, N. Katherine. My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts. Chicago: University Of Chicago Press, 2005.
- HAYLES, N. Katherine. Electronic Literature: New Horizons for the Literary. Notre Dame, Indiana: University Of Notre Dame Press, 2008.
- MANOVICH, Lev. Tate Lecture. 2007 Disponível em: <http://www.manovich.net/DOCS/TATE_lecture.doc>. Acesso em: 1 set. 2008.
- WILSON, Stephen. Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology. Boston: The MIT Press, 2003



» **A CONVERGÊNCIA ENTRE CINEMA E LITERATURA:
UMA PROPOSTA DE ANÁLISE MORFOLÓGICA DO LONGA-
METRAGEM O LABIRINTO DO FAUNO SOB A PERSPECTIVA
DOS CONTOS DE FADAS**

JULIANA PELLEGRINI

Resumo // A concepção de que os contos de fada são histórias pueris para entreter crianças foi substituída pela consciência da importância dessas narrativas devido ao fato de trabalharem fatores psicológicos fundamentais utilizando uma linguagem simbólica, e por isso essas histórias deveriam ser contadas a pessoas de todas as idades, de todos os locais do mundo.

Apresentamos aqui uma proposta de análise do longa-metragem O Labirinto do Fauno como um conto de fadas, tendo como base a sua estrutura narrativa.

ABSTRACT // Fairy tales is commonly related to children's entertainment. However nowadays, it is known that they carry a symbolic language which deals with essential psychological aspects to be told for every single one, at any age everywhere. For Pan's labyrinth movie as a fairy tale structure, it is presented at this essay a slight thought about the fairy tale aspect.

» INTRODUÇÃO

Sobre os contos de fadas existem muitas teorias: sejam elas literárias, psicanalíticas ou históricas. Sua grande variedade e o grande número de estudiosos que as exploram denotam a importância que essas histórias detêm como transmissoras de cultura, de princípios e de literatura.

Apesar da tendência à análise psicanalítica hoje dominante, optamos neste estudo por utilizar a análise literária como fio condutor.

Como base, utilizamos a análise morfológica de Vladimir Propp (1895 - 1970), que se concentra nos componentes básicos da estrutura narrativa, focando não os diferentes tipos de personagens, mas sim as ações das mesmas pois, para ele, seriam elas "os elementos que responderiam pela natureza do maravilhoso". (COELHO, 2005, p. 110)

» A NARRATIVA

Ofélia é uma pré - adolescente aficionada por contos de fadas na Espanha pós - guerra civil (1936-39) que se refugia na leitura dessas histórias fantásticas para escapar à triste e violenta realidade em que vive. Em 1944 ela se muda, contra sua vontade, da cidade para o campo onde ela e sua mãe, Carmen, vão morar na casa do capitão Vidal, militar franquista impiedoso com quem a última se casou após a morte do marido na guerra e de quem espera um filho. Ofélia não vê essa mudança com bons olhos, assim como se ressentiu por sua mãe haver se casado com um homem por quem a menina não sente nenhum afeto ou confiança.

Ao chegar às proximidades da casa, Ofélia encontra um velho labirinto todo construído em pedras. Já na primeira noite ela é visitada por uma fada que a conduz novamente ao labirinto. Lá, a menina se depara com um velho Fauno que se apresenta como súdito do Reino Subterrâneo, um lugar onde não existe mentira ou dor e do qual, segundo ele, Ofélia seria Moanna, a princesa que fugiu em busca do mundo dos homens. Ao chegar à superfície, ela teria sido cegada pela luz do sol e sua memória apagada, passando a viver como uma mortal. Então seu pai, o Rei, mandou que construíssem portais em muitos lugares do mundo, por acreditar que a filha perdida retornaria, mesmo que num outro corpo, num outro lugar e numa outra época. O último desses portais seria o existente dentro do labirinto onde ela conhece o Fauno. Para provar, porém, que não se tornou uma mortal, ela deve cumprir três provas antes da Lua cheia, abrindo assim o portal e voltando ao seu verdadeiro lar. Aceito o desafio, ela recebe das mãos da criatura mitológica o Livro das Encruzilhadas, um oráculo cuja função será mostrar-lhe quais serão os próximos acontecimentos importantes, sobretudo as provas a serem cumpridas.

A partir desse ponto, duas realidades se entrecruzam: enquanto Moanna vive suas aventuras num

mundo onírico e extraordinário, Ofélia assiste à perseguição do capitão Vidal aos guerrilheiros que lutam contra a ditadura, assim como a qualquer um que possa representar alguma ameaça à ditadura imposta pelo general Francisco Franco (1892 – 1975).

Ao espectador é facultada a opção de escolher em qual das realidades acredita.

» AS FUNÇÕES INVARIANTES DE VLADIMIR PROPP EM O LABIRINTO DO FAUNO

Vladimir Propp (1895 – 1970) foi um acadêmico russo que revolucionou os estudos dos contos de fadas ao analisá-los não de acordo com a identidade das personagens, mas sim de acordo com suas ações. Ele denominou as ações “funções” e após analisar um grande número de contos maravilhosos chegou à conclusão de que existiam funções constantes (invariantes), ou seja, que estavam presentes na estrutura de todos os contos analisados, possuindo importância fundamental na estrutura das narrativas, e funções variáveis (variantes), que possuíam importância secundária.

Como invariantes ele classificou 31 funções, das quais 6 são as principais, podendo se repetir dependendo da complexidade da narrativa analisada. Tomamos essas funções para a análise de O Labirinto do Fauno:

1) Situação de crise ou mudança: todo conto de fadas se inicia a partir de uma situação real e problemática, quando o equilíbrio da existência do herói é rompido por algum acontecimento. Na narrativa analisada, Ofélia se muda contra a sua vontade para um local desconhecido e completamente diferente de onde viveu até então, sentindo-se desprotegida e ameaçada.

2) Aspiração, desígnio ou obediência: ocorre quando o desafio de enfrentar a mudança e alcançar um objetivo / ideal é aceito pelo herói. Isso começa a acontecer quando, durante a primeira noite após sua chegada, Ofélia é visitada por uma fada e guiada até o velho labirinto, onde recebe das mãos do Fauno o Livro das Encruzilhadas. As provas por ele indicadas são na verdade provas iniciáticas (o que faz do conto um conto iniciático), ou seja, o objetivo delas é na verdade preparar a princesa para que ela possa exercer seus valores e sua função junto ao seu grupo, nesse caso, alcançar a maturidade e o discernimento necessários para governar com justiça e sabedoria.

3) Viagem: para realizar o ideal abraçado, ou seja, para atingir a auto-realização, ao herói é sempre necessário partir, se afastar de casa e travar sua própria batalha com o mundo exterior. Seguindo as indicações do Livro das Encruzilhadas, Moanna parte três vezes com o objetivo de cumprir as três provas que lhe são propostas.

Na primeira ela deve salvar uma antiqüíssima árvore que está morrendo porque um gigantesco sapo se alojou em suas raízes. Para isso ela deve colocar na boca do sapo as três pedras que lhe foram entregues pelo Fauno junto com o oráculo, recuperando assim uma chave dourada que também foi engolida pelo sapo e que será usada na prova seguinte.

Na segunda prova, ela deve entrar num salão onde há uma criatura canibal adormecida e recuperar uma adaga, retirando-a de uma entre três portinholas, que deverá abrir com a chave dourada. Contando com a ajuda de três fadas, ela se recusa a aceitar a indicação delas sobre qual portinhola

deve abrir e também desobedece as instruções do Fauno para que não coma nada do banquete. Ela come algumas uvas, o que acorda a criatura adormecida, que mata duas das fadas e quase o faz com ela também.

Para cumprir a terceira e última prova, o Fauno solicita que ela vá ao labirinto e leve consigo seu irmão recém-nascido, junto com a adaga. Motivo: o sangue de um inocente deve ser derramado para que o portal se abra. Ela, porém, se recusa a entregá-lo, momento em que o Fauno desaparece. Surge então o capitão Vidal, que a seguiu, toma o bebê e atira nela.

4) Desafio ou obstáculo: ao cumprimento de cada uma das provas, de cada um dos objetivos, há dificuldades e para superá-las Moanna deve superar seus próprios medos e suas próprias limitações, assim como ocorre com todas as pessoas frente aos empecilhos enfrentados durante toda a vida.

5) Mediação: o mediador é um auxiliar que ajuda o herói a superar os obstáculos e alcançar seus objetivos, protegendo-o dos perigos. Aqui temos as fadas, mediadoras mágicas que guiam, orientam e protegem Moanna durante as provas. O Fauno parece ser, acima de tudo, um mensageiro, mas não podemos ignorar o modo ambíguo como ele nos é apresentado, deixando a dúvida sobre ser ele realmente um mensageiro do Reino Subterrâneo.

6) Conquista: o herói finalmente conquista o objetivo almejado, atingindo assim a auto-realização. Moanna prova ser a princesa tão esperada após o auto-sacrifício durante a última prova, ao renunciar conscientemente ao retorno ao Reino Subterrâneo (ao se recusar a entregar o bebê para ser sacrificado) e perder a vida como Ofélia quando Vidal atira nela ao tomar-lhe o bebê. Esse retorno se dá como recompensa por sua coragem em seguir seus princípios, sua capacidade de renúncia e de auto-sacrifício quando necessário, mesmo que involuntariamente.

» CONCLUSÃO

O objetivo deste breve ensaio foi estabelecer um paralelismo entre a literatura e o cinema, focando mais especificamente a migração e a adaptação da obra literária para a Sétima Arte.

O grande apelo dos contos de fadas para pessoas de todas as idades é, sem dúvida, sua relação com a vida de cada um de nós, como afirma Propp: "Não há dúvida de que o conto encontra, geralmente, sua fonte na vida." (COELHO, p. 113)

A leitura dessas histórias ajuda a criança e o adolescente a fundamentarem suas personalidades e a reconhecerem em si mesmos a existência de tudo aquilo que necessitam para superar as dificuldades e realizar aquilo que desejam. Para os adultos, mesmo aqueles que não tiveram contato com essas narrativas anteriormente, podem transmitir mensagens e até mesmo colaborar para a elucidação e cura de problemas psicológicos, como na medicina tradicional indiana, em que um conto é indicado para que o paciente o leia e medite sobre ele até chegar a uma solução.

Apesar de toda a tecnologia existente hoje, o uso da literatura como meio incentivador da imaginação, do fortalecimento psicológico e da convivência entre as pessoas continua sendo de grande importância. Bruno Bettelheim, psicanalista estudioso dos contos de fadas sob o viés da linha freudiana, afirma que o conto de fadas deve ser preferivelmente contado e não lido, e que

mesmo quando lido, não deve conter ilustrações, para que a imaginação do leitor não seja tolhida e influenciada pela imaginação do ilustrador.

O cinema, porém, não comete essa transgressão, pois ao dar vida aos contos de fadas de modo singular, aguça a imaginação e a curiosidade de um número enorme de pessoas.

O Labirinto do Fauno é um conto de fadas da categoria dos contos iniciáticos, ou seja, que narram a preparação do herói para um evento importante. Neste caso, Moanna, ao cumprir as provas, não só confirma ser a princesa perdida, como aprende a tomar suas próprias decisões e arcar com as conseqüências. Dessa forma, sem perceber, ela amadurece e se prepara para exercer a função que lhe é reservada: subir ao trono pronta para reinar com sabedoria e justiça

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- VON FRANZ, Marie-Louise. A interpretação dos Contos de Fadas. Ed. Paulinas, 1990, São Paulo.
- ROCHA, Everardo P. Guimarães. O que é mito. Brasiliense, 1989, 4ed., São Paulo.
- BETTELHEIM, Bruno. A Psicanálise dos Contos de Fadas. Paz e Terra, 2002, 16 ed., Rio de Janeiro.
- BARROS, Célia Silva Guimarães. Pontos de Psicologia Geral. Ática, 1991, 8ed., São Paulo.
- JUNG, Carl G & outros. O homem e seus símbolos. Nova Fronteira, 2002, 23 ed., Rio de Janeiro.
- COELHO, Nelly Novaes. O Conto de Fadas: Símbolos, Mitos, Arquétipos. Difusão Cultural do Livro. 2003, São Paulo.
- NASIO, Juan David. Lições sobre os sete conceitos cruciais da psicanálise. Transmissão da Psicanálise: 1992, Rio de Janeiro.
- SOUZA, Angela Leite de. Contos de Fada: Grimm e a Literatura Oral no Brasil. Editora Lê. 1996, Belo Horizonte.
- APPIGNANESI, Richard & ZARATE, Oscar. Conheça Freud. Proposta Editorial, 1979, São Paulo.
- BELINSKY, Tatiana. Os Contos de Grimm. Paulus Editora, 1989, São Paulo.



» **APROXIMAÇÕES ENTRE A PUBLICIDADE FORMAL E INFORMAL: HIBRIDAÇÃO E MESTIÇAGEM COMO FATORES CRIATIVOS**

LOURDES GABRIELLI - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE - DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA (PUCSP)

RESUMO // Os formatos clássicos de argumentação são ferramentas de convencimento que atravessaram séculos e adaptaram-se às diferentes tecnologias de comunicação, sempre levando em conta as condições culturais de cada sociedade. Diferentes sistemas culturais podem proporcionar elementos que, associados às tradicionais ferramentas, geram usos e resultados específicos, característicos e, possivelmente, eficazes. Desta forma, qualquer produto cultural/comunicacional traz em sua tessitura, como recurso de convencimento, elementos culturais que aproximam emissor e receptor, num caminho de mão dupla. Este estudo pretende apontar algumas questões decorrentes da condição de complexidade cultural das sociedades mestiças presentes no processo criativo

de peças publicitárias formais e informais, através de estudos da cultura, das mediações, e da linguagem publicitária.

ABSTRACT // Approaches between the formal and informal advertising: cultural complexity as creative factor. The classic formats of persuasion tools had crossed centuries and became adapted to different technologies of communication, always taking in account the cultural conditions of each society. Different cultural systems can provide elements that, associates to the traditional tools, will generate specific uses and results, characteristic e, possibly, efficient. Thus, any communication/cultural product bring, as source of persuasion, cultural elements that approach sender and receiver, in a path of double hand. This study aims to point some questions about cultural complexity of the crossbred societies in the creative process of formal and informal ads, through studies of the culture, media and advertising language.

» INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objeto as ferramentas persuasivas da publicidade formal e sua aplicação na publicidade informal brasileira. Para estabelecer os parâmetros comparativos, se toma como base as questões da multiculturalidade da sociedade brasileira, levando em conta os elementos de hibridação e de mestiçagem, de acordo com sua participação no procedimento criativo.

A denominação empregada neste estudo trata como publicidade formal aquela veiculada nos grandes veículos de massa, e que necessita recursos tecnológicos em sua produção. O que denominamos publicidade informal são as manifestações que tem amplitude regional, veiculada em meios aos quais tem acesso qualquer cidadão que deseje realizar uma comunicação comercial: aplicações ou inscrições no chão, pinturas em paredes, placas em suportes em geral, em árvores, em animais etc. A produção destas mensagens não requer sofisticados procedimentos técnicos, nem mesmo domínio da linguagem verbal formal.

Desta forma, buscamos identificar elementos de aproximação entre os dois tipos de comunicação comercial no emprego de ferramentas persuasivas, considerando questões culturais específicas das sociedades mestiças.

» COMPLEXIDADE CULTURAL E EFERVESCÊNCIA

As sociedades possuem normas culturais com certo grau de fixidez: é o denominado imprinting cultural, que segundo E. Morin (2001:28), é o centro da constante busca pelo novo. As normas são rompidas através da dialógica de linguagem, gerada a partir da pluralidade de pontos de vista, que acarreta debates internos com críticas e contestação, numa crise de linguagem que gera regressão ou progressão, quando o diálogo é retomado ou então o conjunto da sociedade passa a assumir a

novidade como dogma.

A complexidade cultural é a relação entre os padrões estabelecidos e a contínua busca do novo, uma ameaça constante aos padrões, gerando desvios e ebulições pelo diálogo e pelo conflito.

A prática de desvios/ebulições, segundo Morin, é potencialmente presente nas sociedades e o grau de efervescência aumenta quando acontecem os encontros culturais, mais presentes em sociedades com características históricas de mestiçagem cultural. O encontro de elementos culturais diversos gera o que Canclini (2000:19), Burke (2003:39) e Gruzinski (2001:61) denominam hibridação.

Não se trata de acúmulo de elementos, nem tampouco de síntese ou justaposição, mas de reapropriações, gerando um terceiro elemento, híbrido, num processo metonímico, de coexistência entre parte e todo.

Tal efervescência, geradora de hibridações, permite aproximar complexidade cultural de mestiçagem. Permite, em consequência, flagrar correlações entre as séries culturais e os procedimentos culturais complexos. A seguir, algumas possibilidades de conexão com a publicidade:

A PROPAGANDA E COMPLEXIDADE CULTURAL: ALGUMAS APROXIMAÇÕES

Algumas das principais características das culturas que apresentam traços de complexidade cultural	Características de algumas séries culturais, entre elas a propaganda e possíveis ferramentas incentivadoras da criatividade -
Sociedades de estilo rápido, multi-midiáticas, independentemente dos recursos comunicacionais tecnológicos disponíveis.	A- Opera a tradução intercódigos na construção das mensagens, cruzando o código da propaganda com o código do veículo no qual insere a mensagem. B- Intertextualidade entre os códigos verbal e visual.
Percebem, incentivam e acolhem o surgimento de novas formas.	A-Utiliza-se da linguagem coloquial, obtida a partir do rompimento de normas lingüísticas nos aspectos sintáticos, semânticos, ortográficos, fonológicos e morfológicos. B- Humor, C- Erotização, D- Regionalização, E- Convivência de diversos textos culturais, F- Miscigenação étnica

» **ARTIFICIALIZAÇÕES NEO-BARROCAS**

Muitos elementos presentes na cultura latino-americana são elencados por autores como Severo Sarduy(s/d), Omar Calabrese (1987), Moreno (1979), Zumthor (1993) entre outros, como formadoras das características barrocas e neo-barrocas, utilizadas para definir a cultura miscigenada, oposta às hegemonias e pronta para digerir e se reapropriar, de forma inteligente e tolerante, de elementos mestiços policulturais,

Sarduy, por exemplo, desenvolve três tipos de artificializações utilizadas no processo de construção de mensagens a partir do uso de elementos barroquizantes. A substituição, o primeiro deles, é uma substituição de significado ao nível do signo, quando o significante é substituído por outro, alheio, criando a metáfora. Segundo este procedimento, encontramos, entre outros exemplos, peças publicitárias que tem como elemento integrante do processo criativo as características do veículo no qual se insere, neste caso, a substituição de um elemento por outro. O segundo tipo de artificialização é a proliferação, que oblitera o significante de um determinado significado, não propondo uma substituição por outro, mas uma progressão metonímica, que substitui o significante ausente. Neste caso, anúncios buscam metonimicamente interagir com o suporte, através da utilização dos mesmos recursos gráficos daqueles. A terceira é a condensação, onde ocorre a união de elementos de uma cadeia significante gerando um terceiro, que resume semanticamente os dois primeiros. É o caso de anúncios que se utilizam de características editoriais dos veículos, criando uma peça híbrida entre publicidade e editorial.

» **HIBRIDIZAÇÃO E MESTIÇAGEM**

As características neo-barrocas apontam, por um lado, para processos de hibridação, que acontecem em pelo menos duas frentes. A mistura de características do veículo com a peça veiculada, como apontado, é a primeira e a interação verbal x visual, a segunda, numa referência à intratextualidade. Neste caso, quando a relação entre as informações verbais e visuais na peça publicitária não é de complementaridade, o poder de impacto da mensagem pode diminuir porque o tempo de dedicação do receptor à decodificação da mensagem tende a aumentar, o que afeta, como consequência, o poder de persuasão da mesma.

As características neo-barrocas apontam também para processos de mestiçagem, com a presença na comunicação de características como Humor, Coloquialidade, Erotização, Regionalização, Convivência de diversos textos culturais e Miscigenação étnica, com referência à contextualidade, quando percebemos que tais características, segundo Severo Sarduy (s/d: 170), são aplicáveis às culturas mestiças com maior vigor. Trata-se de elementos mestiços facilmente encontráveis na publicidade brasileira.

» **MARGINALISMO DO ALTERNATIVO**

Segundo Martín-Barbero (2002:218-221), cai por terra, na atual América Latina, a separação que identificou a massificação dos bens culturais com degradação cultural, permitindo à elite aderir à modernização tecnológica, e conservando o rechaço à democratização e à socialização da criatividade. Ainda segundo o autor, são três os movimentos que caracterizam essa tendência. O primeiro, o movimento de ruptura com o comunicacionismo, que é a tendência ainda bem forte de acreditar que a comunicação constitui o motor e o conteúdo último da interação social. O segundo movimento é a ruptura com o midiacentrismo, que é a identificação da comunicação com os meios. Na América Latina, os meios ainda fagocitam o sentido da comunicação, relegando a segundo plano a questão das práticas, situações e contextos de usos sociais e modos de apropriação.

O terceiro movimento é a busca pela superação do marginalismo do alternativo e sua crença numa "autêntica" (aspas do autor) comunicação que se produziria sem a contaminação tecnológico/mercantil dos grandes meios. Essa autenticidade ou pureza anda de mãos dadas com a visão de Frankfurt de que a indústria é um forte instrumento de desumanização e a tecnologia um obscuro aliado do capitalismo, e com o populismo nostálgico que acredita que existe uma comunicação participativa, horizontal, escondida no mundo popular. Esta é uma forte oposição à visão hegemônica, continua Barbero, pois fornece alternativas à marginalização social e permite experiências microgrupais.

Entre elas, podemos destacar a publicidade informal, reconduzida ao centro a partir da constatação de que seus recursos construtivos são, sob alguns aspectos, praticamente os mesmos da publicidade formal. Do elenco de ferramentas incentivadoras da criatividade apresentadas no quadro acima, todas transparecem, sem exceção, tanto em anúncios veiculados na grande mídia quanto em placas de rua. São ambas reconhecidas como mediatizadas, ainda que com instrumentos diferentes de produção, isto é, com ferramentas mais ou menos tecnológicas. Além disso, se pode considerar também ambas massificadas, ainda que a publicidade informal possa ser entendida como pertencente a um segmento de massa, já que seu alcance, embora massivo, restrinja-se às regiões onde são exibidas. A denominação de segmento de massa foi acrescentada há poucos anos ao repertório da publicidade brasileira, significando a divisão de grandes massas de público alvo por algum critério adequado à estratégia de comunicação, como por exemplo, tribos urbanas.

» **PUBLICIDADE FORMAL E INFORMAL**

Os procedimentos persuasivos da publicidade formal são originários, em grande parte, dos instrumentos da retórica clássica. Em culturas com as mesmas características se pode verificar o emprego das mesmas ferramentas construtivas, com resultados em grande parte semelhantes. O que verificamos, entretanto, é que nas culturas mestiças em geral, e na cultura brasileira, em particular, encontramos adaptações destas ferramentas, com objetivo de aproximação da mensagem e receptor. Além do fato natural da comunicação apresentar-se como uma via de mão dupla, onde as mediações são elementos constituintes da comunicação, sociedades policulturais como a brasileira adaptaram o uso de recursos clássicos, ou ainda, lançaram mão de certos recursos em detrimento de outros.

Pode-se considerar, desta forma, que os dois procedimentos – Hibridismo e Mestiçagem – são complementares no processo de produção de comunicação publicitária, uma vez que os recursos de hibridação estão mais próximos da retórica clássica e são flagrantes na publicidade de um modo geral. Já os formatos mestiços, ainda que transpareçam também na publicidade em geral, são mais presentes na publicidade produzida nas sociedades complexas, pois são latentes na linguagem destas sociedades.

Desta forma, caracterizam-se procedimentos criativos pouco comuns, com resultados idem. A publicidade informal, entre nós, é bastante comum, e se o receptor de mensagens publicitárias formais produz mensagens publicitárias informais com os mesmos recursos persuasivos das primeiras, é

sinal de que as decodifica habilmente, o que ajuda a entender os bons resultados da publicidade brasileira, seja enquanto investimento/retorno, seja como emprego de soluções criativas reconhecidas internacionalmente, através das premiações das quais participa, não só como concorrente muitas vezes vencedor, mas também como participante de corpos de jurados.

Os recursos persuasivos de que tratamos são formatos híbridos e/ou mestiços que transparecem em peças publicitárias, criados originalmente para atender às necessidades de comunicação da publicidade veiculada na mídia de grande circulação, mas que foi sendo absorvida pela publicidade informal, que reúne as mesmas características, tendo como diferença construtiva as decorrências da linguagem do suporte no qual é veiculada.

» **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A publicidade informal, recurso comunicativo bastante difundido no Brasil, aponta para características específicas da sociedade e busca romper as barreiras da mediatização hegemônica. O designer alemão Erik Spiekermann, quando esteve no Brasil participando de debate no Instituto Goethe, em São Paulo, 1998, notou:

O número de borracharias, chaveiros, cabeleireiros na cidade é muito grande e a disputa pela clientela, acirrada. Por isso é comum a utilização de elementos de fácil identificação, e à distância. Recursos como desenho de chaves ou sua aplicação em passeios cimentados, ou desenho de pneus substituindo o “O” na palavra borracharia, também são largamente empregados. Na Alemanha, se alguém precisar de um serviço como estes, procurará na Internet ou em uma lista telefônica(...).

Vale a pena ressaltar que tais características não aportaram em nossa sociedade através da cultura de massa e nem tampouco com as mídias digitais, mas este acolher de elementos vem acontecendo diariamente, em processos barroquizantes de inclusão, durante o processo de formação cultural.

O presente levantamento busca apontar a existência e valorizar as ações comunicacionais não hegemônicas, atribuindo à sociedade habilidades decorrentes da complexidade cultural.

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- CALABRESE, OMAR. A Idade Neobarroca. Lisboa: Edições 70, 1987.
- CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Híbridas. S. Paulo: Edusp, 2000.
- _____. La modernidad después de la postmodernidad, em Modernidade: vanguarda artística na América Latina (prg. Ana M. de Moraes Beluzo). São Paulo: Memorial/UNESP, 1990.
- GRUZINSKI, Serge. O pensamento Mestiço. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- _____. A Guerra das Imagens. São Paulo, Cia das Letras, 2006.
- HALL, Stuart. A Identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Ofício de Cartógrafo. Santiago: Fondo de Cultura Econômica, 2002.
- MORENO, César Fernández. América Latina em sua Literatura. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- MORIN, Edgar. O Método 4. As idéias. P. Alegre: Sulina, 2001.
- SARDUY, Severo. Barroco. Lisboa: Veja, s/d.
- ZUMTHOR, Paul. A Letra e a Voz. Tradução de Amalio Pinheiro e Jerusa Pires Ferreira. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

» REPRESENTACIONES DE CIUDAD Y CONSTRUCCIÓN DE ESTÉTICAS URBANAS: LOS EFECTOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVOS EN LA PERSPECTIVA INFANTIL, EN BOGOTÁ D.C.

MAGDALENA PEÑUELA URICOECHEA - ANTROPÓLOGA – MAGISTRA EN PLANEACIÓN URBANA Y REGIONAL - PROFESORA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ

RESUMEN // Esta ponencia recoge parte de los resultados de la investigación: Las construcciones identitarias a partir de las representaciones sociales de los espacios cotidianos: Un estudio con niños(a) raizales y emplazados, en Bogotá, concluido en la U, Javeriana de Bogotá, en 2007¹⁶.

Se invito a participar a niños(a) de diferentes estratos socioeconómicos del D.C., y se incluyó a niños(a) en situación de desplazamiento forzado por violencia. La característica común de todos fue ser escolares y estar en la franja de edad comprendida entre 11 y 13 años. Se aplicó una estrategia metodológica múltiple, que combinó estrategias cualitativas y cuantitativas. Se trabajó con cartas, que intercambiaron los niños de Bogotá con niños de Manizales.

Esta ponencia presenta los resultados referidos a la influencia de los medios de comunicación masivos, en las representaciones, expresiones de identificación y construcción de las estéticas urbanas, de los niños que participaron en una investigación sobre este tema, con el ámbito urbano de Bogotá D.C. Para aproximarse a las construcciones identitarias de los escolares, se tomaron como fuente para abordar el estudio antropológico, cartas escritas por ellos con dos referentes de análisis: el efecto de los espacios construidos en los que se desarrolla su cotidianidad, en sus expresiones de representación, y las prácticas sociales legibles en las cartas, que detonan estos escenarios, en las cuales el uso y abuso de los medios de comunicación masivos es de enorme influencia. Los resultados provienen de la aplicación de las propuestas conceptual y metodológica, en donde se combinaron estrategias cualitativas y cuantitativas y que permitieron la creación de un modelo de análisis diseñado específicamente para este proyecto.

PALABRAS CLAVE // Niños(a), representaciones sociales, identidades, medios de comunicación masivos, espacios urbanos cotidianos, estéticas.

ABSTRACT // The following academic discussion, presents the results of a study related to use, representation and space - identification expressions, and aesthetic constructions carried out by a group of children who participated on a research about this topic. In order to approach the identity constructions of school students, letters written by them, with two analysis referents as sources to undertake the anthropological study, were taken: In first place, the effect of built spaces in which children develop their daily life on their representations expressions, which includes aesthetic criteria, and the social practices that are readable in the letters, and start those scenarios. Results arise from applying conceptual and methodological proposals that combined qualitative and quantitative

16 FICHA TÉCNICA DEL PROYECTO - Las construcciones identitarias a partir de las representaciones sociales de los espacios cotidianos: Un estudio con niños(a) raizales y emplazados, en Bogotá D.C. | Investigadora Principal: Magdalena Peñuela Uricoechea | Asesoría Lingüística: Andrés Reinoso | Asesoría Estadística: Rosalba Ardila Ardila | Entidad Financiadora: Pontificia Universidad Javeriana – Vicerrectoría Académica

strategies, which conducted to create a specifically designed analysis model for this project.

Key Words // children, daily life spaces, identities, social representations, aesthetic constructions

«Déjeme ponerlo de esta manera: No el niño(a), sino la imaginación del adulto sobre el niño(a)» Michael Taussig

» LA INFANCIA EN EL SIGLO XXI

La infancia se ha visibilizado con gran fuerza desde la última década del siglo XX. Actualmente, hay una verdadera eclosión de trabajos e investigaciones al respecto y ello obedece fundamentalmente a un debilitamiento y cuestionamiento sobre las concepciones de infancia que fundamentaron el trato a los menores al menos durante 150 años en el ámbito de la cultura occidental. Estamos pues en una época de 'reformulación de la infancia' (Steinberg y Kincheloe, 2000), por así decirlo.

La infancia, como representación social y categoría de análisis que nos es familiar, puede definirse como una construcción social, que tuvo su apogeo entre 1850 y 1950, respectivamente. Durante este periodo los niños dejaron de ser obreros de las fábricas, como lo habían sido durante la primera fase de la revolución industrial, en Europa y se entiende e impone la necesidad de educarlos: la escuela y el colegio, se consolidan como sus escenarios de aprendizaje, conjuntamente con la noción de la responsabilidad de los adultos para su desarrollo adecuado.

Mientras tanto, psicólogos infantiles de la talla de Gesell y Piaget, plantearon que el desarrollo del niño estaba determinado por sus características biológicas. Sin embargo, Piaget, generalizó sus teorías y análisis a todas las culturas y épocas históricas. Esta 'homogenización' histórico-social contribuyó a considerar los desarrollos biológicos de la infancia fijos e inmutables y a que varias generaciones de niños(a), fueran evaluados bajo una 'taxonomía de desarrollo', que no corresponde a la realidad de los diversos contextos sociales y culturales, en los cuales crecen y se desarrollan en las primeras etapas de su vida.

En la actualidad, bajo la égida de la revolución informática y en tiempos de cambios y replanteamiento del orden social la concepción de infancia ha entrado en entredicho. La segunda mitad del siglo XX, trajo consigo el desmembramiento de la familia tradicional así como nuevas y diversas configuraciones familiares, que enfrentan desafíos para la crianza de los niños(a), para los cuales las categorías de desarrollo infantil preestablecidas (por la psicología clásica y aún la misma pedagogía, entre otras disciplinas), están dejando de ser operativas.

Actualmente los escenarios de la educación infantil, además de las instituciones escolares incluyen lugares en los que 'el poder se organiza y se despliega' por así decirlo: televisión, cine, Internet, juegos de video, juguetes, bibliotecas, libros, entre otros. En esta época se hace imperativo según Giroux (1994) « comprender el proceso educativo a finales del siglo XX, requiere que examinemos tanto la pedagogía en la escuela como la pedagogía cultural» (en Steinberg y Kincheloe .2000. pp17).

» INVESTIGACIÓN CON CARTAS

Esta ponencia tiene soporte en una investigación sobre las representaciones infantiles de sus espacios de desempeño cotidiano y como se constituyen en detonadores de procesos identitarios en los niños. El método empleado fue un intercambio de cartas, entre niños de Bogotá D.C. y una capital departamental, la ciudad de Manizales.

Una de las características de la investigación, es que se desarrolló con base en la interacción entre los niños, quienes expresaron espontáneamente sus propias realidades y también que se les valoró como actores sociales autónomos, para los análisis posteriores. Estas características de la propuesta, pueden enmarcarse dentro de los postulados de la nueva Ley de Infancia, #1098 de 2006, en la cual se considera a los niños sujetos de derechos.

» **ASPECTOS METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

Para llevar a cabo el proyecto mencionado, los criterios de selección de los niños(a) fueron: edad: la franja 11-13; escolaridad (proceso de lecto-escritura completado); condición socioeconómica, expresada por el tipo de institución educativa: colegios privados, colegios públicos; instituciones de formación educativa y laboral; instituciones públicas musicales y organizaciones que atienden desplazamiento forzado; tanto niños nacidos en Bogotá, como emplazados ahora en el Distrito Capital. Esta propuesta, tuvo como escenario de expresión el ámbito escolar, mientras que los niveles de contexto fueron: capitalino (local), regional y nacional.

El trabajo con cartas implicó que los niños(a) de Bogotá, escribieran una carta en la cual describieron con total autonomía apartes de su cotidianidad a los niños de Manizales, quienes hicieron lo mismo para los niños de Bogotá. El fin fue establecer una comunicación escrita entre los niños(a) de ambas ciudades. Los escritos de los niños(a) de Bogotá, fueron objeto de los análisis que fundamentan esta ponencia.

En la fase de campo, se recolectaron 130 cartas en total, de las cuales se escogieron 113, atendiendo las especificidades de la propuesta. Al término de la recolección y transcripción de la información, estas se entregaron a los niños participantes en ambas ciudades.

La importancia de las cartas está convalidada por el hecho de que una de las formas en las cuales el pensamiento adquiere materialidad es en el discurso (escrito en este caso), por la manera como se combinan ideas y se concretan en palabras, aparecen las expresiones de representación. Adicionalmente, al requerir que los niños(a) participantes elaboraran discursos a través de textos escritos, se posibilitó un proceso de comunicación entre pares y no sólo dirigida por y hacia los investigadores (Peñuela, M., 2007. Informe Vicerrectoría Académica. Proyecto 1964). Aunque los contenidos de las cartas tienen varios filtros a considerar, como el hecho de que los niños fueron convocados a escribirlas, no fue un proceso espontáneo y el escenario fueron planteles educativos, que imponen ciertos parámetros de rigor y disciplina, que podrían cohibir la libre expresión de los menores. Sin embargo, para los participantes fue una propuesta novedosa que pudieron asumir sin la supervisión de docentes o padres y que incentivó su natural curiosidad e interés, como lo muestran en sus comunicaciones.

Para realizar esta investigación, se construyó un modelo de análisis que integró metodologías cualitativas y cuantitativas, diseñado desde la perspectiva sistémica, con el concurso de disciplinas como: antropología, lingüística, sociología, filosofía, psicología social y crítica literaria, principalmente, que permitieron establecer categorías de análisis para combinar un análisis de contenido y un análisis del discurso, con el fin de relacionar las narrativas epistolares y los campos de significación de los contextos socio-espaciales, en que se desarrolla la cotidianidad infantil. Posteriormente, estos se cotejaron con los resultados de los análisis cuantitativos, que permitieron complementar el modelo, midiendo la recurrencia de las prácticas sociales habituales de los niños(a) y que permiten analizar sus niveles de identificación con personas, espacios y objetos entre otros.

La investigación pretendió igualmente conocer el universo simbólico del niño, sus deseos; expectativas; necesidades y la forma de construcción de su yo y del otro (Reinoso. 2007 Proyecto 1964. Análisis del discurso).

El propósito de construir matrices de correlación para los análisis cualitativos –contenido y discurso- e integrarlas en un modelo, fue cotejar el contenido de las cartas desde tres perspectivas diferentes –incluye el análisis cuantitativo-, para entender las construcciones representacionales y de identificación de los niños. Además, el modelo permite captar diferentes aspectos, sin que sea una perspectiva disciplinar particular la que predomine y constituyéndose en una configuración que permite analizar la información obtenida en las cartas. Lo anterior, siempre con relación al contexto social, que en este caso muestra las diferencias sociales al interior de la ciudad.

» **LINEAMIENTOS CONCEPTUALES**

La manera en que la infancia aprehende una sociedad y se identifica con ella, esta profundamente ligada a las formas en que se organizan: la familia, las relaciones de alteridad (entre pares, superiores e inferiores), la escuela, el trabajo y el ocio, entre otros. Al respecto, Carmen Luke (1990) ha señalado que «las relaciones sociales, políticas y económicas dan forma a los conceptos de la infancia» (En Steinberg, et al., 2000. pp.133). En la investigación realizada, se consideró que la población infantil es afectada de manera profunda, tanto por estos factores como por la disposición y oferta espaciales en que se desarrollan sus actividades cotidianas.

Adicionalmente, al dar a los niños(a) el rol de sujetos protagónicos y fomentar una comunicación de tipo horizontal, fue posible aproximarse a sus maneras de pensar y construir su mundo. Además, al asumir «El carácter autónomo de la infancia como fenómeno social y cultural» (Verón.1995. pp.110), analizar y entender los códigos con los cuales representan y a apropiarse el mundo. Por ello, era importante permitirles que pudieran expresarse con y a través de sus iguales, pues cabe presuponer que de esta forma, habrá mayor fluidez en la expresión de sus representaciones, si ellos las construyen desde sus propias perspectivas sin excesiva interferencia por parte de los investigadores-adultos.

Para el desarrollo de este proyecto, fue central el concepto de imagen, como una de las expresiones de la identidad. Para trabajarlo desde la antropología, se tomaron elementos específicamente de la obra de Michael Taussig, de cuyo libro *Mimesis y Alteridad*, surgió la comprensión de la ima-

gen, que se propone como núcleo de la representación para efectuar los análisis en este proyecto. Al respecto, dice textualmente a Taussig, «la imagen es más poderosa que aquello de lo cual es imagen» (Taussig, M. 1993. pp.62), es decir de aquello que representa. Por esta razón, fue que se propuso que se constituyera en el núcleo mismo de la representación, pues se trata de una imagen entendida como sinónimo de similitud (mimesis), pero una similitud inmaterial, que es aprehendida desde lo escrito y cuya esencia subyace a las externalidades del momento.

Con esta imagen como punto de partida, se trabajó con las representaciones sociales de los participantes -definidas por Serge Moscovici y Denise Jodelet, una de sus más cercanas discípulas y a quien correspondió operativizar por así decirlo, la teoría al respecto- como una forma de entender y pensar la realidad cotidiana: una forma de conocimiento social. Cabe recalcar que para Moscovici (1984), son la comunicación y el lenguaje, los ejes centrales de su teoría sobre Representaciones Sociales.

En cuanto a la identidad(es), en la medida que la pregunta de fondo era respecto a las construcciones identitarias que se consolidan desde las representaciones sociales de los espacios cotidianos, los planteamientos de Rik Pinxten, antropólogo belga, sobre la identidad (es), orientaron los análisis sobre el tema. Este autor, propone un estudio comparativo para conceptualizar la identidad(es) como «un fenómeno dinámico, con tres niveles claramente diferenciados: el individuo, el grupo y la comunidad. La identidad individual concierne a la persona en sí misma; la identidad de grupo se define por las relaciones interpersonales reales, mientras que la identidad comunitaria, en principio, trasciende en el tiempo y en el espacio a los individuos y a los grupos existentes». (Pinxten, R., 1997. pp.18) Estos planteamientos dieron soporte conceptual a la investigación realizada y se convalidaron en las cartas de los niños.

En cuanto a la forma como se construye el pensamiento infantil y se van perfilando las identidades, los planteamientos de Michael Taussig, respecto a la facultad mimética fueron definitivamente orientadores porque el análisis de las construcciones identitarias de los niños(a), convalidan uno de sus planteamientos al respecto: «Los niños(a) en cualquier lugar y en cualquier época y las personas en la antigüedad y en las sociedades supuestamente consideradas primitivas, están dotados por sus circunstancias de poderes miméticos considerables» (Taussig, M. 1995. pp. 187).

Entre otros autores, que la misma línea de pensamiento, se puede citar a Shierry Weber, quien haciendo referencia y analizando apartes de 'La infancia en Berlín', de Walter Benjamin, afirma: «en pocas palabras el lenguaje puede mediar la asimilación mimética del sí mismo en el otro» y refiriéndose claramente a este proceso en la infancia: «El niño(a) está desfigurado por la semejanza con cada cosa que lo rodea» (Weber, S. 1997. pp.143). Efectivamente, en la etapa de infancia la importancia de identificarse con el otro y ser otro, esta exacerbada -aunque en las etapas más tempranas el otro no tiene que ser necesariamente humano, particularmente en las primeras etapas de la niñez, cuando el niño(a) puede mimetizarse con un objeto o un animal e incluso un ser imaginario que suscite su interés-. Lo anterior, implica que la capacidad de mimesis se experimenta y expresa en esta etapa de la vida, términos de alteridad -en este caso una alteridad extendida más allá de lo humano- y refuerza el planteamiento de que uno de los pilares de los procesos de apren-

dizaje y de difusión de las representaciones sociales, es la imitación.

Al respecto, Beatrice Hanssen, de la universidad de Cambridge, corrobora estos planteamientos « En últimas, nuestro don de ver similitudes prueba el rudimento débil de una compulsión mucho más poderosa, la de convertirse en similar y de comportarse miméticamente» (On the mimetic faculty, pp.720. En: "Cambridge Companions to Walter Benjamin". Hanssen, B. 2004. pp. 68). Característica muy evidente en esta etapa coyuntural del desarrollo de los niños cuando ya están en el umbral de la adultez y previo paso a esta etapa se mimetizan con sus pares de edad, donde encuentran seguridad y apoyo.

En cuanto a la importancia de la alteridad, tanto en los procesos miméticos como en las construcciones identitarias, cabe resaltar los planteamientos de M. Bajtin, quien dice al respecto: «Inicialmente, tomo conciencia de mí a través de los otros...Así como el cuerpo inicialmente se forma en el vientre de la madre (dentro de su cuerpo), de la misma forma la conciencia humana se 'despierta' envuelta en la conciencia del externo» (Bajtin, M. 38,342, en Todorov. 1981. pp. 148). Puede entonces afirmarse que en la tensión mimesis-alteridad, es que aparecen y se consolidan tanto las representaciones sociales como las construcciones identitarias, como se corrobora en los resultados de la investigación realizada.

Finalmente, en relación a la interpretación de resultados decir que: Las representaciones sociales, están compuestas por un conjunto de contenidos relacionados a los contextos y condiciones en donde surgen y a las formas de comunicación que las difunden en el grupo social. Los contenidos de las representaciones sociales condensan el conocimiento de los grupos sobre ellos mismos, los otros y los objetos. Tanto las representaciones sociales como las identidades, están ligadas a prácticas sociales, que permiten conocer formas y expresiones culturales, que varían según el contexto.

» LA IDENTIDAD Y EL OTRO:

En primer lugar, en el análisis de los contenidos de las cartas, se evidenció que las construcciones identitarias infantiles, se construyen con y por el 'otro', es decir en términos de alteridad, con base en expectativas personales (moldeadas por el contexto familiar y social inmediatos y permeados por las directrices del estado, muy presentes en los medios de comunicación masivos) y dependientes de la capacidad de negociación exitosa o lo contrario, que experimente cada niño, en las diferentes situaciones y contextos, en que se desarrolla su cotidianidad. Lo anterior, explica su alta frecuencia de variabilidad. Adicionalmente, tienen como sustrato el proceso dinámico entre mimesis y alteridad, entre pares en este grupo de edad. (Peñuela. M. 2007. Informe Vicerrectoría Académica. Proyecto 1964. P.U.J).

También, es importante destacar que los niño(a), hacen declaraciones de afecto a su posible interlocutor, sin tener certeza de que recibirán respuesta y en ocasiones sin enviar una dirección real o virtual (e-mail), que garantice que la comunicación con ese otro, sea efectiva. Lo anterior, corrobora los planteamientos de Bajtin, quien afirma refiriéndose al acto creativo de escribir que: «Cada enunciado tiene siempre un destinatario (de diferente naturaleza y en

diferentes grados de proximidad, de especificidad y de conciencia), del cual el autor busca y anticipa la 'comprensión respondiente'» (Bajtin en Todorov. 1981. pp 170). La comprensión respondiente, traducción literal, hace referencia a la interpretación del otro y a su posibilidad de identificación con el enunciado. A continuación, algunas expresiones infantiles muy demostrativas de lo anterior, en una institución donde los niños se capacitan en oficios que les permitan subsistir en la ciudad y en un colegio privado de antigua tradición capitalina (tiene 402 años de fundado)

FUNDACIÓN CRECIENDO UNIDOS

"Me gustaría ver si Usted es tal como yo soy" (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.)

COLEGIO SAN BARTOLOMÉ NACIONAL

"En esta carta te digo y concedo todo lo que soy yo y espero que tu carta sea igual a la mía y que podamos contarnos nuestros deseos y secretos". (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.)

Este tipo de declaraciones aparece casi en el 40% de las cartas y permiten ver que en las construcciones identitarias, tiene enorme importancia el otro y el deseo mimético de identificación con él. Este sentimiento está asociado a la 'aceptación' de ese otro, o al encuentro de sí mismo en ese otro, que se evidencia o subyace en las expresiones escritas. En las frases priman las expectativas por el otro, porque escriben para su par en edad y escolaridad a quien no conocen personalmente, es un otro imaginado a quien sin embargo, hacen declaraciones como: «Así no te conozca, te quiero» (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.), donde el deseo mimético por el amigo(a), se manifiesta con fuerza «espero que me consideres tu amigo como yo a ti» (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.).

Otras expresiones son de negociación, cuyos fines también son acercarse al otro buscando una reciprocidad que preceda la identificación mimética. Otro aspecto a destacar es la importancia de que supieron que el interlocutor era de su mismo grupo de edad, lo cual que motivó declaraciones como: «Aunque no te conozca, sé que puedo hablar con un poco más de confianza» (Cartas. 2007. Proyecto 1964. P.U.J.), puesto que no había que temer la sanción de una figura de autoridad, ni la incompreensión o indiferencia de un interlocutor de muy poca edad o diferente nivel de escolaridad.

En este punto es importante destacar que si bien la facultad mimética en relación al otro par en edad y escolaridad, tiene gran importancia en las construcciones representacionales de los niños(a) -al ubicarse en el contexto actual del siglo XXI- vale la pena indagar sobre otros factores que tienen gran influencia para ellos y en los cuales ella también es primordial. Aparecen en primer lugar los medios de comunicación masiva en sus diferentes modalidades: televisión, computador e Internet, los mayor mención en las cartas y atendiendo a la teoría de las representaciones sociales, cabe destacar que estas aparecen en el discurso en forma jerarquizada y decreciente en importancia.

» **LOS MEDIOS Y LAS IDENTIDADES: EL OTRO VIRTUAL?**

Los resultados de la investigación, perfilan a los medios de comunicación masiva, con énfasis en televisión e Internet, como importantes modeladores de las representaciones sociales de las personas de esta franja de edad, y por ende claramente influyentes en sus construcciones identitarias, que detonan procesos no solo de dinámicas individuales sino sociales e incluso nacionales, categorizadas con base en los planteamientos de Pinxten (1997).

Por lo anterior, los gustos de los niños que expresan sus representaciones individuales, obedecen en un alto porcentaje a los dictámenes de consumo masivo de los medios. En términos de preferencias musicales, programas de televisión (donde la influencia de la programación extranjera es avasalladora), la imposición de los diferentes ritmos, estilos y preferencias infantiles, proviene de los medios. Este proyecto evidenció en los resultados esta afirmación.

En este orden de ideas, el otro, tan ansiosamente buscado en las cartas, como su par en edad y escolaridad, puede estar prefigurado por los estándares físicos y de carácter de series de televisión foráneas «quiero que esta carta la reciba un niño, alto, mono y de ojos verdes» (Cartas. 2007. Proyecto 1964. P.U.J.), mientras que los gustos y aficiones, están frecuentemente contruidos con base a la oferta de consumo de los medios, fue casi unánime la mención al Play Station 2 y al X-box, como juegos favoritos, aún en los niños de mayor nivel de vulnerabilidad

» **LA IDENTIDAD VIRTUAL.**

En la misma línea de resultados de esta investigación, también se puede destacar la consolidación de una reciente construcción identitaria individual: La dirección electrónica o e-mail, que cobra enorme fuerza e importancia en los niños, como forma de comunicación a la vez que los identifica de manera individual e irrepetible y por propia escogencia. Tanto el 'password' como 'la clave', son escogidos de forma personal, evidenciando intereses y rasgos de personalidad propios de cada persona. Las direcciones electrónicas, aparecen casi en la totalidad de niños de los colegios San Bartolomé La Merced, Champagnat y San Bartolomé Nacional (Fundación que alberga a niños de estratos 3 y 4, principalmente) y es cercana al 59% del total de cartas. De hecho los niños cuentan orgullosos «en mi colegio, todos tenemos e-mail» (Cartas. 2007. Proyecto 1964. P.U.J.). Otras referencias a Internet, aparecen con menor frecuencia en participantes de las demás instituciones o no se menciona como es el caso de los participantes de la organización social Taller de Vida, que atiende a niños en situación de desplazamiento forzado.

En relación a la forma como los niños van apropiando la ciudad y van construyendo sus identidades e inclusive sus criterios estéticos urbanos, los resultados muestran igualmente la influencia poderosa y modeladora de los medios:

En relación con los ecosistemas naturales que enmarcan o persisten en la ciudad, de las ocho instituciones participantes, la mención a los elementos naturales del paisaje urbano, se limitaron a 5 de ellas. Los niños del Taller de Vida, cuya llegada a la ciudad es reciente, no hicieron mención alguna.

Con siete (7) menciones de un total de once (11), de elementos naturales de la ciudad, el cerro de

Monserate aparece como el accidente topográfico más representativo de la Capital, para los niños que participaron en el proyecto. Adicionalmente, aparecen 2 menciones a las montañas y una a los humedales, en uno de los niños(a) de Batuta- Mártires. Por lo anterior, no podría afirmarse que la identificación de los menores con los accidentes naturales de la ciudad, sea significativa. En la medida que las construcciones identitarias, están amarradas a prácticas sociales, también se evidencia que la cotidianidad de los niños (a), no está ligada a prácticas de apropiación de estos elementos naturales de la ciudad, que también son 'formadores de ciudad' e identificadores por excelencia de los ámbitos urbanos.

La consolidación de la identidad urbana y los criterios estéticos de belleza y confort, se manifiestan –entre otros aspectos- en el reconocimiento y expresiones de 'apropiación' en relación a las construcciones edilicias de la ciudad de carácter monumental o histórico. Se tabularon los resultados (Véase Anexo 1), de estas menciones en las cartas con los siguientes resultados:

No hay mención a edificaciones de significación urbana o histórica de la capital, en el 75,97%, de las cartas. Por lo tanto, se repiten las consideraciones expresadas para los ecosistemas naturales. Aunque aquí se trata de construcciones representativas de la Capital y de todas formas hay un mayor reconocimiento, pues el número de referencias es muy superior al cuadro anterior. Aparecen 129 referencias, porque en la misma carta pueden señalarse dos, tres o más lugares de la ciudad, lo cual no implica que todas las cartas tienen al menos una mención a espacios construidos. Sin embargo, muestra la diferencia en la capacidad de representación de ciudad en los niños, ligada a factores sociales y económicos principalmente.

La información indica que la noción de Centro de la ciudad, aparece imprecisa en términos de función e importancia en las cartas, y más aún el Centro Histórico propiamente dicho, del cual sólo aparecen dos referencias del total de 113 participantes, 1 en un alumno(a) de la FCMSB17, ubicado precisamente allí y otra en un alumno(a) del SBM18. En los niños de los sectores sociales más deprimidos y en los niños que pasaron por desplazamiento forzado, son inexistentes.

El máximo de referencias son 4 por institución: Casa de Nariño 4 FCMSB y 1 en SBM; con cuatro referencias: el Museo del oro, 2 en 19FCU y 2 en FCMSB, respectivamente; con tres: Plaza de Bolívar, 2 en MSB y 1 en SBM y Plaza de toros de Santamaría: 2 en Batuta Mártires y una en SBM. Con 2 menciones: Casa de la Moneda; Catedral Primada; Palacio de Justicia, Senado y Centro Histórico: 1 cada en FCMSB y SBM, respectivamente. Las demás, son referencias unitarias: el Planetario y el Museo Nacional -que se esperaba tuvieran una mejor acogida infantil, pues son itinerario obligado de escuelas y colegios- una única mención que es interesante para el análisis, lo mismo que la Catedral de sal (Zipaquirá). Finalmente, una mención particular a Transmilenio, el sistema de transporte masivo en Bogotá, en MSB.

Los alumnos de la FCMSB, son los que más referentes edilicios significativos de la Capital referenciaron por la proximidad del colegio – al costado sur-oriental- de la plaza de Bolívar, en sus cartas. Especialmente, hicieron énfasis en aspectos relacionados con la ubicación del colegio en el Centro de la ciudad y en los lugares de interés, que hay a su alrededor. Sin embargo, es de anotar que tan

17 Sigla para Fundación Colegio Mayor de San Bartolomé.

18 Sigla para Colegio San Bartolomé la Merced

19 Sigla para la Fundación Creciendo Unidos

solo uno(a), ubicó al plantel en el Centro Histórico de la Capital.

Hacer tabulaciones para conocer los lugares específicos de apropiación diaria de los participantes, en términos de aproximar sus prácticas cotidianas que son modeladoras de procesos de apropiación y territorialización de la ciudad, mostró la manera como los menores se representan a si mismos, en términos de las actividades que los identifican en cuanto a nivel socioeconómico y capacidad adquisitiva, que también muestran como se va sectorizando la ciudad espacialmente, en cuanto a oferta de bienes y servicios y cobertura a la población capitalina (Véase anexo 2).

Las menciones cubren menos del 50% del total de cartas. Los lugares pueden clasificarse, con base en las referencias de las cartas de la siguiente manera:

Parques de diversiones: Mundo Aventura, Salitre Mágico, Parque de la 93, City Aqua park; parques: Simón Bolívar, el Tunal y Jaime Duque (fuera del perímetro urbano de la Capital).

En este tipo de espacios, los lugares de mayor reconocimiento para todos son: Mundo Aventura, 11 menciones en: las sedes Batuta de Cazucá y Mártires, Fundación Creciendo Unidos, Colegio Champagnat, y SBM -5 veces, incluye una referencia a la montaña rusa de ese parque- y Salitre Mágico, 8 menciones en las mismas instituciones, aunque la frecuencia es menor; el parque 93, tuvo 2 menciones, una de ellas de un niño(a), que vive muy cerca, lo mismo el parque Simón Bolívar. Finalmente, con una referencia: El Tunal, mencionado en Batuta- Cazucá, y parque Jaime Duque, en Batuta - Mártires. Cabe destacar que no hubo casillas ni institución en blanco, en este cuadro

Centros comerciales: Andino (2), Unicentro (2), Salitre Plaza (2), Santafé y San Andresito, cada uno con una única mención, para un total de ocho (8).

Lugares didácticos temáticos: Maloka, Museo de los niños y Jardín Botánico.

Maloka, lidera con 5 menciones: 1 en Batuta - Mártires y 4 en SBM, mientras que el Museo de los niños tiene dos y el Jardín Botánico, aparece en una ocasión. En este cuadro se evidencia poca frecuencia e identificación de actividades 'culturales' para la infancia como conciertos, danza y aún teatro, que no son mencionados por los niños(a), a pesar de que algunos son alumnos de Batuta, pero no hay referencias ni de la actividad ni del espacio que les sirva de escenario, en ninguna de las instituciones escolares.

Restaurantes: El Corral (2 menciones); Crêpes y Waffles y Friday's, una cada uno con una referencia.

Almacenes de cadena: Carrefour y Éxito, una mención cada uno, sin especificar la sucursal.

También, se encontraron en las cartas de algunos colegios, referencias a la ciudad que expresan las representaciones de los niños sobre la Capital (Véase anexo 3), con los siguientes resultados:

Calificativos urbanos: 1.- positivos: «grande/muy grande/la más grande», 11 referencias, 8 incluyen «de las más grandes del país»; «bonita/linda», 7 referencias (incluye «bonita sobretodo en Navidad»); 5 referencias con el calificativo de «bacana»; «chévere», 4 menciones; 4 «hermosa» (incluye 'hermosa por sus edificios'); y otros como «tranquila», «pacífica», «complaciente», «la mejor», «entretenida» y «tesa», entre otros 1 vez. (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.).

El total de referencias positivas, es cercana al 45% del total en el cuadro

2.- negativos: « un poco peligrosa, 1 referencia, en este cuadro. Sin embargo, en las referencias a barrios y a sectores escolares, entre otros aparecen nuevamente representaciones de riesgo o de amenaza en las cartas.

Estos resultados muestran que el escenario urbano como tal, tiene una imagen de posibilidades ilimitadas de acciones y de oportunidades de todo tipo, que es atractiva para quienes la viven y la describen, en esta franja de edad. Las ventajas e intereses ciudadanos superan los riesgos en cuanto al contexto capitalino en general. Aunque generales e imprecisos, estos calificativos, son los que permiten acercarse al 'sentido estético' de los menores. La propuesta urbana edilicia, la enorme dimensión, la iluminación nocturna y la enorme oferta de actividades y posibilidades, son las variables preferidas que la asocian con belleza y puede decirse que con calidad de vida urbana.

En cuanto a lugares de uso cotidiano en este anexo 3, el liderato corresponde a Centros comerciales, con 6 referencias; colegio/centros educativos: 5 referencias; catedrales, edificios, zonas de trabajo, zona industrial y edificios de oficinas, restaurantes, piscinas, 1 mención cada una. La referencia preferente a centros comerciales sobre otros referentes espaciales construidos, permite analizar la tendencia hacia la prioridad consumista representada, al privilegiar este tipo de edificaciones, diseñadas para el consumo masivo y los intercambios comerciales.

Instalaciones de ocio: «parques bonitos y grandes, 9 menciones (incluye parques de diversiones con 2 referencias -sin mencionar el nombre específico- y muchos parques con 1, en general se hace referencia a parques de barrio y zonas verdes); « cinemas y sitios turísticos y naturales, 2 referencias respectivamente; piscinas, restaurantes, y sitios en las afueras, centros culturales, 1 cada uno (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.).

Clima: «frío», 7 referencias; «llueve y clima feo», 2 referencias cada una; «a veces hay sol», 1 mención (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.). Las referencias al clima no son positivas y suman un total de 12, muy próximas al 10% del total de cartas y son significativas en la medida que el factor climático cobra fuerza en la representación de ciudad que tienen los menores.

Habitantes: «gente amable y bella», 2 referencias; «gente chévere»; «ladrones matones y vándalos», también 2 referencias cada una; «gente del carajo y gente muy mala», «raperos y punketos y metachos», «mucho desplazado (forzado por violencia)» y «todo tipo de personas», una cada una (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.).

Aquí puede apreciarse que en la representación de los bogotanos, hay un cierto equilibrio entre las imágenes positiva y negativa, respecto a la calidad humana de los ciudadanos. Aunque, persiste un sentimiento de amenaza urbana y también respecto a la diversidad, que evidentemente caracteriza a la población tanto en Bogotá D.C., como en las capitales en general.

Actividades: «diversión; hacer resto de cosas»; «llena de oportunidades»; «muchas cosas que ver»; «muchas cosas para hacer»; «salir con la novia o los amigos a pasear»; «no he salido mucho» (que parece expresar: no tengo otros referentes espaciales comparativos); «la vida es muy bacana, en Bogotá»; «se maneja todo lo que tiene que ver con el país»; «se puede hacer de todo» (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.).

La atracción que ejerce la ciudad para los autores de las cartas, está representada por la enorme

gama de posibilidades que se les ofrece en diferentes campos y actividades. Su percepción 'estética', más que a la belleza edilicia o a su significación representativa, parece estar más ligada a sus ventajas de oportunidades de diferentes esferas de actividad.

Otras características de Bogotá: «Capital del país y D.C.», 3 menciones; «industrializada»; «mucha tecnología» y «puertas abiertas», 1 mención cada una (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.). Es interesante que los niños identifican a Bogotá como la Capital del país, pero no están muy familiarizados con su condición de Distrito Capital.

» REFLEXIONES PARA EL CIERRE

Los resultados de los análisis de esta investigación, permiten apreciar las diferencias en las percepciones del mundo, la realidad, el entorno circundante y cotidiano y las maneras de identificarlos que construyen los niños(a). En efecto, las cartas los niños(a) muestran toda una gama que incluye expresiones afectivas, espaciales, objetuales y de oportunidades, que oscilan entre una alta capacidad adquisitiva de bienes y posibilidades de desempeño hasta la más precaria -desde familias nucleares completas y confortadoras para los niños(a), a familias con 1 sola cabeza de familia -preferentemente madre en la situación de desplazamiento-hasta niños(a) que expresan abandono, miedo y soledad o que están confinados en instituciones, algunos de ellos no conocen a sus familias, ni hacen mención de ellas-. Algunas construcciones identitarias, están ligadas a situaciones familiares, socioeconómicas o urbanas que establecen diferencias entre los participantes, otras son comunes para todos los niños(a) sin distinguir de clase o condición.

La necesidad de conocer y aproximarse al mundo de los niños desde sus propias construcciones, mostró que las cartas de los niños están pensadas, redactadas y jerarquizadas con base en sus propias lógicas de conocimiento y con dominios bien diferenciados, que pueden categorizarse para su comprensión. Además, los niños mayores de 10 años, son exponentes de sus procesos de socialización y de las responsabilidades sociales y culturales que han adquirido y que son legibles en sus cartas.

En el mundo tecnificado del siglo XXI, los niños se ven bombardeados por una enorme cantidad de información, con frecuencia contradictoria, que proviene de los medios y que en ocasiones suplente la presencia de uno o de ambos padres y de un núcleo familiar protector. A la maravillosa capacidad de mimesis que caracteriza a la infancia, se le ofrece un vasto campo de estímulos visuales y virtuales, cuya influencia no puede ni debe tomarse a la ligera. En particular, si se espera comprender las intenciones de las múltiples posibilidades de identidades e ideologías que se ofrecen en los medios. En otro orden de ideas, entender las oportunidades de acceder a diferentes experiencias, códigos y lenguajes culturales, y la forma como las asimilan personas de tan temprana edad cuyo criterio está aún en formación.

En el proyecto de investigación terminado que fundamenta esta ponencia, la importancia de los espacios cotidianos y de su representación, en las construcciones identitarias de menores con edades comprendidas entre 11 y 13 años, mostró su importancia como detonador de procesos sociales y urbanos, tanto de reconocimiento como de desconocimiento o de indiferencia, en una etapa crucial de la vida,

donde ocurre la consolidación y afirmación de los valores de quienes muy pronto serán adultos.

Las representaciones de los niños sobre los espacios naturales y construidos de la ciudad en la que viven su cotidianidad, deben ser objeto de reflexión por varios factores:

En primer lugar las expresiones de apropiación y territorialización, son casi inexistentes en cuanto se refiere a la Capital. Aunque, esta tiene una imagen atrayente y se representa en términos de oferta –casi ilimitada- de bienes y servicios. Las expresiones de representación de los autores de las cartas, la muestran como una 'entidad autónoma y distante', por ejemplo: es frecuente encontrar «nací en Bogotá» y «la ciudad es hermosa» versus expresiones como «soy de Batuta» o «soy del equipo de fútbol de mi colegio», Peñuela, 2007. Proyecto 1964. Cartas. P.U.J.), donde los niveles de pertenencia y apropiación no requieren de demasiados análisis. Sólo existe un único caso en las 113 cartas, en el cual la autora afirma: «soy de Bogotá, municipio de Cundinamarca » (Cartas.2007. P.U.J.).

La diferencia Norte-Sur: Específicamente, en términos de ciudad es interesante anotar que Bogotá D.C., aparece escindida claramente en dos sectores Norte y Sur, según las afirmaciones de las cartas: «En el norte vivimos los más beneficiados, en el sur los más pobres» y «Los estratos altos, donde hay buenas cosas están en el norte, en el sur son niveles entre 1 y 4, en estrato», contrastado con «Donde yo vivo, el barrio no tiene servicio de gas natural, porque es en el sur de Bogotá... hay mucho muerto», «Mi barrio se llama Santo Domingo, no vivo muy bien (Cazucá)» y «Vivo en Bogotá en el sur y mi barrio se llama Luis Carlos Galán» (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.). Mientras que al norte, se le atribuyen ventajas de todo orden, al Sur, carencias, violencia y estética urbana deficitaria, entre otros.

Las representaciones urbanas del Distrito Capital, aparecen mayoritariamente en referentes construidos o edificios. La imagen del Distrito Capital -en las palabras de los niños- aparece como un mosaico compuesto de referentes espaciales positivos: «hermosa, con muchos centros comerciales y cines», y de advertencias de potencial de riesgo o peligro: «no hay buena seguridad»; «hay mucho desplazado»; «hay rateros y maleantes» (Cartas.2007. Proyecto 1964. P.U.J.). La ciudad es apropiada por sectores, pero no como un todo, en este grupo de edad. De la misma manera, aparecen las referencias a los espacios lúdicos, escolares y de transferencia, entre otros.

El calificativo grande, muy grande que se repite frecuentemente para referirse a la Capital, no deja de tener un matiz de amenaza y riesgo no expresado explícitamente: 'puedo perderme' o 'puede pasarme cualquier cosa desagradable' ... La estrategia entonces, es apropiar sectores o edificaciones de menor escala, donde la cotidianidad es segura: 'mi casa' o 'mi barrio' o 'mi colegio', entre otros, donde adicionalmente se dan las relaciones protectoras y reconfortantes -aunque desafortunadamente no en todos los casos-. Así aparecen 'mis padres', 'mis hermanos' o 'mis amigos', entre otros. Sin embargo, aunque el escenario urbano es muy atrayente, los pobladores ajenos al núcleo familiar, escolar y de amistades, aparecen como potencialmente riesgosos y de cuidado en la representación de los menores.

La capital, es representada como un mosaico muy diverso compuesto por localidades, sectores, barrios y edificaciones, con diferentes niveles de significación para los participantes en el proyecto que da fundamento a esta ponencia. Lo anterior, obedece a que las representaciones sociales, vari-

an en sus expresiones y connotaciones, dependiendo de los contextos sociales y culturales, donde se construyen y consolidan. Sin embargo, las de tipo institucional o estatal son comunes a un mayor núcleo de población.

La identificación con los edificios que por su valor histórico, estético y significación en la vida nacional, que pueden ser considerados como potentes medios de comunicación del transcurrir urbano y humano de la ciudad, es poco significativa para los niños que participaron en este proyecto. Las construcciones identitarias personales y las representaciones de ciudad no parecen nutrirse con «las quimeras que armamos en lugares como estos (hitos urbanos), pueden contener imágenes y porciones de imágenes que son más potentes ideológicamente que aquello que recibimos directamente de la iglesia o de la escuela y de la doctrina política» (M. Taussig, 1995: pp. 68) y las representaciones colectivas de los mismos se van diluyendo gradualmente en el desconocimiento y desinterés generalizado de las nuevas generaciones. Si los edificios significativos históricamente o representativos del poder del estado –no hay ninguna mención al Capitolio como edificio– pierden su valor e importancia para las nuevas generaciones, cabe preguntarse ¿qué elementos mantendrán la memoria urbana y la apropiación e identificación de la fuerza del estado en ciudad por parte de sus habitantes, en el mediano plazo?

El desapego hacia los ecosistemas y elementos naturales que enmarcan y aún persisten en la Capital, es otro aspecto para destacar en términos de identificación, estética y de la sostenibilidad urbana que esta generación podrá ofrecer a Bogotá, en su futuro adulto. En efecto, los diferentes cursos de agua que otrora identificaban a la Capital y hoy están canalizados y convertidos en cloacas abiertas, en diferentes sectores capitalinos, sólo alcanzan una única mención, lo mismo los humedales, que han recibido sin embargo mucha ‘publicidad’ recientemente, en el total de cartas. Las referencias a Monserrate, están muy ligadas a la iglesia y a la posibilidad de ver a Bogotá desde otra perspectiva y al interés turístico, no necesariamente estético. ¿Demasiado temprano para tales expectativas? No más bien tarde, porque estos procesos de identificación deben fomentarse tempranamente en las personas, para que cuando el adulto tenga capacidad decisoria y de acción, tenga la sensibilidad y el entusiasmo de colaborar en la solución de problemas ambientales en este caso, que directa e indirectamente están ligados a la estética urbana.

Los escenarios de actividades culturales se resumen en los parques de diversiones, parques temáticos y parques de barrio. Las hermosas y modernas bibliotecas que son orgullo de Bogotá, brillan por su ausencia, en la representación de una generación cada vez más involucrada en el mundo virtual. Al respecto, se encontró una única referencia que daba cuenta de «me gusta ir a la biblioteca», pero sin mayores especificaciones sobre el particular (Cartas.2007. proyecto 1964).

Un último punto a destacar, es la carencia de referentes espaciales de los niños que sufrieron desplazamiento forzado y de algunos niños de los estratos más bajos de la población. Esta imposibilidad de representación y de expresión espacial, implica la imposibilidad de apropiarse, identificar y territorializar los espacios físicos privados y públicos en que viven. El desconocimiento total que tienen al respecto y la impotencia para iniciar estos procesos, es uno de los desafíos a enfrentar como secuela del desplazamiento y /o del maltrato infantil, pues en una carta en la cual una niña

(que no fue desplazada), relata que fue violada, tampoco aparece ningún referente espacial mencionado. En términos de la construcción de apropiación y arraigo al D.C., con base en los resultados del proyecto, este grupo de edad requiere de atención especial y de programas y estrategias, que los aproximen al ámbito urbano en el cual se desarrollan sus vidas, de una manera más incluyente y participativa.

En cuanto a la construcción de estéticas urbanas infantiles remarcar que a diferencia de la afirmación de Gadamer "de un modo evidente, la arquitectura y las artes decorativas permanecían inseparables del conjunto de la configuración de la vida"(Gadamer,1998.pp.306). La anterior afirmación referida a épocas que abarcaron hasta el siglo XVIII inclusive, en la actualidad se ha modificado sustancialmente. Los niños que participaron en este proyecto no identifican estilos arquitectónicos, su noción de belleza urbana es muy general y contraria a anteriores criterios estéticos al respecto, tiene finalidades concretas. Estas se expresan en el criterio de seguridad -aunque a veces no fue explícito las cartas- si está implícito en sus afirmaciones, porque le permita al ciudadano acceder a la variada gama de ofertas de bienes y servicios urbanos con el menor nivel de riesgo a su integridad.

En las instalaciones edilicias, la apuesta es que provean una gama de bienes y servicios como ocurre con los centros comerciales, espacios para deambular y mostrar capacidad adquisitiva. Adicionalmente, estos espacios están enmarcados en sitios del tipo 'no-lugar', así definidos por Marc Augé, donde las relaciones e interacciones que se establecen no son las de mayor significación ni permanencia, frecuentemente son interacciones casuales, circunstanciales y de poca trascendencia en al vida de las personas. Sin embargo, parecen evolucionar a sitios de encuentro y a sitios donde 'dejarse ver' en la ciudad, que permiten una clara identificación social para los autores de las cartas. Más que el estilo, se privilegian las posibilidades de interacción que ofrecen los espacios, al menos en este grupo de edad. La estética parece estar ligada a posibilitar diferentes esferas de acción, más que a criterios estéticos espaciales o edilicios determinados para quienes participaron en este proyecto. El apasionante, mágico y cambiante mundo virtual, al que es posible asomarse desde los medios, parece tener la llave maestra de los criterios estéticos en consolidación de los participantes en este proyecto y de sus pares en edad en nuestra capital y en cercanas y lejanas latitudes de nuestro mundo globalizado.

» BIBLIOGRAFÍA

- Augé, Marc. [1992] 2002. Los no lugares: espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.: Gedisa. Barcelona
- Habermas, Jürgen. 2002. Acción comunicativa y razón sin trascendencia. Paidós. Barcelona.
- Hanssen, Beatrice. 2004. Language and mimesis in Walter Benjamin. En: Ferris, David (Comp). 2004. The Cambridge companions to Walter Benjamin. Cambridge Press. London. United Kingdom
- Gadamer, Hans-Georg. 1998. Estética y Hermenéutica. Editorial Tecnos. Madrid
- Moscivici, Serge et al. 1975. Introducción a la Psicología Social. Ed. Planeta. Barcelona.
- ----- 2001. Social representations, explorations and Social Psychology. U. of New York press. New York. USA
- Peñuela U., Magdalena. 2007. Informe final proyecto 1964, presentado a la Vicerrectoría Académica, Pontificia Universidad Javeriana. Copia en papel y en CD. Bogotá.
- ----- 2007. Representaciones Sociales, Identidades y Espacios: un estudio con niños en Bogotá. Ponencia presentada a la III jornada de investigación. Facultad de Ciencias Sociales. Pontificia Uni-

versidad Javeriana. Cópia en papel. Bogotá.

- 2007. Resiliencia y redes de solidaridad: la voz de los niños y las niñas. Ponencia presentada al Congreso de Familia: la resiliencia una opción para la transformación. Medellín. CD. Con ISBN
-2008. Representaciones de ciudad y construcciones de territorio e identidades: La perspectiva infantil en Bogotá D.C. Coloquio INJAVIU.2007 Bogotá. En trámite de publicación
- Pinxten, Rik. 1997. identidad y conflicto: personalidad, socialidad y culturalidad. Revista CIDOB d'afers internacionals. # 36 pp.18
- Taussig, Michael. 1993. Mimesis and Alterity: A particular history of the senses. Routledge. London. U.K
-1995. Un gigante en convulsiones. El mundo humano como sistema nervioso en emergencia permanente. Gedisa. España
- 2003. Law in lawless: Diary of a limpieza in Colombia. Chicago press. Pp153.
- Todorov, Tzvetan. 1981. Mikhail Bakhtine: Le principe dialogique suivi d'écrits du cercle de Bakhtine. Éditions du Seuil. Paris. France
- Steimberg, Sh. y Kincheloe, J.L.(1997) 2000. Cultura infantil y multinaciales. Morata Ed. Madrid
- Verón, Alberto. 2005. Walter Benjamin, pensador de la ciudad: Usos y recepciones en América Latina. Postgraph. Pereira.
- Weber NicholSEN, Shierry.1997. Exact imagination, late work on Adorno's aesthetics. MIT press. Massachusetts. U.S.A
- Zabala, Iris. 1996. Escuchar a Bajtín. Novagraphic. España



» HIPERMÚSICA: UMA CONSTRUÇÃO SONORA NÃO-LINEAR

MÁRCIO DUARTE -

RESUMO // Hoje, em meio aos avanços tecnológicos, muito se fala sobre hipermídia e multimídia, porém, alguns artistas já pensavam de maneira a criar composições utilizando-se desses conceitos muito antes da popularização da internet. As características do hipertexto, e suas ligações não-lineares, assim como a não-constância de ritmo nas "navegações" pela internet, gerou uma reflexão sobre a seguinte analogia: a música é composta sempre pelas mesmas sete notas básicas (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá e Si) e seus acidentes (# - sustenido e b - bemol), a combinação entre elas é quase infinita. Se levarmos em consideração, assim como no hipertexto, suas variações teremos conexões, ou seja, seu ritmo melódico. Ao modificarmos o cadenciamento de uma melodia, iniciamos uma seqüência de notas, porém, em um novo espaço de tempo.

Temos então, que o hipertexto ao ligar-se por seus nós (elos) a outras estruturas (sites), acessando uma informação, inicia um novo caminho, derivado, sim, da busca primeira, mas encadeada de uma nova e singular forma, assim como a música também aceita sempre um reinício a cada variação de escala ou tempo. Quando inserimos o conceito de não-linearidade na música, quebramos a harmonia e conseqüentemente as escalas rítmicas perdem sua função se base melódica. Porém, quando nos valemos do pensamento clássico grego, que as partes são importantes para que exista um todo, com a hipermúsica o mesmo acontece. As partes seqüenciadas de maneira aleatória, o silêncio que prevalece e a não constância de harmonia ou ritmo, constituem uma composição sonora

complexa ao ouvinte desatento, mas uma experiência única quando nos atemos aos detalhes que são apresentados no seu todo.

PALAVRAS-CHAVE // hipermúsica, hipermídia, música, não-linear, internet

ABSTRACT // Today, in way to the technological advances, much is said on hypermedia and multimedia, however, some artists already thought in way to very create compositions using itself of these concepts before the popularization of the Internet. The characteristics of hypertext, and its non-linear links, as well as the not-constancy of rhythm in the “navigations” for the Internet, generated a reflection on the following analogy: music is composed always for same seven basic notes (C, D, E, F, G, A and B) and its accidentals (# - sharp and b - flat), the combination between them is almost infinite. If to lead in consideration, as well as in hypertext, its variations we will have connections, that is, its melodic rhythm. When modifying the cadency of a melody, we initiate a note sequence, however, in a new space of time.

We have then, that hypertext when leaguig itself for its we (links) to other structures (sites), having access an information, initiate a new way, derived, yes, of the search first, but chained of a new and singular form, as well as also accepted music always a restart to each variation of scale or time. When we insert the concept of not-linearity in music, break the harmony and consequently the rhythmic scales lose its function if melodic base. However, when we are valid in them the Greek classic thought, that the parts are important so that one exists all, with the hypermusic the same happen. The sequenced parts in random way, the silence that takes advantage and not the constancy of harmony or rhythm, constitute a complex sonorous composition to the neglect listener, but an only experience when let us tie in them to the details that are presented in its all.

Keywords: hypermusic, hypermedia, music, non-linear, internet

» **INTRODUÇÃO**

A internet ainda atrai muitos entusiastas, mesmo que apenas para questionar sobre o que é interativo ou seus avanços como mídia de massa e neste fluxo vários artistas, alguns muito antes do grande estouro, por volta de 1995, já pensavam como usufruir dos benefícios da hipermídia utilizando de seus conceitos, ainda recentes, para suas composições.

Se considerarmos que os documentos hipertexto – ou hipermidiáticos – são compostos por várias partes isoladas (textos, sons, imagens, etc) podemos considerar a relação de notas de uma escala musical sendo um documento único e que, assim como o link funciona como um elo de ligação entre vários documentos e as escalas são apresentadas de maneira que se relacionem partindo de um ponto comum entre si. As características do hipertexto, e suas ligações não-lineares, assim como a não-constância de ritmo nas “navegações” pela internet, gerou uma reflexão sobre a seguinte analogia: a música é composta sempre pelas mesmas sete notas básicas (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá e Si) e seus acidentados (# - sustenido e b - bemol), a combinação entre elas é quase infinita. Se levarmos em consideração, assim como no hipertexto, suas variações teremos conexões, ou seja, seu ritmo melódico. Ao modificarmos o cadenciamento de uma melodia, iniciamos uma seqü-

ência de notas, porém, em um novo espaço de tempo.

Isso é possível pensando ligações pré-definidas entre si por meio de uma partitura capaz de contemplar essas variações, mantendo uma harmonia mínima. Ordenando as seqüências – escalas – de forma a cada nota integrar outra escala e assim termos uma infinita variação de combinações. Temos então, que o hipertexto ao ligar-se por seus nós (elos) a outras estruturas (sites), acessando uma informação, inicia um novo caminho, derivado da busca inicial, mas encadeada de uma nova e singular forma, assim como a música também aceita sempre um reinício a cada variação de escala ou tempo. Mas quando inserimos o conceito de não-linearidade na música, quebramos a harmonia e conseqüentemente as escalas rítmicas perdem sua função como base melódica. Enquanto a música mistura suas referências aos movimentos artísticos, a tecnologia trabalha para fornecer novas formas de manifestação, oferecendo suporte aos quais elas se desenvolverão. A relação inarmônica, a inserção de ruídos, só foi possível graças aos recursos tecnológicos e hoje as produções digitais se valem de todo aparato existente.

O termo hipermídia designa um tipo de estrutura complexa, na qual diferentes blocos de informações estão interconectados (LEÃO, 2005), e tem como unidade menor o hipertexto, estrutura onde se caracteriza pela possibilidade de inclusão de textos, som, vídeos, imagens em um documento que se conecta a outros por meio de links, que são os elos em uma cadeia de informações. Tomando as características do hipertexto e seu conjunto maior, a hipermídia, vemos que a formação da informação deve ser reduzida, cada parte precisa ser completa e assim compor algo maior, se completando com as outras partes e esses blocos se ligam de maneira aleatória, criando variadas formas de se integrar uma mesma informação. Dessa forma, encontrou-se no termo Hipermúsica uma comodidade gramatical para definir o objeto em questão. A propositura de algo onde um conceito tão metodicamente concebido e ao mesmo tempo tão flexível em combinações, mostrou em estudos do professor Eufrásio Prates as relações não-lineares, necessárias ao embasamento teórico do assunto.

» HIPERMÚSICA

A música quântica, ou seja, a não temporalidade da composição musical – no sentido das divisões temporais, base da composição musical tradicional – apresentou uma forma de relação entre blocos de sons criados previamente, sem a preocupação de sua harmonia melódica, uma música desconexa onde, o “sentir dos sons” e principalmente do silêncio, possuem peso necessário ao seu entendimento.

PRATES (1999) nos mostra a necessidade do silêncio na música não-linear, ou quântica como ele apresenta e sua intrínseca ligação às formas de composição orientais – orgânicas – que quando iniciada pode, a qualquer momento ser interrompida, sem perdas ou quebras abruptas. Porém, quando nos valem do pensamento clássico grego, que as partes são importantes para que exista um todo, com a hipermúsica o mesmo acontece. As partes seqüenciadas de maneira aleatória, o silêncio que prevalece e a não constância de harmonia ou ritmo, constituem uma composição sonora complexa ao ouvinte desatento, mas uma experiência única quando nos atemos aos detalhes que são apresentados no seu todo. Lia Tomás (2002) em sua obra Ouvir o Lógos, apresenta um pensa-

mento extraído de Paidéia de Werner Jaeger (1989) que mostra a relação universal das coisas, sob o olhar clássico-filosófico grego, onde não há perspectiva de partes isoladas e sim uma "conexão viva, na e pela qual tudo ganhava posição e sentido" (JAEGER, 1989, p.8. In: TOMÁS, 2002, p. 29)

Sob o olhar do pensamento clássico grego, as partes só são consideradas quando integrantes de um todo, dessa forma possuem um caráter orgânico, ou seja, não existem isoladas de seu contexto. Isso nos prova a importância de todas as partes dentro da composição não-linear que pode ser construída por sons e pausas que isoladas, são desconexas e desordenadas, porém, ao serem executadas por um interprete transforma essas notas, ou blocos sonoros, em uma peça musical completa.

Na música quântica, os blocos são isolados e não dependem uns dos outros para existirem melodicamente, isso remete ao estudo da Planimetria – forma compositiva criada por H. J. Koellreutter na década de 70 – que mostra uma técnica composicional gráfica onde utiliza um plano (Figura 1) para representar graficamente os signos e ocorrências musicais (PRATES, 1999).

Fugindo da maneira linear e rígida do pentagrama (conjunto de cinco linhas paralelas onde são transcritas as notas em uma música), Koellreutter organiza os conjuntos sonoros por meio de formas e sua seqüência. Durante a interpretação o conduzinte, analisa e se vale de seu repertório pessoal para criar uma metáfora visual, seguindo princípios dirigidos pela teoria da Gestalt onde símbolos que se completam, formam os elementos que irão compor o bloco sonoro, a improvisação é o grande intuito desse tipo de composição (PRATES, 1995).

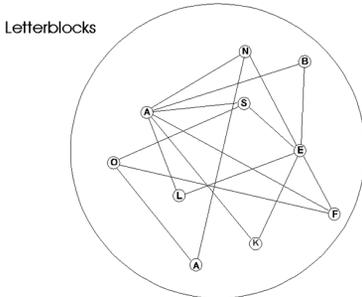


FIGURA 1: PARTITURA PLANIMÉTRICA DA PEÇA LETTERBLOCKS DE EUFRÁSIO PRATES, ENTRE 1991-1992 (PRATES, 1995).

Neste ponto, o interprete utiliza seu repertório visual, e não apenas musical, para o desenvolvimento da peça, uma vez que, ao identificar os símbolos de maneira isolada, podem representar uma sonoridade, em conjunto com outra, e assim se alterando conforme a identificação definida pelo que já é de fato, conhecido. Permeando esse caminho, encontramos na Teoria da Figuratividade / Figuralidade de Nícia D'Ávila (2003 c) uma relação para entender a impor-

tância do repertório pessoal do interprete no momento de executar uma peça hipermusical. A bagagem é necessária para que ele possa representar os símbolos da partitura. A composição formal dos elementos, na percepção da partitura, se dá por meio de dois aspectos, o logos e o mythos, onde cada um possui características próprias, enquanto o primeiro absorve o conhecimento da forma apresentada e a representa de maneira clara, o segundo busca uma "re-representação da imagem", trabalhando a interpretação "na imagem percebida, traços e condições pressupostos, por meio da crença ou opinião que provém da fantasia", ou mesmo de conhecimentos já adquiridos anteriormente e que se apresentem como solução aceitável para a situação.

A Gestalt também utiliza-se desse conhecimento prévio, a fim de ambientar o diagrama para que

possa ser reproduzido. Se pensarmos nele, num primeiro momento, sem nenhuma relação signíca entre seus elementos, não conseguiremos extrair som algum.

“Embora filosofia e arte cedo tenham constituído trincheiras específicas de resistência ao rolo compressor da nova realidade – Nietzsche e o romantismo são os exemplos mais evidentes –, a arte moderna, em seu conjunto, pode ser facilmente entendida também como uma espécie de máquina – uma máquina aparentemente rebelde, criadora de ruído em meio à ordem, mas uma máquina: uma máquina produtora de signos”. (BASBAUMA, 2003)

Essa forma não-linear de apresentação musical baseada em variações na seqüência melódica de escalas sejam elas harmônicas ou não, busca uma relação aos conceitos de hipertexto, onde qualquer documento pode ser direcionado para outro, a qualquer momento, sem perdas de informação. A própria estrutura da internet representa esse “individualismo” das partes onde cada página pode ser acessada de maneira isolada, sendo ela completa, e ainda assim fazer parte de um todo, maior, com informações complementares, integrando seu sentido e formando algo maior, o site onde está inserida, por exemplo.

Na história musical, a música concreta trata desta relação, ela possui seus primeiros registros no Brasil na década de 40, em suas intervenções designa uma composição onde o som em lugar de ser interpretado se converte em um objeto externo que possui sua própria realidade espaço-temporal, sua própria presença. O tempo começa a ser “modificado” para o aproveitamento de suas pausas como elemento compositivo. As relações com o todo são o que regem a criação e execução desse tipo de peça musical. E sua diversidade sonora é algo impensável.

PARTES DE UM TODO

O que retorna ao pensar grego onde mais uma vez afirma que são necessárias todas as partes para que se exista algo completo, com sentido, por isso a importância do contexto interpretativo para essas composições. Enquanto nos atemos ao modo ocidental de apenas ouvir os sons e interpretá-los, as construções sonoras hipermusicais devem ser sentidas, ouvidas, faladas, degustadas para que tenham sentido, a audição se torna instrumento perceptivo do intelectual.

Portanto quando pensamos em uma estrutura hipermidiática, não conseguimos distinguir suas partes como sendo isoladas, são elementos compositores de uma mensagem maior, única. E as partes menores são auto-suficientes, elas existem isoladas do contexto maior, porém sem fundamentos, soam dissonantes. Assim como na música, as notas quando não encaixadas em escalas harmônicas ficam estranhas aos ouvidos. Porém, quando ouvimos uma composição oriental, os timbres, os sons, os ruídos, constroem uma melodia própria, apenas com notas povoando pausas ou criando cenários imaginários e a hipermúsica age da mesma forma, criando caminhos impossíveis para os ouvintes.

Assim na composição hipermusical, ou música quântica como nomeia Prates, temos partes diferentes que quando executadas formam um todo, com significado aparente e inédito, pois, ao ser executada por um outro interprete seu repertório e sua forma de perceber os conjuntos de sons (ou

blocos sonoros) existentes na partitura, exterioriza suas emoções e suas relações com as formas composicionais que se inter-relacionam como meio e com o tempo de duração de cada compasso.

» **REFERÊNCIAS:**

- BASBAUMA, Sérgio. Máquina semiótica moderna e a poesia holofractal. Revista Galáxia, Vol. 3, No 5, abril 2003. p. 271-277. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1346/1119>>. Acessado em 01 de julho de 2008
- BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vânia Ribas. Hipermídia. Florianópolis: Bookstore, 2000.
- D'ÁVILA, Nícia R. Le Rythme Statique, la Syncope et la Figuralité – In : Sémiotique du Beau- org.Groupe Eidos. Paris I/Paris VIII. Éditeur: l'Harmattan, 2003, p.141-159.
- GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2004.
- LEÃO Lucia. O Labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- PRATES, Eufrasio. Letterblocks para Voz e Instrumentos: Análise de um pretenso elo orgânico entre a filosofia oriental e uma obra musical planimétrica. Internet: 1995. Disponível em < <http://www.geocities.com/Vienna/9128/lblock.htm>>. Acessado em 11 de maio de 2008.
- _____. Música quântica: em torno de um paradigma holonômico. Brasília: Comunicação e Espaço Público, v.1, p.61 - 72, 1997. Disponível em <<http://www.geocities.com/Vienna/9128/index.htm>>. Acessado em 11 de maio de 2008.
- _____. Planimetria: Estética do Impreciso e Paradoxal, Internet: 1997. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Vienna/9128/mqplan.htm>>. Acesso em 11 de março de 2008.
- _____. Hipermúsica: a Planimetria como técnica hipersignica de composição musical. Teia Revista da Associação Brasileira de Comunicação e Semiótica, <http://www.absbteia.cjb.net/>, 1999. Acesso em 11 de março de 2008.
- ROCCA, Adolfo Vásquez. Música y Filosofía: Registros Polifónicos de John Cage a Peter Sloterdijk, En Encuentros Multidisciplinares, Vol. 8, Nº 24, 2006, Fundación General de la UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID, pp. 61-69. Disponível em <<http://www.encuentros-multidisciplinares.org/Revistan%C2%BA24/Adolfo%20V%C3%A1squez%20Roca.pdf>>. Acessado em 24 de junho de 2008.
- TOMÁS, Lia. Ouvir o logos: música e filosofia. São Paulo: Editora UNESP, 2002.



» **A PLURALIDADE DE OLHARES É HOJE, MAIS DO QUE UMA REALIDADE, UMA NECESSIDADE: O PAPEL DOS MUSEUS DE ARTE NA EDUCAÇÃO**

MARIA DE LOURDES RIOBOM - MEMBRO DA UNIDADE DE INVESTIGAÇÃO – UNIDCOM/IADE - ESCOLA SUPERIOR DE DESIGN/INSTITUTO DE ARTE DESIGN E MARKETING

PALAVRAS-CHAVE // Arte, Educação, Sensibilidade, Tolerância, Juízo crítico.

“El legislador no debe permitir que la educación se convierta en un asunto secundario [...] El mejor de todos los ciudadanos debe ser nombrado guardián y supervisor de la educación [...] y esta función debe considerarse como la más grande de todas las funciones del estado.”²⁰

Como já afirmava Platão na “República”, a educação não pode nem deve ser deixada ao acaso ou

20 Platão, República, 500e / 501 a, b e Leis, VI 72,” citado por Terrén, Eduardo, Educación y Modernidad, Entre la Utopia y la Burocracia, 1999, Antrphos Editorial, Barcelona, p. 10

relegada para plano secundário, pois só assim, "es posible una felicidad pública que haga del recto gobierno una verdadera realidad y no un mero sueño".²¹

Constatamos efectivamente que não há hoje praticamente nenhum candidato eleitoral que não faça da reforma educativa um dos pontos fortes do seu programa de governo e, no entanto, o facto de o discurso sobre a crise da educação ser uma constante há cerca de três décadas, mostra bem que as repetidas propostas de reforma têm sido muito pouco conclusivas e não têm de modo algum conseguido restaurar a legitimidade educativa.²²

J. Habermas afirmou há já algum tempo que a organização educativa se depara com uma crise cultural de motivação²³ e Terrén, sociólogo da educação, acrescenta: "La función motivadora de la educación en la experiencia cotidiana de los individuos se arruina tanto más cuanto menos capaz es el sistema cultural de subsanar ese déficit de sentido y cuanto más se aleja su funcionamiento de los supuestos últimos sobre los que inicialmente residía su validez normativa".²⁴

Para este autor, a sensação de crise, hoje sentida por todos aqueles que de um modo ou outro estão envolvidos na prática educativa, radica exactamente na crise de legitimidade que atravessam os mitos essenciais sobre os quais se ergueu a sua centralidade social, os ideais através dos quais se estabeleceu nos modos de vida que povoam o sentido comum da modernidade. Acrescenta ainda que, a espiral de estratégias compensatórias não consegue alcançar a motivação necessária para garantir o consenso e a lealdade de que a organização necessita, traduzindo-se assim a crise numa questão de identidade: - Em que consiste realmente educar? O que é educar para o futuro?

Para Terrén estas questões apresentam claras semelhanças com aquelas que há duzentos anos se colocaram os intelectuais do Iluminismo que forjaram a nossa visão moderna do mundo: - O que é o Iluminismo e até onde deve ir?

Para este autor, a elite intelectual do século XVIII, confrontada com um problema de identidade social, esforçou-se por conferir legitimidade ao seu novo projecto cultural tendo assim o discurso pedagógico que daí resultou, estandardizado um novo estilo de vida que transformou o mundo, reorganizando-o sob as fórmulas racionalistas da modernidade. De um modo totalmente oposto, o estado e os seus agentes revelam-se hoje completamente incapazes de fornecer o sentido necessário sendo pois incapazes de suprir o deficit de legitimidade e motivação necessários para que as redes simbólicas, sobre as quais se fundamenta a integração da polis racionalmente organizada, não percam a sua influência sobre o modo como tanto os indivíduos como as organizações constroem as suas visões do mundo e forjam a sua identidade.²⁵

Assim, e sucessivamente foram sendo levadas a cabo diversas reformas, expressão administrativa do progresso, cujo intento era restaurar a legitimidade de um determinado sistema, tendo este processo conduzido a um ciclo ininterrupto de "crises-reformas", expressão da decadência política em que os mitos da sociedade educada se esvaziaram de conteúdo político, não passando

21 Terrén, Eduardo, Educación y Modernidad, Entre la Utopía y la Burocracia, 1999, Antrphos Editorial, Barcelona, p. 10
22 Idem, p. 227

23 Habermas, J., 1975, Problemas de Legitimación en el Capitalismo Tardío, Amorrortu, Buenos Aires, citado por Terrén, Eduardo, Educación y Modernidad, Entre la Utopía y la Burocracia, 1999, Antrphos Editorial, Barcelona, p. 228

24 Terrén, Eduardo, Educación y Modernidad, Entre la Utopía y la Burocracia, 1999, Antrphos Editorial, Barcelona, p. 228
25 Idem, pp. 228, 229

de um mero jogo de retórica legislativa. Deste modo, o autor conclui afirmando que se há trinta anos houve quem dissesse que a educação estava na vanguarda de um projecto de transformação social, hoje pode dizer-se que a crise da racionalidade educativa está na vanguarda da sensação profundamente generalizada de carência de sentido e motivação que invade muitos dos âmbitos da nossa vida social, constituindo muito provavelmente um dos principais sintomas da crise de identidade do projecto da modernidade.

Assim, tudo o que começou com a busca de uma resposta ao problema colocado por Kant de como orientar-se na vida, é hoje definido por Giddens como um problema de desorientação generalizada, o que leva Terrén a interrogar-se sobre se é isto a pós-modernidade?²⁶

Para este autor parece evidente que os ideais culturais sobre os quais assentava a modernidade e muito particularmente o seu ideal educativo já não são capazes de proporcionar sentido no contexto da condição cultural pós-moderna²⁷

Terrén termina afirmando ser necessário um imenso esforço teórico que comece por analisar, "num momento tão parco em energias utópicas", as possibilidades, que se afiguram por ora bem ténues de recriação de um ideal educativo com sentido para o mundo de hoje, com sentido, não em termos de perspectivas meramente economicistas mas também, perspectivado em função da qualidade e da solidariedade.

É exactamente nesse sentido que, nos propomos fazer uma reflexão sobre o contributo que podem dar, neste "momento parco em energias utópicas", os museus de arte para a formação do ser humano proporcionando-lhe um desenvolvimento da imaginação, da sensibilidade e de um espírito crítico. Interroguemo-nos então sobre as suas possibilidades para "formar pessoas livres capazes de agirem e de promoverem uma verdadeira democracia cognitiva, emprestando à diversidade, enquanto realidade de dimensão sociológica e política, a fonte legitimadora proveniente da autonomia do sujeito."²⁸ E como acrescenta ainda o Prof. Laborinho Lúcio, "autonomia e diversidade andam [...] de par, sendo por isso possível encontrar no binómio por ambas formado [...] um caminho para a formulação de objectivos a colocar ao sistema educativo..."²⁹ Para este jurista, importa pois "repercutir a autonomia pessoal num quadro de valores democráticos, inspirado por uma centralidade definida em torno dos direitos humanos e comprometida com o respeito por eles"³⁰ concluindo que "só em solidariedade, na procura do sentido de cada um na sua relação com o outro, e na convicção de que só nesta relação se atinge a expressão maior da dimensão pessoal e humana, só assim, a autonomia do sujeito, na sua projecção social, se legitima eticamente."³¹

Não é, talvez, para muitos, claramente compreensível o papel que os museus de arte podem desempenhar na formação de um sujeito livre, autónomo, crítico e simultaneamente tolerante e solidário, o papel que podem desempenhar como espaços de educação: - Como podem num mundo tão complexo como o de hoje contribuir para a construção de uma imagem positiva de si próprio?

26 Idem, p. 229

27 Idem, p. 292

28 Lúcio, Álvaro Laborinho, Educação, Arte e Cidadania, Temas & Lemas, Lisboa, 2008, p. 31

29 Idem, p. 32

30 Idem

31 idem, p.33

Que papel, podem desempenhar na criação de sentido, no restabelecimento de uma motivação? Como podem educar para a cidadania, fomentar a aceitação e o respeito pela diversidade cultural sem os quais não há solidariedade social? Como podem contribuir para uma educação total do indivíduo?

A razão de ser dos museus são as obras de arte que conservam e mostram. É evidente que esta afirmação nos poderia levar a amplas considerações sobre aquilo que foi ao longo dos tempos considerado obra de arte, sobre aquilo que é hoje visto como tal. Deixaremos aqui, deliberadamente de lado tais considerações e iremos apenas vê-la enquanto objecto material, físico, singular e único. Assim, como afirma Jean Clair : "la raison d'être d'une collection, c'est la collecte de l'unicum. Res unica solaque. Une oeuvre d'art n'est pas un « produit », parce qu'elle ne peut pré-cisément pas, à l'inverse des objets de l'industrie, être « re-produite »."³²

Uma obra de arte obriga-nos a ver. "Ver " não é nem um processo simples, nem passivo. Não somos, em geral "treinados" para ver verdadeiramente. A maior parte das vezes olhamos mas não vemos. Aprender a ver requer uma atenção muito especial que, poucas vezes usamos no dia a dia. Essa atenção especial não é inata, tem de ser adquirida, treinada.

Ver é um acto de atenção inerente a todos os seres humanos. Ver é pensar, é reflectir, é tentar tornar o mundo mais legível, menos confuso, mais compreensível. Escrever, pensar, inventar, tudo isso é ver. Governar, trabalhar, trocar, também isso é ver e dar-se a ver. "C'est sur le monde extérieur que j'ouvre les yeux, mais c'est ma vision intérieure qui permet au visible de se manifester à eux »."³³

Os Museus são lugares de ver por excelência. É aí que a obra de arte sai da sombra, da sombra do poder e do ritual, é aí que acede a uma plena visibilidade, pois é aí que, tendo perdido o seu valor como objecto de culto, e como tal exclusiva dos deuses e dos poderosos, acede ao espaço público, ou seja, torna-se acessível ao olhar de todos.³⁴

Se, como referimos, a obra de arte é única e singular, como pode ser "formadora"? De que forma pode a arte relançar de um modo não dogmático, o processo educativo? Contribuir para recriar um ideal educativo que, como já se disse, se pretende por um lado criador de auto-estima e, por outro, integrador na sociedade? Como pode contribuir simultaneamente para uma educação centrada nas necessidades individuais e, ir ao encontro dos desafios e exigências das sociedades democráticas? Como pode conduzir à formação de um cidadão exigente e crítico, sensível e tolerante, conhecedor de si próprio e aberto aos outros?

São certamente estas algumas das questões fundamentais que, no nosso mundo globalizado e hiperespecializado, se colocam a todos aqueles que verdadeiramente se preocupam com a educação nos dias de hoje.

Edgar Morin, ao reflectir sobre a reforma do ensino afirma que esta deve levar à reforma do pensamento, e é nesse sentido que acusa precisamente a hiperespecialização de impedir de ver o global e o essencial. Para este autor, os problemas essenciais não são nunca parcelares e os

32 Clair, Jean, *Malaise dans les Musées*, Café Voltaire, Flammarion, Mayenne, 2008, p. 57

33 Cayol, Christine, *Voir est un Art – Dix Tableaux pour s'inspirer et innover*, Village Mondial, Pearson Education France, Paris, 2004, p.175

34 Benjamin, Walter, *L'Oeuvre d'Art à l'Ère de sa Reproductibilité Technique*, 1936 em *Oeuvres 2, Poésie et Révolution*, Denöel, paris, 1971 citado por Kerlan, Alain, *L'Art pour Eduquer ? La tentation Esthétique – Contribution Philosophique à l'Étude d'Un Paradigme*, Les Presses de l'Université Laval, Québec, Canadá, 2004, p.187

problemas globais são cada vez mais essenciais.³⁵ Segundo ele, todo o nosso sistema de ensino nos leva a isolar os objectos, a separar as disciplinas mais do que a ligar e integrar, leva-nos a reduzir o complexo ao simples, a separar o que está ligado, a decompor e não a recompor.³⁶ Acrescenta ainda que “o conhecimento pertinente é aquele que é capaz de situar toda a informação no seu contexto” e que “o conhecimento progride não pela sofisticação, formalização e abstracção mas pela capacidade de contextualizar e globalizar”.³⁷ Parecem assim concretizadas as previsões de Nietzsche, em Basileia (1872) numa conferência que colocou sob o signo daquilo a que chamou “Kulturherbstgefühl” em que antevia aquilo a que assistimos hoje: uma educação dominada pelas ideias da rentabilidade e eficácia e da qual as velhas humanidades estariam ausentes.³⁸

Será então através da obra arte e da cultura humanista, que é uma cultura genérica, que podemos estimular o pensamento sobre as grandes questões da humanidade e promover a integração dos conhecimentos? Eisner diz que “el valor principal de las artes en la educación reside en que, al proporcionar un conocimiento del mundo, hace una aportación única a la experiencia individual.”³⁹

A obra de arte obriga a ver, a reflectir, a sentir, suscita curiosidade, confronta-nos com o mais profundo de nós próprios, obriga-nos a olhar para o mundo com as suas grandezas e limitações, ajuda-nos a contextualizar e a compreender, fala-nos constantemente de esforço, de desafio e de liberdade, dá-nos constantes lições de grandeza e de tolerância. Resta-nos pois, aprender a vê-la.

Um museu é o local que permite uma pluralidade de olhares sobre épocas, culturas, maneiras de pensar, de sentir, de estar no mundo; local de reflexão, uma espécie de laboratório ou de espaço de ensaio que nos pode levar a ver lá fora, nos ajuda a reflectir, sentir e agir de um modo cada vez mais livre e responsável. Um museu é um complexo espaço de encontros, onde nos confrontamos com antepassados e contemporâneos, com o idêntico e o diverso; um espaço de silêncio e de comunicação (por vezes silenciosa); um espaço de introspecção e de descoberta onde através dos silêncios/conversas, nos podemos descobrir a nós e aos outros numa atitude de respeito mútuo. Um espaço de confronto entre o passado e o presente, o individual e o colectivo, um espaço que pode sensibilizar para as necessidades de um presente e de um futuro diferentes, um espaço que, a todos provoca emoções e “cultiver l’emotion c’est cultiver l’intelligence”.⁴⁰

» REFERÊNCIAS

- Cayol, Christine, *Voir est un Art – Dix Tableaux pour s’inspirer et innover*, Village Mondial, Pearson Education France, Paris, 2004
- Clair, Jean, *Malaise dans les Musées*, Café Voltaire, Flammarion, Mayenne, 2008
- Eisner, Elliot, *Educating Artistic Vision*, Macmillan Publishing Co., 1972, trad. esp., Paidós, Barcelona, 2000
- Eisner, Elliot, *The Arts and the Creation of Mind*, Yale University Press, New Haven and London, 2002, trad. esp., Paidós, Barcelona, 2004
- Lúcio, Álvaro Laborinho, *Educação, Arte e Cidadania*, Temas & Lemas, Lisboa, 2008
- Kerlan, Alain, *L’Art pour Éduquer ? La tentation Esthétique – Contribution Philosophique à l’Étude d’Un Pardigme*, Les Presses de l’Université Laval, Québec, Canadá, 2004

35 Morin, Edgar, *Repensar a Reforma. Reformar o Pensamento, A Cabeça Bem Feita*, Trad. Port., Instituto Piaget, Lisboa, 2002, p. 13

36 Idem, p.13

37 Idem, pp. 15, 16

38 Clair, Jean, op.cit., p.128

39 Eisner, Elliot, *Educating Artistic Vision*, Macmillan Publishing Co., 1972, trad. esp., Paidós, Barcelona, 2000.

40 www.crdp-starsbourg.fr/cddp68/experience/plan/htm

- Morin, Edgar, Repensar a Reforma, Reformar o Pensamento, A Cabeça Bem Feita, trad. port., Instituto Piaget, Lisboa, 2002
- Terrén, Eduardo, Educación y Modernidad, Entre la Utopía y la Burocracia, Antrphos Editorial, Barcelona, 1999
- www.crdp-starsbourg.fr/cddp68/experience/plan/htm



» PROCESSOS DE ALEGORIZAÇÃO DA IMAGEM DO CENTENÁRIO DA IMIGRAÇÃO JAPONESA EM UM DESFILE DE ESCOLA DE SAMBA.

MAURÍCIO SILVA, REGINA WILKE, ALEXANDRE HUADY -

Este artigo tem por objetivo discutir o processo de construção de imagens no carnaval, no caso em um desfile de escola de samba cujo enredo foi o centenário da imigração japonesa no Brasil. Assim, é analisado como uma escola de samba, a Unidos de Vila Maria, dialoga com diversas imagens relacionadas à cultura japonesa, que tem circulado vastamente na mídia, neste ano de 2008. Estas imagens que idealizaram o Japão existem desde que as primeiras fotografias feitas sobre a "terra do sol nascente", por Felice Beato, começaram a circular no mundo. Neste ponto é discutido o processo de apropriação e alegorização da imagem e seus desdobramentos no tempo.

PALAVRAS CHAVE // carnaval, imagem, alegoria, Japão, comunicação

Processes of creation of allegories about image of the centenary of Japanese immigration in a parade of samba school.

This article aims to discuss the process of building images in the carnival, in the case in a parade of samba school whose theme was the centenary of Japanese immigration in Brazil. It is therefore considered how a samba school, Unidos de Vila Maria, dialogues with various images related to Japanese culture, which has been circulated widely in the media, in this year 2008. These images that are idealized in Japan since the first photographs made on the "land of sun source" by Felice Beato, began to circulate in the world. At this point is discussed the process of creation of allegories about image and its process in time.

KEY WORDS // carnival, image, allegory, Japan, communication

» INTRODUÇÃO

O desfile das escolas de samba é um rito dentro do sentido de que o espetáculo é "sempre o mesmo. Sempre o novo." Sebe (1986:78). A importância dos ritos, no sentido argumentado por Turner (1974), deve-se ao fato de que tanto individual, quanto coletivamente uma parte importante do processo de significação do cotidiano construído pela sociedade se elabora a partir de estruturas

rituais. Nesta lógica, há imagens de papéis sociais dentro do desfile criadas e recriadas a partir de imagens do cotidiano que dizem respeito aos processos de sentido na sociedade:

"No rito carnavalesco, os papéis e posições sociais vividos no cotidiano pelos componentes dos desfiles de carnaval e participantes de uma escola de samba alteram-se completamente. Assim, qualquer um(a) pode se transformar em navegador português, nobre francês do século XVIII; imigrante japonês... Tudo é possível de acordo com a narrativa de um enredo que é o fio condutor da montagem e da produção artística dos desfiles de carnaval que se materializa nas fantasias e adereços usados pelos foliões nas alas de evolução;..." Blass (2005:225)

Neste sentido, a questão de relacionar-se com o "outro" exerce destaque. Tornar-se "imigrante japonês", por exemplo, ganha status de entretenimento efêmero que diz respeito a metafóricamente "tornar-se o outro". O investimento simbólico desta imitação de um imigrante japonês passa pelo sentido de que há uma alegorização das imagens do cotidiano que faz parte dos processos de comunicação contemporâneos: a excessiva circulação de imagens que acaba por criar ou reforçar padrões imagéticos, "clichês", de um dado tema.

No ano de centenário da imigração japonesa no Brasil, 2008, inúmeras imagens sobre a "terra do sol nascente" estão sendo veiculadas. Comemorações de caráter espetacular têm circulado vastamente pela mídia em um processo de "devoração" das imagens idealizadas do Japão que foram construídas ao longo da história em diversos espaços e tempos. Mas, se "no Japão imagem é tudo", fora do Japão, imagens construídas a seu respeito não conseguem representar toda sua complexidade. A questão tão cara de como entender, ou representar este entendimento do que seja o "Outro", uma pessoa, um quadro ou um país, aparece, assim, para o Brasil neste ano, no caso das comemorações em torno do Japão.

Nesta lógica, como é da natureza dos meios de comunicação dar visibilidade excessiva a determinados fatos tornando, ao mesmo tempo, invisíveis outros (Baitello, 2005), pela "vinculação de imagens" 2008 tem sido em certa medida, um ano japonês, pois são muitas as imagens que circulam relacionadas ao tema. Sendo assim, há muitas imagens sobre o Japão. Ou seria uma única imagem "padronizada"?

Neste sentido, surgem algumas questões, que não necessariamente tem uma resposta: Como alimentar-se das imagens do outro sem negar suas outras realidades? Como criar uma imagem que não seja um padrão? Como criar uma imagem de algo sem prender este algo? Como imaginar o Japão sem idealizá-lo? A esta questão se referiu Roland Barthes:

"Se eu quiser imaginar um povo fictício, posso dar-lhe um nome inventado, tratá-lo declarativamente como um objeto romanesco, fundar uma nova Garabagne (Obra do poeta Henri Garabagne que fala de países imaginários), de modo a não comprometer nenhum país real em minha fantasia (mas então é essa mesma fantasia que comprometo nos signos da literatura). Posso também, sem pretender nada representar, ou analisar realidade alguma (são estes os maiores gestos do discurso ocidental), levantar em alguma parte do mundo (naquele lugar) um certo número de traços (palavra gráfica

e lingüística), e com esses traços formar deliberadamente um sistema. É esse sistema que chamarei de Japão" Barthes (2007:7)

» IMAGINAR UM JAPÃO JÁ IMAGINADO.

Grande parte das imagens construídas sobre o Japão sugere certo "exotismo", em um gesto que leva ao processo de "Japonização" do Japão. O "Japonismo" seria o processo de elaboração das imagens que são construídas por este olhar exótico. O "japonismo" estaria para o orientalismo de Edward Said (2007), quando este discute que o Oriente é uma invenção do ocidente.

A partir do século 19, a imagem do Japão, fora do Japão, vem sendo construída. Segundo Greiner (2008)

"Os primeiros relatos de Julio Verne descreviam os japoneses como cruéis antipodas, tendo como referência o bairro dos prisioneiros decapitados em Nagasaki. Em pouco tempo, surgiria um novo Japão, romântico e delicado, reinventado pelo fotógrafo Felice Beato (figura 1), com gueixas seus quimonos sofisticados e "rituais exóticos". Um século mais tarde, outra mudança radical. De vilões da II Grande Guerra à super potência no campo da ciência e da tecnologia, a nação se reinventou e passou a testar novos exercícios de poder."41



FIGURA 1: IMAGEM DE FELICE BEATO. FONTE: [HTTP://COMMONS.WIKIMEDIA.ORG/WIKI/IMAGE:FELICE_BEATO_SHAMISEN.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/Image:Felice_Beato_Shamisen.JPG). ACESSO EM 27-07-08.

No Brasil, nestes tempos comemorativos imitar o Japão tem sido um signo bastante presente. Mas, imitar o Outro é um signo complexo e de vasto espectro, pois pode ir da reverência formal à paródia carnavalesca. Este processo de imitar, em si mesmo, já é um signo ambivalente, semelhança e diferença que tenta dar poder a quem imita: "A mímica é, assim, o signo

de uma articulação dupla, uma estratégia complexa de reforma, regulação e disciplina que se apropria do 'Outro' ao visualizar o poder. Bhabha (2007:132). Imitar o Outro é uma forma de "alimentar-se" dele. Poder devorá-lo. Mas, esta aproximação, pela imagem que se faz do Outro, deixa distante muitas outras coisas.

Imitação e carnaval são, por sua vez, parentes muito próximos. Damatta (1997) sugere que o carnaval promove uma inversão do cotidiano pela imitação alegórica do mesmo. Alegorizar a imagem do Outro é um processo dentro dos processos de imitação. Imitar de forma hiperbólica um personagem ou fato do cotidiano é próprio dos processos de carnavalização. Carnavalizar, no sentido de "quebrar" a seriedade:

41 Anotações do curso Kitsch, trash e neo-pop. A indústria do entretenimento repensa a comunicação através das imagens mutantes do corpo. COS-PUC-SP.

"Ao esforço centrípeto dos discursos de autoridade opõe-se o riso, que leva a uma aguda percepção da existência discursiva centrífuga. Ele dessacraliza e relativiza o discurso do poder, mostrando-o como um entre muitos e, assim, demole o unilinguismo fechado e impermeável dos discursos que erigem como valores a seriedade e a imutabilidade, os discursos oficiais, da ordem e da hierarquia" Fiorin (2006:89)

Um exemplo deste processo de "carnavalizar o outro" aconteceu com a escola de samba paulista Unidos de Vila Maria. O Japão foi o enredo escolhido no ano de 2008. No âmbito do centenário da imigração japonesa e dentro da lógica dos processos de carnavalização a escola de samba homenageou o Japão. A escolha do tema "Japão" como enredo seguiu critérios lógicos do espetáculo. Como hoje, as escolas de samba dependem de atenção midiática para sua sobrevivência, escolher um tema desta envergadura político-cultural pode render muitos olhares.

Desta forma, dentro dos processos de carnavalização, as alegorias surgidas através das imagens produzidas pela escola de samba refletiram a visão sobre as imagens que já haviam sido criadas sobre o Japão. Todos os estereótipos estavam presentes: Gueixas, camponeses, samurais, robôs, etc., faziam parte do repertório imagético. Parecia ser uma necessidade básica criar uma tipologia do Japão que não provocasse estranhamentos à platéia. Era preciso trazer aquele que, de uma forma ou outra já fosse conhecido, sob o risco de ser acusado de não se estar tratando de um Japão "verdadeiro". Como reflete Roland Barthes sobre a imagem que o cinema no ocidente costuma criar sobre o corpo japonês:

"... depois de ter unificado a raça japonesa sob um único tipo, transporta abusivamente esse tipo à imagem cultural que tem do japonês, tal como a construiu a partir de, nem mesmo dos filmes, porque esses filmes só lhe apresentaram seres anacrônicos, camponeses ou samurais, que pertencem menos ao 'Japão' do que ao objeto. 'filme japonês', mas de algumas fotografias da imprensa, de alguns flashes de atualidade; e esse japonês arquetípico é assaz lamentável: é um ser miúdo, com óculos, sem idade, vestido de modo correto e apagado, modesto empregado de um país gregário" Barthes (2007:129)

Dentro desta idéia elabora-se uma breve conclusão: percebe-se que o desfile é um "agregador" que "exagera" desdobramentos imagéticos de um dado tema. Uma concentração de "tudo" que deixa bastante coisa do lado de fora. Agregar alguma coisa como processo que paradoxalmente também segrega outras coisas:

"Agregar e segregar constituem, portanto as duas mãos de direção de uma operação construtiva que se funda em processos de emissão e captação de sinais, em trocas informacionais que vinculam ou desvinculam. E vincular aqui significa 'ter ou criar um elo simbólico ou material', constituir um espaço (ou um território) comum, a base primeira para a comunicação." Baitello (1997:89)

Neste processo de juntar pela agregação efêmera de imagens padronizadas e segregação de outras possibilidades imagéticas de entendimento do outro, o desfile como um todo se mostrou como um processo de "agrupar"

as imagens sobre o Japão: "Pode parecer contraditório, mas um rebanho ou cardume, ou um agrupamento social, portanto uma sociedade se constitui não apenas agregando, mas também segregando" Baitello (1997:89).

Percebe-se, que no caso de imitar o Japão neste desfile fez-se jus ao exagero característico da festa. Dentro da avenida, a cena do desfile mostrava um exagero de imagens e clichês sobre o Japão (figura 2).



FIGURA 2- ALEGORIAS DA VILA MARIA. AUTOR: ALEXANDRE HUADY

Outra breve conclusão acerca deste processo diz respeito à percepção de que o desfile analisado, portanto, não se configurou como uma "inversão" propriamente dita das imagens acerca do Japão pelo ajuntamento carnalizado de suas imagens padronizadas em um ano que já tem por si mesmo, concentrado estas imagens.

» **CONSIDERAÇÕES FINAIS.**

Sem ter a intenção de concentrar todas as reflexões possíveis sobre o assunto, argumentou-se que a imagem no carnaval simboliza o exagero das imagens do cotidiano. Percebeu-se, ainda, que as inversões que o ritual carnavalesco propõe, aproximam o evento do cotidiano. A ideia de que o carnaval é um tempo e espaço isolado não faz sentido, visto que as imagens cotidianas alimentam as temáticas das escolas de samba e seus processos de alegorização. Em alguns exemplos, não há "inversões" das imagens cotidianas, mas sim, ênfase a padrões imagéticos já estabelecidos. Percebeu-se ainda que exagerar a padronização de algumas imagens deixa de fora outras possibilidades de sentidos para estas mesmas imagens. Buscar estas outras possibilidades de representação, ainda é um caminho que continua a ser percorrido pela linguagem das escolas de samba.

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

- BAITELLO, Norval. O animal que parou os relógios. Ed. Annablume. São Paulo. 1997
- _____. A era da Iconofagia. Ed. Hacker. São Paulo. 2005
- BLASS, Leila. Desfile e tribos urbanas: a diversidade no efêmero in Tribos Urbanas: produção artística e identidades org. José Machado Pais e Leila Maria da Silva Blass. Ed. Annablume. São Paulo. 2005
- BARTHES, Roland. O império dos signos. Ed. Martins Fontes. São Paulo. 2007
- BHABHA, Homi K. O local da cultura. Ed. Ufmg. Belo Horizonte. 2007
- DAMATTA, Roberto. Carnavais, malandros e heróis. Ed. Rocco. Rio de Janeiro. 1997
- FIORIN, José Luiz. Introdução ao pensamento de Bakhtin. Ed. Ática. São Paulo. 2006
- GREINER, Christine. Kitsch, trash e neo-pop. A indústria do entretenimento repensa as imagens do corpo mutante. COS-PUC-SP
- SAID, Edward. Orientalismo. O oriente como invenção do ocidente. Companhia das Letras. São Paulo. 2007
- SEBE, José Carlos. Carnaval, Carnavais. Ed. Ática. São Paulo. 1986
- TURNER, Victor. O Processo ritual. Ed. Vozes. Petrópolis. 1974

» O MOVIMENTO DO PENSAMENTO NAS TRAMAS DO DIAGRAMA

MYRNA NASCIMENTO -

RESUMO // A produção de imagens necessária para a elaboração de produtos comunicacionais usados em diversas mídias tem origem em complexos mecanismos de concepção e experimentação, que envolvem tentativas de visualização da idéia e intenção, através do desenho.

Esta pesquisa estuda imagens produzidas para mídias que utilizam representações visuais em seus produtos, em situações estáticas, como a mídia impressa (publicidade impressa e ambiental), ou mesmo mídias em que a imagem em movimento tem como suporte a fotografia, ilustração ou desenho animado, como vídeo e cinema, por exemplo.

O signo visual é considerado nesta pesquisa como elemento capaz de gerar um fluxo comunicativo polissensível, perceptível para os demais sentidos a partir de uma operação liderada pelo estímulo visual.

É através destes diagramas que o pensamento traduz concepções de estruturas, princípios e critérios para proceder à organização do espaço, ou seja, a forma como os produtos da criação serão visualizados.

A noção de diagrama, segundo Charles Sanders Peirce (1978: 1.365), constitui-se na possibilidade de estudar processos de produção de representações visuais não só enquanto manifestações do pensamento, mas enquanto atos de uma ação voltada à elaboração de idéias, de inferências, questionamentos, especulações.

Para este autor os signos icônicos têm como característica o fato de terem qualidades semelhantes às do objeto. Possíveis de serem submetidos a um critério que os associa às experiências de primeiridade, experiências decorrentes de um tipo de categoria que privilegia a sensação e a qualidade do que é percebido, os diagramas são hipoícones que, como é sabido, são signos cuja semelhança é evidenciada nas possíveis relações que podem ser estabelecidas entre suas partes, entendendo então semelhança como uma identidade de caracteres.

Entendido enquanto meio que desenvolve, explora e experimenta mentalmente as imagens de origem gráficas e/ou fotográficas, aplicadas em produtos da Comunicação Visual, o desenho, mais do que ferramenta, configura-se como um modo, ou forma de pensar, um diálogo entre seu próprio autor e as tentativas de visualizar suas idéias.

Desenhar é então sinônimo de arquitetar, articular, tramar, urdir, construir, traçar caminhos, planejar, estruturar, organizar, refletir. Refere-se, portanto, à ação de representar idéias, de testá-las, projetá-las e experimentá-las, antes de serem configuradas em qualquer solução visual que as conforme em padrões passíveis de reconhecimento e tradução técnica e codificada.

Esta pesquisa traz exemplos que incluem produção gráfica ou cinematográfica, e desta forma apresenta estratégias de abordagem e análise do material selecionado, a partir da observação e interpretação dos desenhos e dos produtos que geram.

A reflexão sobre o desenho dentro desta pesquisa envolve uma compreensão conceitual de dimensões mais abrangentes que, em última instância, discute a importância do desenho entendido enquanto diagrama para a formação de arquitetos e designers. Acredita-se que as tentativas de

representação do diagrama devem ser caracterizadas pelo uso de todo tipo material e técnica, indiscriminadamente, fazendo da necessidade de manifestar a idéia o fio condutor do processo experimental e da linguagem que estes profissionais irão adotar em suas criações.

PALAVRAS CHAVE // desenho, diagrama, representação, comunicação, semiótica.

ABSTRACT // The necessary production of images for communicational products which are applied in different media has its origin in complex conceptual and experimental mechanisms, which include tries to visualize the main Idea or intention by the design.

This research studies images that are produced for media that use visual representation in their products, either in still applications as the press media or even in media in which the image in movement has photograph, illustration or animation, like video and cinema, for instance, as support.

The visual sign is considered in this research as an element able to generate a communicative and polissensible flux, perceived by the other senses from an operation leaded by the visual stimulus.

Through these diagrams the thought makes up structural conceptions, principles and criteria to organize the space, or better, elaborates the way the products they create will be visualized.

The diagram concept, proposed by Charles Sanders Peirce (1978: 1.365), is the possibility of studying visual representational processes not only as a mind exposure, but as acts of an attitude aiming to generate ideas, inferences, questions, suppositions.

For this theorist the iconic signs have as a feature similar quality to the ones the object has. Having the possibility to being submitted to a criterion that associates them to the firstness experiences, which are resulted from the sensation and quality of what is perceived, the diagrams are hipoicons, which means that they are signs whose similarity is shown in the possible relations that could be found among its parts, understanding similarity as an identity of characters.

Considered as mean that mentally develops, explores and experiment the graphic or photographic images applied to the Visual Communication products, the drawing, more than a tool, is configured as a way of thinking, a dialogue between its own author and his tries to visualize his ideas.

Drawing is so a synonymous of designing, articulating, plotting, concocting, building, planning, structuring, organizing, thinking. It refers to ideas' representation action, testing and designing them, before giving them any patterned visual shape by which they are recognized

This research brings examples that include graphic and cinematographic productions, and shows strategies for analyzing and selecting the material, from the observation and interpretation of the drawings and the final products they generate.

The reflection upon the drawing in this research involves a conceptual comprehension of wider dimensions that, at last, discusses the importance of the drawing understood as diagram for designers and architects education. We believe that the tries to represent the diagram should be stimulated and should use all kinds of material and techniques, making the need to show and visualize the idea the main resource of the experimental process and of the language these professionals would adopt in their creations.

Key-Words // design, diagram, representation, communication, semiotics

"O olho sincrônico enxerga a rosácea das convergências" (Haroldo de Campos)

A produção de imagens necessária para a elaboração de produtos comunicacionais usados em diversas mídias tem origem em complexos mecanismos de concepção e experimentação, que envolvem tentativas de visualização da idéia e intenção, através do desenho.

Neste sentido, o signo visual é considerado como elemento capaz de gerar um fluxo comunicativo polissensível, perceptível para os demais sentidos a partir de uma operação liderada pelo estímulo visual.

Portanto, estudamos imagens produzidas para mídias que utilizam representações visuais em seus produtos, em situações estáticas, como a mídia impressa (publicidade impressa e ambiental), ou mesmo mídias em que a imagem em movimento tem como suporte a fotografia, a ilustração ou o desenho, como vídeo e cinema, por exemplo.

As imagens em questão constituem signos icônicos quem, com freqüência, se apresentam na forma de um desenho ou esquema relacional particular, às vezes enigmático ou aparentemente indecifrável. É através destes diagramas que o pensamento traduz concepções de estruturas, princípios e critérios para proceder à organização do espaço, ou seja, a forma como os produtos da criação serão visualizados.

A noção de diagrama, segundo Charles Sanders Peirce (1978: 1.365), constitui-se na possibilidade de estudar processos de produção de representações visuais não só enquanto manifestações do pensamento, mas enquanto atos de uma ação voltada à elaboração de idéias, de inferências, questionamentos, especulações. Deste raciocínio decorre a compreensão do diagrama como "um ícone de relações inteligíveis", como "um ícone das formas de relações na constituição de seu objeto", mesmo podendo apresentar traços "simbolóides", ou mesmo "traços de natureza próxima a dos índices." (PEIRCE apud CAMPOS, 1994:81).

Para este autor os signos icônicos têm como característica o fato de terem qualidades semelhantes às do objeto. Possíveis de serem submetidos a um critério que os associa às experiências de primeiridade, experiências decorrentes de um tipo de categoria que privilegia a sensação e a qualidade do que é percebido, os diagramas são hipoícones que, como é sabido, são signos cuja semelhança é evidenciada nas possíveis relações que podem ser estabelecidas entre suas partes, entendendo então semelhança como uma identidade de caracteres.

Entendido enquanto meio que desenvolve, explora e experimenta mentalmente as imagens de origem gráficas e/ou fotográficas, aplicadas em produtos da Comunicação Visual, o desenho, mais do que ferramenta, configura-se como um modo, ou forma de pensar, um diálogo entre seu próprio autor e as tentativas de visualizar suas idéias.

Para este evento selecionamos exemplos que incluem produção gráfica produzida com o intuito de criar produto cinematográfico, apresentando estratégias de abordagem e análise do material sele-

cionado, a partir da observação e interpretação dos desenhos e dos produtos que geram.

Identificando-se com a própria sistemática relacional desencadeada a partir da aproximação do diagrama ao produto final do processo criativo, o percurso interpretativo também se revela uma possibilidade de trânsito pela "lógica da correlação", valendo-nos do termo adotado por Campos, e de sua associação à "analógica", ou "lógica da analogia", de Valery.

"A configuração das relações em oposição ao realismo ortodoxo"⁴², destacada por Campos de acordo com os postulados de Fenollosa, defendidos por seu discípulo Dow (1994: 36), é então estabelecida dentro da própria natureza da ação interpretativa e, portanto, enfrenta os mesmos obstáculos presentes na trama da estrutura diagramática, para ser compreendida numa dinâmica operacional que supere processos perceptivos habituais, e passivos.

Outro aspecto que se faz relevante nos estudos aqui apresentados refere-se à compreensão da noção de espaço dentro dos limites do suporte em que se processa a representação diagramática.

Segundo Hall (2005) a experiência perceptiva está intimamente vinculada a um conjunto de filtros sensoriais que efetuam uma triagem seletiva dos dados percebidos a partir de parâmetros culturais. Dessa forma a operação perceptiva constitui-se em ponto de referência provisório e relativizado pela linguagem, capaz de transformar este fenômeno no tempo e no espaço.

Se admitirmos o suporte em que se apresenta o diagrama como um espaço de ocorrência do evento comunicacional, ainda que nos casos aqui apresentados os exemplos sejam de natureza visual, faz-se necessário também compreender estes signos dentro de uma experiência multi-sensorial, na qual relações de proximidade, distanciamento, frequência, intensidade e ritmo, por exemplo, podem ser percebidos além da manifestação visível.⁴³

Conforme nos alerta Hall (2005:88-89), a condição estereoscópica da visão nos revela seu caráter ilusório, pois ainda que assim se apresente, ela não é nem fixa, nem estacionária. Isto certamente corrobora para a afirmação do autor a respeito de ser a noção de profundidade uma das dimensões da experiência visual, e não uma construção elaborada a partir de sensações.

Apresentamos a seguir 3 estudos de desenhos de cineastas, reproduções obtidas em uma edição comemorativa do Ano Internacional do Cinema, 1995, publicada como agenda e organizada por Stephen Frears, para a editora Autrement.

DESENHOS DE AKIRA KUROSAWA (1910-) PARA A SEQUÊNCIA DE "CORVOS" EM SONHOS (1990).

Os desenhos analisados, na verdade, apresentam-se na forma de seqüência, pelo que nos sinaliza a numeração no canto superior esquerdo, ao lado do texto relacionado à fala do personagem

42 Segundo Campos (1994:36), no "Congresso Internacional para o Desenvolvimento do Desenho e do Ensino da Arte", sediado em Londres em 1908, Arthur Dow, confrontou o "método acadêmico" ("analítico") com o "estrutural" ("sintético"), observando que no método tradicional o aluno perde sua expressão pessoal em detrimento da proficiência na representação, conforme a tradição renascentista, enquanto que a orientação estrutural, utilizada pelos orientais e anterior ao Renascimento na cultura ocidental, enfatiza a expressão pessoal, recusa a imitação de modelos exteriores, e permite que a ação da mente humana na configuração de harmonias se torne efetivamente o fundamento do estudo.

43 "Reconhecendo à abordagem histórica, o moderno escritor francês Georges Matoré, em L'Espace Humain, analisa metáforas em textos literários como um meio de chegar a um conceito de que ela chama de geometria inconsciente do espaço humano. Sua análise indica uma acentuada mudança das imagens espaciais do Renascimento, que eram geométricas e intelectuais, para uma ênfase à "sensação" de espaço. Hoje a idéia de espaço emprega mais movimento e ultrapassa o visual para atingir um espaço sensual muito mais profundo" (HALL, 2005: 118)



Van Gogh (no filme representado pelo também diretor Martin Scorsese).

São desenhos em primeiro plano, destacando duas tomadas dos personagens em diálogo. Em preto e branco, os esboços apenas delineiam os corpos dos personagens, evidenciando seu volume e movimento.

Nestes desenhos todo o foco das atenções está dirigido à expressão do pintor holandês, à forma como se move e segura lápis e bloco de desenhos como se fizessem parte de sua própria constituição corpórea, denotando afinidade, proximidade, simbiose. Apenas o rosto de Van Gogh está detalhado e acabado; seu interlocutor, passivo e atento, traduz no rosto sem definição o anonimato que o caracteriza e assume neste sonho.

Os desenhos estão soltos e não há no papel nenhum elemento que os delimite, sendo que se esparramam

de forma imprecisa sobre o suporte e são interrompidos e suspensos como se etéreos.

O apoio do texto verbal, nestes dois exemplos inscritos em único registro simultaneamente, desloca o tema para aquilo que não está presente, a cena a ser pintada/ ou em momento de pintura.

A fala do mestre extasiado e aflito em captar ao fenômeno natural que transcende sua capacidade de acreditar-lo como existente, no filme, reflete a inquietação que também incomoda o diretor em seus "Sonhos", espelhando metalinguisticamente a tentativa de tornar real aquilo que só existe na sua imaginação.

No entanto na cena fílmica nunca se estabelece a mesma direção e proximidade dos personagens como no desenho; na imagem cinematográfica sempre o mestre está em plano mais próximo do espectador

No segundo caso, não há detalhamento da grande massa do cereal que se distribui em direção ao horizonte discretamente representado pelo céu azul, nuvens esparsas e vegetação contida margeando as linhas que delimitam a plantação infinita e predominante.

No filme o campo de trigo está representado como espaço delimitado, embora a tomada em perspectiva permita que seus limites escapem da área desenhada, sangrando em direção ao ponto em que se encontra o receptor, exatamente como garante o desenho do cineasta.

O desenho que corresponde ao deslocamento do personagem em busca do artista permite aludir à passagem do diálogo ilusório estabelecido entre os personagens para a fantástica imersão dentro dos quadros nos quais o pintor amador irá literalmente se perder.

O contraste entre a distância e a proximidade que cada um dos desenhos propõe, sugerem a dicotomia existente entre continuidade e profundidade X divisão composicionada e múltiplos centros

apontadas por Arnheim (1990), em seus estudos em busca de princípios de composição universais, que possam ser aplicados indiscriminadamente a qualquer tipo de produção cultural humana, independentemente de sua origem espacial e temporal.

No segundo desenho, há literalmente um close, também assim manifesto na cena fílmica a que ele corresponde, em que o movimento do olhar nos desloca da direita para a esquerda, à maneira do código de leitura oriental. Graças ao ponto de tensão estabelecido pela adoção das cores fortes das paredes da casa que está atrás do personagem, é possível não só acompanhar o deslocamento do corpo do jovem pintor, mas também perceber a tatiildade sugerida pelos traços grossos e irregulares do grafite colorido.

Somente na cena do filme poderemos perceber o volume e sombreamento que a grossa camada de têmpera deixa marcado na superfície da parede desta casa.

Ao abrir o plano da imagem do close para aquilo que corresponderia o quadro inteiro de Van Gogh observamos a relação metonímica estabelecida entre diagrama e cena fílmica, bem como a liberdade de tradução assumida pelas cores, formas e linhas que não correspondem à obra original do pintor, mas com ela estabelecem relações similares e suficientes para representá-la.



**DESENHO DE DESENHOS DE FEDERICO FELLINI (1920-1993)
PARA AMARCORD**

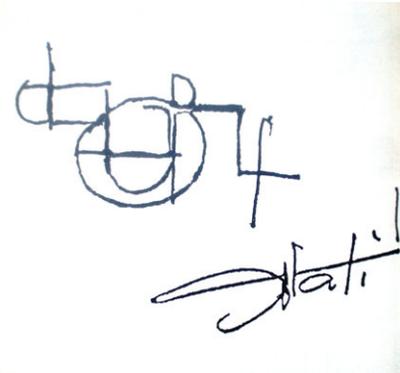
Fellini em seu desenho prevê Téo, o insano tio de Amarcord, com os pés no chão, pronunciando a famosa fala: "Quero uma mulher", que marca uma das cenas mais memoráveis do filme. Pelo desenho o personagem está envolto por galhos que acabam se confundindo com o corpo magro e esguio do personagem.

No diagrama, no entanto, é perceptível a reverberação do som e da fala, a idéia de que os galhos podem servir como eixos de expansão e aumento do impacto da mensagem gritada e camuflada que é ouvida por todos sem compreender de onde vêm.

No filme, a frondosa árvore exerce o papel previsto pelos galhos, mas o personagem sobe nela (de onde só sairá com uma escada), e ela acaba

funcionando como ponto de origem do som, isolada e completamente perceptível no plano aberto que revela a paisagem. Há uma série de tomadas do tio na árvore que se assemelham às qualidades sinalizadas no diagrama, em que o personagem parece estar em pé, apoiado e integrado aos inúmeros galhos do abrigo e esconderijo procurado.

DESENHO DE JACQUES TATI (1908- 1982) PARA PLAYTIME (1968) E ASSINATURA.



O diagrama de Tati é um exemplo adequado para finalizarmos nossas análises sobre diagramas e cenas fílmicas, uma vez que concentra, em uma espécie de grafismo pouco reconhecível de traços, formas e movimentos, a essência do filme "playtime", sátira à sociedade moderna americana, seus artifícios, automação, comportamentos e vícios de sociedade industrializada.

O diagrama sugere a continuidade e repetência de fenômenos mecânicos, a ascendência e decadência dos lugares sociais em deslocamentos

contínuos de elementos, personagens e objetos no espaço.

A recorrência à forma circular está presente, bem como imagens sobrepostas e vistas simultaneamente, resultado da ampla utilização do vidro na arquitetura moderna, das largas janelas e da ampla exposição a que se vê submetido o habitante e usuário desta cidade, em contato permanente com a vida urbana e com seus atrativos.

Não há limites que obstruam as conexões entre espaços internos e externos, entre o particular e o público, entre o íntimo e o coletivo. Como se observa no diagrama, todas as partes estão relacionadas, e são dependentes, caracterizando-se apenas por provocarem através desta estreita relação, um moto contínuo e infinito, que a todo o momento se faz visível e perceptível no filme.

A compreensão do diagrama como um meio de tradução da idéia, desvinculado de parâmetros pré-estabelecidos, mas capaz de revelar aspectos intrínsecos e estruturais do produto que se pretende criar, pode ser útil para aqueles que buscam meios de visualizar suas criações e aperfeiçoá-las no diálogo com estes signos do pensamento. A aplicação também pode ocorrer na medida em que re-conhecemos estes processos na obra de autores renomados, acompanhando processos de elaboração como forma de aprendizado e cognição.

A reflexão sobre o desenho dentro desta pesquisa envolve uma compreensão conceitual de dimensões mais abrangentes que, em última instância, discute a importância do desenho entendido enquanto diagrama para a formação de comunicadores visuais, arquitetos e designers.

Acredita-se que as tentativas de representação do diagrama devem ser caracterizadas pelo uso de todo tipo material e técnica, indiscriminadamente, fazendo da necessidade de manifestar a idéia o fio condutor do processo experimental e da linguagem que estes profissionais irão adotar em suas criações.

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Agenda Autrement, 1995. Dessins de Cinéastes, présentés par Stephen Frears. Paris: Editions Autrement, 1994
- ARGAN, Giulio Carlo. Arte Moderna. 4ª ed. São Paulo: Companhia das letras, 1996.

- ARNHEIM, Rudolf. O poder do centro. Rio de Janeiro: Edições 70, 1990
- FERRARA, Lucrecia D.(org.) Espaços Comunicantes.São Paulo: Annablume, 2007
- HALL, Edward T. A dimensão oculta. Trad. Waldéa Barcellos. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- MITCHELL, W.J.T.(org.) The language of the images. Chicago: University of Chicago Press, 1984
- MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual ,4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001
- PEIRCE, C.S. Collected Papers. 4ª ed. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978, 8v.
- SOLSO, Robert L.. Cognition and the visual arts. Massachusetts: MIT Press, 1996
- VALERY, Paul. Variété III. 48 ed. Paris, Gallimard, 1936
- VALERY, Paul. Introdução ao método de Leonardo da Vinci (1894). Trad. Geraldo de Souza. São Paulo: Ed 34, 1998.



» O MUSEU COMO ESPAÇO MEDIÁTICO CONTEMPORANEO

OLÍVIO GUEDES - DIRETOR CULTURAL DO MUBE

» O MUSEU COMO ESPAÇO (EXPOSITIVO)

O Museu como espaço expositivo, vem agregado de valor, e valor conota a diferença. A questão de valor apresenta um modo não absoluto, sendo, o Museu (cada museu com seu espaço expositivo direcionado) tende a ter um determinado peso em seu contexto social, mas, com a questão de um planeta unificado (globalização, mundialização e planetização) devemos não mais deter a educação, sim compreender o momento unificante, diante disto, manipular conforme as necessidades atuais; porém: não perder a consciência adquirida de um passado coerente.

O verbete museu, forjado no século XVII, conduz, portanto, um estado embasado por um conhecimento tradicional. Este conhecimento apresenta, e mais, reinterpreta um significado de história; onde por estes comportamentos sociais ilustram os nossos saberes colocados em objetos.

A contenção e a moderação do conhecimento tradicional acarretam um transitar no mundo da relatividade que cria uma organização, considerada um conjunto de pesquisas que podem ministrar determinadas conquistas da imprecisão humana. Com estas informações poderemos concluir que: o fluxo de dados em nossa sociedade tende a ter uma atividade constante, como exemplo: o universo, onde, sua única certeza é a qualidade de incertezas. Por tanto, torna importante refazer o peso gramatical da palavra Museu.

Estes objetos, expostos em espaços graduados de autoridade museológica causa uma identidade que pertence ao cânone estórico/histórico, nas relações e agregações mestre/discipulo, sendo assim: sujeito/objeto. Estes dados prestados de informação passada, qual nos presta serviço de conhecimento e reconhecimento para podermos compreender o ser, a sociedade, o planeta e o universo, tem que ser apresentado ao mundo da educação com um formato atualizado. O termo "atualizado" pode não ser real mediante ao estado de consciência do ser em seu querer viver, ou

seja: o movimento humano sempre esteve em mudanças, somente agora estamos aprendendo, ou nos conscientizando de que este movimento nunca foi diferente.

Relativa à questão: avaliação, portanto, distanciamento, deixa claro que este contexto nunca será “des-relativizado”. Assim como, a verdade e o bem não são materiais (Platão). Compreendendo com esta nova faculdade, que a ausência da eficiência do consciente acoplado a emoção, cria um verdadeiro estado de realidade, sendo: nunca houve o distanciamento da razão e emoção, a unidade entre afetivo e efetivo.

» O MEDIÁTICO CONTEMPORÂNEO

Mediático como imagem. Esta questão de representações gráficas e principalmente plásticas esta realizada como objeto no espaço museológico. A origem do mediático cabe na origem pluralista de Hegel; onde não é única, na origem, mas, pertence ao todo. Compreendendo a interdisciplinaridade estamos aumentando a eficiência de nossa expansão de produção na arte de educar. Esta arte é a única e completa medida da economia da realização do humano em “Ser”.

A questão do mediático como evocação do símbolo, recorda e manifesta a questão de cópia. No contemporâneo a interpretação de imagem real (formada por raios luminosos que convergem depois de atravessarem um sistema óptico) que dialeticamente irá contra a imagem virtual (formada pelos raios luminosos que atravessam um sistema óptico) onde hoje se unifica na imagem vetorial (computador), nos trará sempre a questão de avaliação e distanciamento onde a questão de “vontade de poder” (Nietzsche) agrega a interpretação da análise horizontal versus vertical e nos mostra a questão da imagética (meio expressivo).

Quanto a isto no momento contemporâneo o vertical, como separação, nos apresenta a interpretação da “diferença e repetição”. A existência da imagem inexacta encontrasse comparada ao “princípio da incerteza” de Heisenberg que se tornou desenvolvida a partir de Max Planck (mecânica quântica), onde hoje, a sociedade científica criou o sistema de tentativa de saber da origem da formação do universo, criando o maior aparelho do planeta, que servirá para perceber os sistemas de partículas elementares, onde dentro desta inferência veremos a forma primitiva e original da vida.

Compreendendo esta atividade poderemos ter o método de produção de conhecimentos, ou melhor, a coordenação harmônica das adaptações e não convenções das quais nos prendemos. Com estes recursos teremos um aumento da operação qualificada de nossa existência.

Munidos de um pensamento transdisciplinar e na interpretação do pensamento complexo e no desenvolvimento sinestésico a visão de “áurea e alma” se perde e se agrega com os pensamentos tradicionais e contemporâneos. Contando com isto, a interpretação de “Lugar”.

Regulando esta questão de “Lugar”, poderemos ter o serviço de vigília sobre nos mesmos ao estacionarmos em locais onde, não teremos acesso á compreensão de nosso “modus vivendi e modus faciendi”. Este pensar de maneira mista nos baseia para um caminhar e viajar em atitude estável dentro da instabilidade que ocorre na base do universo.

Neste real é supostamente verdadeiro o habitat, que é a interpretação do “objeto versus coisa” no

museu como espaço mediático contemporâneo.

Ao despertar para um novo pensar, teremos os condicionantes históricos, políticos e sociais como simples aprendizados, onde poderemos ter um livre produzir, com esta não proteção poderemos realizar o pleno criar, e teremos chegado ao Magnus Opus, que em alquimia europeia significa, o eterno movimento continuo do universo.

No momento atual onde, a unificação do Estado (governo), a Academia (universidade) e a Industria (comércio) tem que estar unificados pelas realizações das buscas dos saberes para um momento de vida melhor, cabe então: uma educação realmente eficaz. E este conceito eficaz cabe ao corpo docente ter a permanência do saber das mudanças perenes de nossos movimentos para com a "vida feliz". A eterna busca, o desvendar dos mistérios (Einstein).

Caracterizado pela necessidade do princípio de unificação como característica essencial à vida, no nível mais profundo do orgânico e do inorgânico das sensibilidades individuais e coletivas, tendo a consciência que esta "outra" forma de pensar somente é utilizada para uma semântica explicativa, pois, a realidade mesmo que seja míope, o ser é parte do universo, sendo, não é ou esta separado, há não ser, pela indisponibilidade de consciência, munido deste saber ficará real sua produtividade perante a vida em sociedade universal.

A veemência de sentimento nos dá uma generosidade de expressão, chegando ao entusiasmo e animação (anima como alma), para o indivíduo existir, o indivíduo não se individualiza e torna-se todo.

Este princípio de unidade, de movimento universal, nos dá principalmente a continuidade entre o pseudo mundo que achamos que vivemos.

Mudando a mente, mudarás o mundo, pois, a mente é o próprio mundo!

Para isto o "Museu como Espaço Mediático Contemporâneo" tem que realizar este pensar/saber. Criando um novo realizar neste antigo verbete "Museu".



» **IMAGENS DO CORPO AO AVESO NAS VIDEOINSTALAÇÕES.**

REGILENE SARZI RIBEIRO - MESTRE EM ARTES – IA – UNESP/SP, DOCENTE E COORDENADORA DO GRUPO DE ESTUDOS "O CORPO NA ARTE CONTEMPORÂNEA" - FAAC – UNESP/BAURU/SP.

RESUMO // Este artigo trata do corpo e das imagens biomédicas nas videoinstalações de artistas que ao centrarem suas discussões na representação visual mediada do corpo promovem mudanças na percepção, no imaginário e nas formas atuais de visualização do mesmo. Os objetivos são a contextualização e análise das imagens do corpo e órgãos internos explorados pelas videoinstalações como elementos plásticos para a construção de um discurso questionador e singular, contra

a objetificação do corpo humano, promovendo a humanização e sensibilização de tais tecnologias. Os procedimentos metodológicos adotados para coleta de dados foram à pesquisa documental e bibliográfica, visando à revisão de teorias e autores que discutem no contemporâneo o uso de tais imagens no campo das artes visuais. Os resultados apontam para o papel determinante de tais imagens e signos visuais na construção do imaginário, na percepção e nas formas de visualização do corpo exposto continuamente em sua condição biológica, real e sensível, diante da constante espetacularização visual e idealização no campo social e econômico. As novas técnicas de geração de imagens biomédicas e exames não-invasivos, como videolaparoscopias, coloscopias, ultra-sons e endoscopias, viram o corpo ao avesso por meio de imagens nunca antes vistas, alterando significativamente as formas de visualização do corpo. A exposição do interior do corpo já havia sido proposta em 1970 por Opemheimer, ao expor grandes fotos de raios-X de seu estômago, com os recursos da época. Vinte anos depois, na década de 1990 as videoinstalações se apropriaram de fato deste tipo de imagem, como na obra Corps Étranger (1994) da palestina Mona Hatoum, na série de videoinstalações da brasileira Diana Domingues, TRANS-E: o corpo e as tecnologias (1994) e nas obras Da Vinci Séries II (1997) e Self/Data Body (1998) do americano Eric Fong. Em 2000, o projeto Digitized Bodies – Virtual Spectacles, da canadense Nina Cezegledy concebeu uma série de eventos on-line e on-site visando à investigação dos efeitos perceptuais das tecnologias digitais e imagens biomédicas, sua inserção nas artes e na cultura popular. Tais imagens tratadas esteticamente são elementos essenciais para a configuração de obras que se apropriam do alto índice de exposição do corpo real, sensível, frágil, fragmentário e imperfeito, e sua condição biológica como poética. Artistas e pesquisadores defendem a criação de uma nova espécie humana, híbrida e resultante da total simbiose homem-máquina, cuja morfologia melhorada, origina o homem pós-orgânico e as artes do corpo biocibernético. Outros defendem o corpo virtual idealizado pelas tecnologias digitais como o clímax de um processo de construção do corpo perfeito, que na realidade virtual pode ter qualquer morfologia desejada. No viés de tais discussões encontram-se proposições artísticas, como as videoinstalações, que propõem a humanização e a continuidade da sensibilização e subjetificação da imagem do corpo gerada por essa intensa relação do homem com as máquinas. Nesse sentido, as videoinstalações possuem um papel singular no discurso questionador contra a objetificação do corpo humano propondo, por meio de suas poéticas, a subjetificação, humanização e a sensibilização das novas tecnologias de imagens do corpo.

PALAVRAS-CHAVE// imagem; corpo; novas tecnologias; videoinstalações; imagens biomédicas.

IMAGES OF THE BODY THE UPSIDE ON INSTALLATIONS VIDEO.

ABSTRACT// This article deals with the body and images in biomedical installations video of the artists who focus their discussions on the visual representation of the body mediated promote changes in perception, in the imagination and the current ways of viewing the same. The objectives are the background and analysis of images of the body and internal organs operated by installations video as plastic parts for the construction of a speech questioning and natural, against objectization the

human body, promoting awareness and the humanization of such technologies. The adopted methodology procedures for collecting data were the documentary research and literature, seeking to revise theories and authors argue that in the contemporary use of such images in the field of visual arts. The results point to the crucial role of such images and visual signs in the construction of the imagination, in perception and the ways of viewing the body continually exposed in their biological condition, real and sensitive, given the constant visual and idealization spectacularization the social and economic. The new generation of imaging techniques for biomedical and non-invasive tests, as videolaparoscopias, coloscopias, ultrasound and endoscopias, saw the body inside through the images never before seen, significantly altering the ways of viewing the body. Opemheimer, to expose large X-ray pictures of your stomach, with the resources of the season, had already proposed the exposure of the interior of the body in 1970. Twenty years later, in the 1990's the installation video if appropriating in fact this type of image. As in the work *Corps Étranger* (1994) of Palestinian Mona Hatoum, the number of installation video the Brazilian Diana Domingues, *TRANS-E: the body and technologies* (1994) and works in the *Da Vinci Series II* (1997) and *Self / Body Date* (1998) by American Eric Fong. In 2000, the project *Digitized Bodies - Virtual Spectacles*, the Canadian Nina Czegledy devised a series of events online and on-site aimed at investigating the perceptual effects of digital technologies and biomedical imaging, its insertion in the arts and popular culture. These images are treated aesthetically essential elements for the configuration of works that appropriate the high rate of exposure of the body real, sensitive, fragile, fragmented and imperfect, and their biological condition as poetic. Artists and researchers advocate the creation of a new human species, and hybrid resulting from the total man-machine symbiosis, whose morphology improved, leads the man post-organic and the arts body Bio cybernetics. Others argue the virtual body idealized by digital technologies as the climax of a process of building the perfect body, which in virtual reality can have any desired morphology. In the bias of such discussions, are artistic proposals, such as installation video, offering the humanization and continuity of awareness and subjectization the image of the body generated by the intense relationship of man with the machines. Accordingly, the installation video have a role in natural speech questioning objectization against the human body and, through their poetic, the subjectization, humanization and awareness of new technologies of images of the body.

KEYWORDS // image; body; new Technologies; installations video; biomedical images.

Diante de tanto real, não há imaginário que resista. Suprema ironia, pois nada pode ser mais erótico do que as cavidades, lábios, sulcos, fendas e curvas para dentro do corpo. - Lúcia Santaella

Quanto mais conhecemos o corpo real, mais ele se torna idealizado. As novas técnicas de criação de imagens biomédicas e exames não-invasivos, tais como videolaparoscopias, coloscopias, ultrasons e endoscopias viram os corpos ao avesso por meio de imagens jamais vistas, promovendo mudanças na percepção, no imaginário e nas formas de visualização do corpo.

Tais imagens tratadas esteticamente são elementos essenciais para a configuração de obras que se apropriam do alto índice de exposição do corpo real, sensível, frágil, fragmentário, imperfeito, e sua

condição biológica como poética. Ao mesmo tempo, em que são exploradas como meio para espetacularização visual do corpo, estímulo à busca desenfreada por um corpo perfeito e manutenção de sua idealização no campo social e econômico.

O valor absoluto dos procedimentos médicos atuais pode ser discutível, mas está acima de qualquer discussão o fato de que as imagens escaneadas de ressonância magnética, espectometria e tomografia computadorizada revelaram nossos corpos em detalhes nunca antes vistos. (CZEGLEDY, 2003, p. 129).

Assisti-se na atualidade, tanto na arte quanto no campo social, a manifestação de opiniões divergentes acerca do imaginário do corpo e sua relação com as novas tecnologias. Uns defendem a criação de uma nova espécie humana, híbrida, resultante da simbiose homem-máquina e uma morfologia melhorada (STERLAC, 1997). Ao passo que outros defendem o corpo virtual gerado pelas novas tecnologias, tal qual o computador, como o clímax de um processo de idealização do corpo perfeito, pois na realidade virtual o corpo pode ter qualquer morfologia ideal, desejada (REZENDE, 2005).

No viés de tais discussões encontramos trabalhos artísticos que propõem a humanização e a continuidade do papel da arte na sensibilização e subjetificação da imagem do corpo gerada por essa intensa relação do homem com as máquinas (SANTAELLA, 2003b).

Diante de tal cenário, este artigo defende as videoinstalações como detentoras de um papel singular no discurso questionador contra a objetificação do corpo humano propondo, por meio de suas poéticas, a subjetificação, a humanização e a sensibilização das novas tecnologias de imagens do corpo.

A relação entre a representação do corpo e a exposição da sua condição biológica esteve sempre presente nas formas tradicionais de visualização do corpo, tanto no campo artístico quanto no científico, a ponto do corpo ser considerado hoje uma objetividade cientificamente embasada.

Não há nada de novo sobre o corpo mediado ou representação mediada. [...] A natureza da mediação, porém, está mudando sensivelmente. Olhando para a história da ciência e da arte, encontramos isso em especial desde o Iluminismo; a visão do corpo humano passou por mudanças significativas ainda que inconsistentes. (CZEGLEDY, 2003, p. 126-127).

As transformações conceituais desencadeadas durante a virada do século XVIII para o XIX, apontam para o avanço tecnológico e para o uso dos novos meios de produção de imagens e de sentidos, como um dos motivos do contato cada vez mais intenso do homem com o seu corpo.

Pierre Lévy (1996) relata que o avanço das tecnologias de produção de imagens do corpo é um dos motivos pelos quais ocorrem as mudanças de percepção e do imaginário corporal. Encontram-se estas e outras afirmações a despeito da relação do corpo e as tecnologias, no livro *O que é o Virtual?* (1996). Nele, também, o autor denomina de Reviravoltas, as imagens médicas que permitem a visualização do corpo internamente.

O que torna o corpo visível? Sua superfície; a cabeleira, a pele, o brilho do olhar. Ora, as imagens médicas nos permitem ver o interior do corpo,

sem atravessar a pele sensível, sem secionar vasos, sem cortar tecidos, Dir-se-ia que fazem surgir outras peles, dermes escondidas, superfícies insuspeitadas, vindo à tona do fundo do organismo. Raios-X, scanners, sistemas de ressonância magnética nuclear, ecografias, câmeras de posições virtualizam a superfície do corpo. [...] todas essas peles, todos esses corpos virtuais têm efeitos de atualização muito importantes no diagnóstico médico e na cirurgia. [...] O organismo é revirado como uma luva. O interior passa ao exterior ao mesmo tempo em que permanece dentro. (LÉVY, 1996, p.29-30).

Dessa interação com as tecnologias surgem as videoinstalações que se apropriam das imagens de diagnósticos médicos, propondo novas poéticas para a representação visual mediada do corpo. Os efeitos de tais imagens têm gerado debates no campo da antropologia e da sociologia, e em trabalhos artísticos que visam uma postura crítica frente à objetificação do corpo, a ética e a identidade corpórea na sociedade (CZEGLEDY, 2003).

A relação do homem com o corpo-objeto amplifica-se continuamente e pode atingir o clímax com o despertar das artes do corpo biocibernético.

[...] por artes do corpo biocibernético quero significar as artes que tomam como foco e material de criação as transformações por que o corpo e, com ele, os equipamentos sensório-perceptivos, a mente, a consciência e a sensibilidade do ser humano vêm passando como fruto de suas simbioses com as tecnologias. (SANTAELLA, 2003a, p.65).

A teoria do corpo biocibernético contribui com um elemento que fortalece nossas inquietações acerca da representação visual mediada do corpo e das imagens biomédicas como um signo contemporâneo, que se faz presente entre nós por meio das novas tecnologias. Trata-se do corpo esquadrihado, “[...] perscrutado pelas máquinas de diagnóstico médico” (SANTAELLA, 2003b, p.286), usado como imagens poéticas no campo das videoinstalações.

A exposição do interior do corpo já havia sido proposta em 1970 por Opemheimer, ao expor grandes fotos de raios-X de seu estômago, com os recursos da época. Vinte anos depois, na década de 1990, é a vez das videoinstalações se apropriarem de fato deste tipo de imagem, como na

obra **CORPS ÉTRANGER (1994) DA PALESTINA MONA HATOUM**, na série de videoinstalações da brasileira Diana Domingues, TRANS-E: o corpo e as tecnologias (1994) e nas obras Da Vinci Séries II (1997) e Self/Data Body (1998) do americano Eric Fong.

Posteriormente, em 2000, o projeto Digitized Bodies – Virtual Spectacles, da canadense Nina Czegledy concebeu uma série de eventos on-line e on-site visando à investigação dos efeitos perceptuais das tecnologias digitais e imagens biomédicas, sua inserção nas artes e na cultura popular.



No contexto das apropriações de imagens do corpo ao avesso, se encontra a obra produzida por Mona Hatoum, em 1994, intitulada Corps Étranger, na qual o corpo é revelado pelas máquinas de diagnósticos médicos, causando repulsa e polêmica.

[...] uma sala pequena e circular, que envolvia o espectador em sons corporais captados pelo uso de recursos ecográficos (batidas do coração, respiração etc.), foram colocadas no chão imagens em vídeo endoscópicas, coloscópicas e de ultra-som daquilo que a câmera viu ao passar sobre, em torno e através do corpo de Hatoun. Imagens do interior e exterior do corpo como carnes misturavam-se, movendo-se dos braços para a cabeça e pescoço, através dos intestinos, ânus e canal vaginal. O efeito da obra é tanto mais perturbador porque é gradativamente que o espectador pode se dar conta de que os tubos e orifícios úmidos e pulsantes são visões internas do corp em consonância com o som pulsante da vitalidade do corpo. (SANTAELLA, 2003b, p.286).

A linguagem plástica das videoinstalações, sobre a qual se propõe debruçar brevemente este artigo, visando o estudo do corpo e das imagens biomédicas, se encontra em pleno andamento sofrendo constantes mutações conceituais e estéticas. Seus precedentes históricos situam-se no pioneirismo conceitual dos anos de 1960 e 1970, de artistas como Gil Wolman, Hélio Oiticica, Wesley Duke Lee, Antonio Dias e Sônia Andrade, entre outros. Durante os anos de 1980 e 1990, desenvolve-se no Brasil "[...] uma grande corrente de artistas que trabalham exaustivamente com os pressupostos poéticos do vídeo. Entre eles, destaca-se Arthur Omar, Eder Santos, Cao Guimaraães, Regina Silveira e Sandra Kogut [...]" (MELLO, 2007, p.9).

No cenário brasileiro as imagens médicas foram utilizadas como elementos estéticos em obras como A Ceia (1994) de Diana Domingues, pertencente à série de vídeos-instalações "TRANS-E: o corpo e as tecnologias". Em 1995, Diana Domingues produz a instalação multimídia intitulada In-Viscera, que consistia em uma sala fechada na qual:

[...] o público emite sons que são amplificados e reverberados, enquanto assistem a imagens feitas por videolaparoscopias tratadas eletronicamente que são teleprojetadas em telas transparentes. O público pode se deslocar entre o fluxo de imagens, simulando o percurso no interior de um corpo em pleno funcionamento. (PRADO, 1997, p.245).

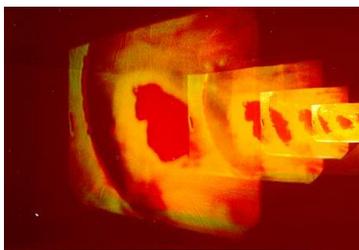
A referida obra é composta de imagens do interior do corpo que foram gravadas por micro-câmeras durante a ocorrência real de cirurgias e intervenções médicas. Imagens do corpo por dentro, que antes eram vistas apenas pelos médicos e cirurgiões, mas que agora são retiradas do contexto clínico para compor poeticamente obras de artes que proporcionam novas percepções estéticas e experiências sensoriais com o corpo. Como um passeio inusitado por vísceras vivas e ambientes orgânicos, que apresentam como que a topografia interna de corpos vivos inseridos em espaços escuros, repletos de imagens em grande escala, que proporcionam ao público a sensação de adentrar o interior de um corpo em pleno funcionamento.

Estou interessada nos momentos de percepção do sensível do corpo humano, auscultado pelas mais avançadas tecnologias. A micro-câmera, com seu olhar, vasculha a intimidade mais profunda das vísceras. Na instalação, o ato de passar entre as imagens, entre os sons que se dissipam e se regeneram nos micro-instantes eletrônicos permite que a energia natural do corpo contraste com a energia física dos aparelhos. Assim como Alice, vi-

vemos o sonho de encolher. Habitamos mundos de ilusões, passando pelos mais íntimos e secretos territórios do nosso corpo. (DOMINGUES, 2008).

Conforme o exposto propõe-se que as apropriações das imagens médicas pelas obras de videoinstalações sejam investigadas como manifestações e intervenções artísticas que se constituem em algo muito maior do que a simples exposição interna e explícita do corpo humano. Pois se configuram em discursos poéticos que visam refletir sobre o impacto das tecnologias médicas e biomédicas sobre o nosso conceito e visão de corpo humano. Ademais, a exposição do corpo interno confunde a imagem que temos do corpo como aparência, sobretudo, no que diz respeito ao imaginário do corpo e as projeções de nossas fantasias.

Imagens de diagnóstico são insuportavelmente indiciais. Órgãos, tecidos, buracos e reentrâncias, pedaços do corpo são expostos, postos a nu. O que se tem aí é a carne perscrutada em sua crueza, células, moléculas, carne reduzida a si mesma, dessexualizada. Diante desse escancaramento do real do corpo, a imagem do corpo como aparência, reflexo especular das projeções imaginárias, suporte para as projeções das nossas fantasias, é a primeira a ser banida da cena. (SANTA-ELLA, 2003b, p.288).



Em síntese, imagens do corpo nunca antes vistas agora se tornam públicas por meio de micro-câmeras e scanners que virtualizam, multiplicam e expõem o interior do corpo. Da relação sensível com as tecnologias, surgem os espaços poéticos das videoinstalações, questionando o que é público e privado, o externo e o interno, o real e o sensual.

Para, além disso, tais obras visam transformar cada vez mais a nossa percepção do corpo e tornar a frase do oráculo grego do Templo de Delfos, "conhece-te a ti mesmo", cada vez mais real. Ou será ideal?

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CZEGLÉDY, N. Arte como ciência: ciência como arte. In DOMINGUES, Diana (org.) Arte e vida no Século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003, p.125-145.
- DOMINGUES, D. IN-VISCERA. (1995). Disponível em: <http://arteco.ucs.br/proj_artisticos/proj_artisticos.htm>. Acesso em 29 de Ago. 2008.
- LÉVY, P. O que é o Virtual. Trad. Paulo Neves, São Paulo, Ed. 34. 1996.
- MELLO, C. Videoinstalações: prenúncios de poéticas contemporâneas. 16º. Encontro ANPAP (2007). Disponível em: <http://aprender.unb.br/file.php/176/sobre_arte_e_novas_midias/Videoinstalacoes_prenuncio_de_poeticas_contemporaneas_-_por_Cristine_Mello.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2008.
- PRADO, G. Arte e Tecnologia: produções recentes no evento "arte no século XXI". In DOMINGUES, Diana (org.) A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p.243-246.
- REZENDE, R. O Corpo digital como corpo duplo: a tecnologia purificando as formas. Trabalho apresentado ao NP08. Tecnologias da Informação e da Comunicação – V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

Disponível em: <<http://sec.adaltec.com.br/intercon/2005/resumos/R1492-1.pdf>> Acesso em: 28 fev. 2008.

- SANTAELLA, L. As Artes do corpo biocibernético. In DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no Século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003a. p.65-94.
- _____. Culturas e artes do pós-humano. Da Cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus. 2003b.
- STERLAC. Das Estratégias Psicológicas às Ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In DOMINGUES, Diana (org.) A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997. p.52-62.



» ITALIAN CITIES: NEW DESIGN AND COLLECTIVE MEMORY

SONIA MASSARI, PhD STUDENT – RESEARCH ASSISTANT - Florence University and Siena University, ITALY

ABSTRACT // New Italian cities communication. What is “new”? Are the Italian cities or the urban communication “new”? The title is meant to be controversial. Convergence will be the focal point of this research project the ramifications of which are felt throughout culture, in art, music, design, social science and education. This paper explores the impact of these convergences on the traditional notion of the Italian city. Starting from the idea that the Italian Cities are magical constructions of space and time, this report documents an experimental project which aims at studying the perception of Italian cities worldwide. I will present a didactic project based on a multidisciplinary approach combined with an active classroom experience. The final purpose of this on-going project is to build a new idea of Italian urban culture based on the perceptions of residents as well as of foreigners. Analyzing the new Italian cities from two different points of view (foreign vision and residents' perception) we are developing a critical awareness of implications and an understanding of Italian society: i.e. how layout, design, imagery, sound and animation interrelate with language and literature to create messages that depend on communication to produce a global effect. The traditional definition of “city” privileges words over images. Images, graphic design and architecture are simply the visual embellishments that accompany a more complex “text”, not integral elements of that “text”. The images show expected ways of Italian life, but their contexts and environments in which they appear, have dramatically changed. Cinema for directors and their audiences was the perfect tool to watch, to perceive and to understand the city in all its forms. This paper will explore the relationship between film, architecture, and the urban landscape drawing on interests in film, urban studies and design, examining the Italian films in the social, cultural and political context. Architects, city planners, scholars have connected always their works with the language of images in motion. In Italy since the beginning, the “Istituto Luce” produced documentaries which represent the past “time”, describing the cities and the urban landscapes how the people wanted to see them. Neo-realism changed the movies and also the perception of the Italian Cities. The image in motion determines the space and this was crucial to describe the

city; the architecture and the urban planning were not only determined by the "full spaces" but often defined by empty spaces. Today the Italian city is still changing its shape, and the cinema is an helpful visual art to document this transformation. Private Citizens needs, commercial exchanges and Malls activities are modifying the structures of the urban landscapes, the social assets and related communication. Since the idea of literacy is expanding, we must acquire a new understanding of what "city" is and how it should be read.

» 1. PROJECT BACKGROUND

The traditional definition of "city" privileges words over images. Images, graphic design and architecture are simply the visual embellishments that accompany a more complex "text", not integral elements of that "text". Our critical vocabulary – the terms we use to interpret and evaluate the different forms of communication we experience daily – needs to be attuned with the visual culture in which we now live. Sometimes, especially in magazines, advertisements, tourist guides and movies, targeted to audience with an average culture, we should find descriptions of Italian cities which follow common stereotypes, making it difficult to disentangle the real from the myth. The images show expected ways of Italian life, but their contexts and environments in which they appear, have dramatically changed. Common Italian typical icons include language, monuments (or historical buildings) and music from the past. Although some of these have gained more acceptance than others, it is beyond doubt that the field of urban communication as a whole, have great potential in the teaching curricula of cultural studies. Different segments of users - such as those involved in high school programs, study abroad programs, cultural studies (undergraduate and master level) courses and adult educational programs interested in Italian culture - are the target groups of our project.

In the US, foreign cultural studies as part of the secondary curriculum have been extensively researched during the last four decades. It is now universally accepted that urban characteristics and their traditions are means to recognize or authenticate the Italian identity. The novelty of our approach lies in the fact that the analysis, used to define and describe Italian cities, will correspond to the response to stereotypes and to specific events, but fully integrated in a general view of Italian culture.

This study started from a qualitative research among narratives by residents, migrants, students and non-residents. Specifically, the research aimed at gathering people's views, beliefs, expectations and trends in the development of an opinion on the Italian culture (starting from its urban vision). An additional objective consisted in exploring views on negative and superficial stereotypes of the Italian city (and the Italians) in the collective imaginary. Public implications on this topic had included those who discover our country (Italy) for the first time and those who among the residents, despite its problems, have found it a decent and rewarding place to live.

We think that teachers of cultural studies need different kinds of contents (like those collected in our project) to teach in order to hand down to their classes a wider knowledge and understanding of the general setting of Italian culture .

Cognitive research has also proved that learning aspects of different cultures (as far as they are from our mutual background) is most effective when 4 fundamental characteristics are present:

- Active engagement
- Participation in groups
- Frequent interaction and feedback
- Connection to real work context

Research indicates that a supplementary study program can support learning, and that it is especially useful in developing analysis skills of critical thinking, the analysis and perception of details of a culture. The mere presence of teaching support tools (such as Italian website, DVDs, books and movies) in the classroom doesn't ensure significant results. Most of them are obsolete and do not represent the principal changes in Italy's urban landscape over the past fifty years.

This study project was created to analyze and interpret the main processes of change and continuity in the city. It was focused on the numerous layers of shapes, spaces, cultures, functions and symbols in the Italian contemporary city, understood as active sediments of the past interacting with the present. Starting from the idea that all students need to recognize selected categories of analysis of urban structure, urban space, landscape, infrastructure and social sciences connected with architecture, this approach to analysis and interpretation of the city is related to underlying theories and their evolution through time. The main idea was to introduce students to the history of urban planning and design, during the last 100 years and encourage them to analyze how the urban structure and the urban space have been shaped by and actively contributed to the shaping of other processes such as the creation of the nation, industrial capitalism, cultural identity and globalization, transportation, migration, social mobility, flexible capital accumulation and inequality. Major examples were taken from Rome and Milan.

Students, who want to discover customs and traditions, need to be able to apply those categories and tools in order to analyze and understand the reality of our cities. They have to identify the main contemporary challenges in the development of the city, looking backward to its historic evolution and forward to its expectations for the future.

» **2. DESIGN OF THE ITALIAN CITIES**

Traditionally, "design" is understood as a professional process of creating products such as vacuum cleaners or software programs, or in terms of visual or graphic design. "Design" may therefore not seem relevant to questions of learning, but in fact it can be a useful way of approaching many different areas and activities. In its broadest sense, designing is a conscious and planned process of generating new ideas and taking decisions in order to create something original. When a community centre designer decides on the aims and nature of a new service, he/she is designing that service; when a teacher is planning what to teach, how to teach it, and which resources to use, he/she is "designing" his/her lessons. In this sense, we are all involved in design to some degree - in one way or another we can all be said to be "designers of our own lives".

In my report I have mentioned the importance of thinking about consequences as we contemplate design actions. Context matters, as Malcom Gladwell said, because specific and relatively small changes in the environment can serve as tipping points that transform the larger picture. This is why

if we want to study Italian culture and its communicative impact we need a more sensitive approach to people, context and networks. In nature networks and systems generally start out small and develop during a process of gradual growth. We have learned by now that the information technology is changing our world continuously. So do people when they use it. Technology has penetrated every aspect of our lives. Human, natural and industrial systems are irrevocably interpenetrated.

Our objective in assembling this project has been to illustrate the application of spatial and urban perspectives across the breadth of the social sciences, without respect to discipline, and by doing so to encourage others to follow similar paths, to improve on them, and to apply them to new areas and fields of study. The objective is thus fully consistent with our themes of spatially and urban changing integrated to social science. The term "best practices" is controversial and misleading, but it does convey the notion of leading by example and reflects our attempt to identify leaders in the application of spatial and urban design perspectives in different disciplines. We used a fairly complex process to assemble the project. We began by searching the literature on Italian cities and their memories. Such a diverse collection of material might be organized in any number of ways, each reflecting one dimension of the range of material. After much debate we decided to use cross-cutting theme that speaks directly to the urban narrative and our desire to blur the boundaries of the disciplines: Italian cities language, in terms of space and time. Of course there are clear differences between studies of individuals, neighborhoods, cities, regions and nations that are reflected in distinct methodologies and theoretical frameworks.

» 3. CLASSWORK EXPERIENCE

The image in motion allowed viewing not only as the city was but also as the urban space was used in practice. Real and unreal city started to coexist in a unique entity: the Italian city was changing and in the same time the Italian cinema was improving its power. 2 good examples are "Paisan" by Rossellini and "The Roof" by DeSica: historical events have constantly changed the urban landscape perception and new city forms were built by the personalities of characters. Antonioni in its "Eclipse (1962)" represented the blanks/empty places in Rome making an abstract view of the City and the absence was represented through the life story of the protagonists. Francesco Rosi in "The Hands on the City (1963)" described the spaces of Naples, characterize by booming and building speculation: he aims to narrate the reality of a city identity which was changing in the years. Pasolini in the 70s was interested on the "city form". Nowadays the Italian city has again changed its shape and cinema, in conjunction with other visual arts, aims to document the change (or "design revolution"?). Polycentric city will be the reality and as Wim Wenders said"... even our cities have become increasingly cold and inaccessible, alien and estrange... are increasingly dominated by a commercial and social core...".Italian cities are becoming more and more globalized and the Italian society has to be ready to face related problems.

We decided to use sampling of visual and verbal materials, representing a wide variety of new and traditional mediums. This diversity has a practical purpose: to equip students with the critical and creative tools they need to become better readers and interpreters in a rapidly changing environment. As readers and observers, students will increasingly be expected to handle new configuration of "city

text”, especially those that depend on a complex interplay of imaginary, design and untouchable elements. We started the class work experience by asking students to focus on the elements in each work individually before they try to analyze the work as a whole. We started from their real life and ask them to draw their spaces, their cities and their neighborhoods: the use of maps.

Knowledge, graphic conventions, ideas about representation, conventional ways of conceptualizing earth: a way to analyze our places between them. The map doesn't let us see anything, but it does let us know what others have seen or found out or discovered. It is a cultural acquisition and this was the focal idea of our first lesson. In a multimedia, multitasking age, it has become difficult to define “good communication”. In the face of rapid change, coupled with the emergence of new genres, traditional measures may not apply. Our students, in particular, have grown up taking computerized tests, surfing websites, and watching TV: most of them take instantaneous communication for granted. That has important implications for how they learn and for how we teach.

For this classroom experience we grouped a variety of works into clusters, so the students (and their instructors) could better see the point of both convergence and divergence between visual and no visual compositions. All the exercises we invented aim at suggesting a vocabulary that students can use to talk about all kinds of cities, in a medium that lets them play with the way they enter into the material, a medium that is less linear and less static than the textbook.

The syllabus we suggested was only one way to use this course/tool to help students approach a wide variety of works and cultural studies. We worked directly with Italian lecturers (mostly Italian – native speaker) and we involved them in the interactive process.

We asked students to write their impressions about contents and methodologies used in class. We were more than happy to discover that all students changed their perspective and started to approach to the foreign cultures with more consciousness. They become more curious on historical and cultural issues, ready to compare the new Italian cities with the urban changes. They studied urban communication with attention on the stereotypes (hidden elements in advertisement, tourist guide and newspaper) which characterize the Italians. The results were new ideas and more consciousness.

Therefore as a collection of data of the no residents and residents' perceptions of the changing nature of their city, the final report of this project report would be a valuable document for all people interested in narrative differences between external and internal viewers and communication tools that are changing in Italy. In particular, it will hopefully be helpful for sociologists and social anthropologists who are concerned with narrative as a means to understand sub urban and urban life/communication in Italy.

» **REFERENCES**

- Cervellati, Pierluigi, (c2000) L'arte di curare la città, Bologna, Il Mulino,
- Micheli, Giuseppe A. (ed.), (c2002) Dentro la città: forme dell'habitat e pratiche sociali, Milano, Franco Angeli,
- Barnett, Jonathan, (1982) An Introduction to Urban Design, Harper & Row, New York,
- Programma ONU per gli insediamenti urbani – Università di Napoli Federico II –FORMEZ, Habitat Agenda Agen-da Habitat: verso la sostenibilità urbana e territoriale, (c2002) Milano, Franco Angeli,
- Boyer, M. Christine, (1994) The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertain-

ments, MIT Press, Cambridge, Mass.,

- Boyer, M. Christine, (1983) *Dreaming the Rational City: The Myth of American City Planning*, MIT Press, Cambridge, Mass.,
- Unwin, Raymond, (1994) *Town Planning in Practice: An Introduction to the Art of Designing Cities and Suburbs*, Princeton Architectural Press, New York.,
- Whyte, William, (1980) *The Social Life of Small Urban Spaces*, The Conservation Foundation, Washington, D.C.,
- Calthorpe, Peter, (1993) *The Next American Metropolis: Ecology, Community and the American Dream*, Princeton Architectural Press, New York.,
- Collins, George R. and Collins, Christine Crasemann, (1986) *Camillo Sitte: The Birth of Modern City Planning*, Rizzoli, New York,
- Cullen, Gordon, (1961) *Townscape*, Reinhold, New York, Rossi, Piero Ostilio, (2000) *Roma: guida all'architettura moderna 1909-2000*, Roma-Bari, Laterza,
- Jenks, Charles, *Architecture 2000, Predictions and methods*, NY and Washington
- Soja, Edward W, (2000) *Postmetropolis: Critical Studies of cities and Regions*, Malden, MA, Blackwell Publishers,
- Park, R.E. and Burgess, E.W. (1925) *The City*, Chicago, University of Chicago Press
- Reyneri E (1998b), *Addressing the Employment of Migrants in a Irregular Situation. The case of Italy*, Paper presented at the Technical Symposium on International Migration and Development, Hague, Netherlands, June 1998.
- Veugeliers J (1994), *Recent Immigration Politics in Italy. A Short Story*, *West European Politics* 17(2): 33-49
- Simon J (1994), *On the Economic Consequences of Immigration in H Giersch (ed) Economic Aspects of International Migration*, Berlin



» DESIGN AND DIALOG – STIMULATING INTEGRATIVE COMPETENCES ON INTERACTING CULTURES FOR DESIGN AND SOCIAL INNOVATION

TOM BIELING - DESIGN RESEARCH LAB (DEUTSCHE TELEKOM LABORATORIES, BERLIN/GERMANY)

» BACKGROUND

Culture defines the way and degree of our social behaviour, our attitude and intervention on shaping human life beyond and within the conditions supplied by nature.

Developed through social tradition and human definition and interpretative manners, culture will therefore always touch and modify human life, the environment and society.

It contains therefore to a similar degree technological processes, politically influenced skills, social phenomenology as well as denaturalised (parallel) world constitutions.

Design within this framework is an essential part of culture and has a marked influence on the development of society and environment.

Nevertheless Culture on the other hand is an integral element of design and will entail different interpretations, applications, use, understanding and reactions in different cultures.

In an intercultural exchange, in particular in view of an increasing globalisation, probably more than ever, challenges and responsibilities of the designer are multiplied. Design generally being future orientated and associated with innovative competence anyway, needs to consider simplification and conflict-orientation concerning the reception of its output in particular, and to collective interaction in general.

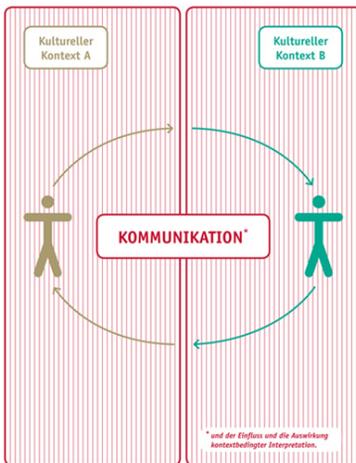
Of course in view of intercultural integration questions, design can only be one piece in the puzzle towards an improvement of the social problem situation.

Nevertheless, in the course of this paper, we shall underline the importance, the use and the usage and influential possibilities of what we shall call integrative competence, in particular as this does not only refer to the intercultural aspects, but also attempts a certain methodical design structure, which can be applied interdisciplinarily (simply integrative) to other areas of life, namely productive, didactic, educative and knowledge gaining ones.

We are considering in this respect the coherence of design and responsibility, in particular regarding the identification of process parallels of design and integration concerning socially, politically and socially relevant communication channels and sequences. These latter will distinguish the

dependence and interrelationship between design and integration education and didactic, as both incorporate a receptive and productive and reflexive coherence.

As Erlhoff argues, Design as a “typical modern undisciplined discipline [...] can comprehend the requirements and problems of our present time and is being urged to develop ecologic, social, economic, technical and cultural possibilities of precise reflexion and solutions for these problems. [...] Design has implicitly always been there. It characterizes our life in varied ways and merely needs the public and specific awareness of its existence”.⁴⁴



PICTURE1: COMMUNICATION AND THE INFLUENCE OF CONTEXT-RELATED INTERPRETATION.

» **HYPOTHESIS**

Man touches on design, design touches on man. Consequently design (products, information, services etc) is in principle being received, grasped, adopted, accepted, refused, misused, interpreted in some way – in spite of being used in a way in which it was attended to be used or not.

Therefore design acts in unavoidable conjunction with social structure, social and individual acting, ergo with human (behaviour). If we characterise culture as a symptom of how people treat each

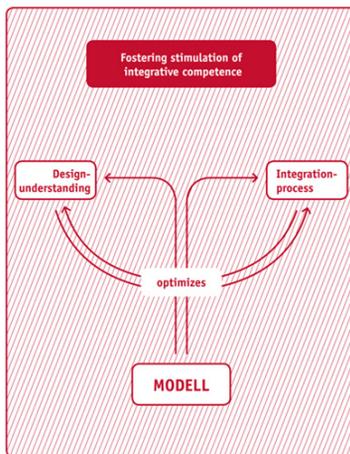
44 Erlhoff, 1995; Translation: Bieling, 2008

other⁴⁵, and if we consider an improvement of interhuman dealings desirable, then it becomes comprehensible, that design might potentially become an active helping part, especially if we attribute (at least) the ability to design (if not even the main task) to be a process-optimising discipline (e.g. in productive, informative, artefact, acoustic, visual, interface-, service- or coordinative matters).

Here becomes apparent a process-referred parallel (to intercultural integration-process): Let us start from the assumption of a heterogenic model of society, which is based on the dialectic principle of innumerable contrasts (e.g. generative, gendered, cultural, religious, economic, ethnic, financial, geographic etc), then integration becomes a comprehensible tool in optimising in deficit societal process (e.g. enviousness, discord, conflict, prejudice etc). Both – design and integration – have in common a certain way of process: e.g. communication, simplification, optimisation, help, linking etc. Both support therefore an improvement of (e.g. individual, artificial, social) deficits. And both can be reciprocal stimulating.

Against this background it becomes reasonable, that in social and design discourse conflict and debate are being constructively and productively evident and useful. Without controversies, without dispute, society in the end would be inconceivable, and design became robbed of one of its basic innovative mechanisms. Both the societal and design improvement need and use the impulse of reflection as well as the interchange of information, knowledge and opinion.

Starting out from Selles statement, that all our surroundings are designed⁴⁶ leads us to the assumption that design tends to have manipulatively stimulating power. Not to be discussed, if its effects are positive or negative, nor if they are lead consciously (e.g. in provocation or critical design⁴⁷) or unconsciously.



PICTURE2: STIMULATING INTEGRATIVE COMPETENCES.

» QUESTION:

The investigation on Design as a basically integrative, since communicative model, leads towards the following question: to what extent can we use the fact of designs societal relevance as a potential useful model for social interaction- and integration-process? And vice versa: To what extent can we use confrontation with and through design within these processes, to evolve innovative methods, products and communicative models?

We shall focus on the following goals:

45 Hanna Delf, Jutta Georg-Lauer, Christa Hackenesch, Jutta Georg-Lauer von Rowohl: Philosophie; Rowohl, 1988, S. 111 ff.; ISBN 3-499-16310-1)

46 Gert Selle: Design im Alltag; Campus, 2007; ISBN 3-5933-833-73

47 James Auger: Regarding Design Research; pg.92 ff. in: Roger Nr. 3; International Angst; 2005

1. Develop a didactic tool to raise social awareness as a motor for both social⁴⁸ and productive innovation.
2. Facilitate bottom-up social learning as a complement to traditional expert-driven learning⁴⁹
3. Motivate either design educative institutions or innovation development categories in learning to learn from everyday life situations in order to foster innovative and integral strategies.

» **VALUE AND IMPORTANCE**

In this paper we shall equally stimulate the integration-discourse and the common understanding of design's ability in optimizing process as well as its social responsibility.

We use this exploration as an approach to discuss a didactic design theory in order to formulate a frame of reference for design research and –practice.

Finding out, to what extent “designerly” methods and strategies might be used in other disciplines (e.g. concerning difficulties in social interaction) and vice versa, stimulates both the design discourse and the interchange between design and other sciences (e.g. sociology, anthropology, psychology etc).

» **QUALIFICATION**

In this respect we shall focus on integrative processes: The improvement of intercultural integration using designerly methods, tools and strategies (e.g. Entwurfsmethodik, researching practice, problem analysis, surroundings research, system concepts, etc), as well as the improvement of deficit (social, informative, structural) states through design, supported by integral methodology.



» **ARTE, COMPLEXIDADE E A ESTÉTICA DIGITAL NA ARQUITETURA CONTEMPORÂNEA**

WILSON FLORIO, UNICAMP / MACKENZIE, ARQUITETO E DOUTOR EM ARQUITETURA E URBANISMO

RESUMO // Diante da complexidade e do rápido crescimento das grandes cidades, é necessário termos parâmetros que nos permitam analisar propostas arquitetônicas e seus impactos sobre o cenário urbano. O crescente número de edifícios com formas arrojadas na contemporaneidade

48 Roberto Bartholo, UFRJ, ISCID 2008 - Bartholo agrees with Ezio Manzini, who conceives social innovation with focus on the local dimension. He also believes that “in order ‘to change the change’ it is necessary to find the energy inside the local initiatives, and designers’ role in this systemic change is strategic. Designers are to provide a bridge between the internal and the external conditions of the change so that local experiences that show innovative knowledge and possibilities can take place”.

49 Victoria W. Thoresen, Francois Jegou, Sara Girardi: Looking for likely alternatives (LOLA), ICSID 2008

tem despertado interesse e profundas discussões que vão além do campo da arquitetura e arte contemporânea, e que inclui conceitos advindos de outras áreas de conhecimento. O impacto visual desses edifícios tem provocado maior interesse sobre as fronteiras entre arquitetura e escultura. O objetivo deste artigo é analisar as condicionantes conceituais e tecnológicas atuais que conduziram para a construção da estética digital na arquitetura contemporânea de formas complexas. Essa análise é realizada a partir de algumas mudanças ocorridas no conceito de espaço nos últimos 20 anos, que é derivada de conceitos pós-estruturalistas, assim como do novo modo de produção, a fabricação digital. Destacamos a importância de operar com os princípios da complexidade de Edgar Morin. Para tal apreciação selecionamos quatro edifícios construídos nos últimos 10 anos para refletir sobre importantes pressupostos teóricos e práticos que fundamentam essas propostas, tais como a idéia de informe, rizoma, conectividade, multiplicidade, biomimesis, diluição de formas puras, topologia e blob. Os arquitetos selecionados são: Frank Gehry, Coop Himmelblau, Cook e Fournier, e Acconci Studio. As formas amorfas, fracionárias, intersticiais e as superfícies curvilíneas não lineares, decorrentes das inúmeras possibilidades de manipulação topológica oferecidas por recursos de modelagem computacional, são analisadas a partir desses conceitos. O autor analisa tais edifícios diante os espaços públicos da cidade, tais como praças e parques. A pesquisa realizada e as imagens colhidas nos Estados Unidos e Europa permitem ilustrar e demonstrar que esses edifícios, como obras de arte, contribuem para re-qualificar o espaço e torná-lo mais aprazível, incitando comentários e convidando a participação dos habitantes da comunidade. Quando as manifestações artísticas se conectam com o público, atuam como um poderoso instrumento de cidadania, fazendo com que a arquitetura seja plenamente engajada na sociedade. A intenção é apontar os mecanismos utilizados pelos arquitetos na criação de espaços curvilíneos de variação contínua, e seus consequentes impactos sobre a paisagem urbana. Portanto percorremos um caminho que vai da teoria à materialização pela tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE // Informe; Filosofia da Desconstrução; Complexidade; Processo de Projeto; Percepção Urbana.

ABSTRACT // In front of the complexity and the fast growth of the great cities, it is necessary having parameters which allow us to analyze architectural proposals and its impacts on the urban scene. Nowadays the increasing number of complex building forms has created an interest and deep discussions that go beyond the field of contemporary architecture and art, and it includes concepts emanated from other areas of knowledge. The visual impact of these buildings has provoked bigger interest on the frontier between architecture and sculpture. The aim of this article is to analyze both conceptual and technological conditions that had lead for the digital aesthetic construction in contemporary architecture of complex form. This analysis is carried out from some changes in the concept of space occurred in the last 20 years, which is derived from post-structuralism concepts, as well as in the new way of production, i.e., digital fabrication. We point out the importance to operate with the Edgar Morin' complexity principles. For such appreciation, four buildings constructed in last the 10 years were selected to reflect on important theoretical and practical purpose that bases these proposals, such as the idea of inform, rhizome, connectivity, multiplicity, biomimesis, dilution

of pure forms, topology and blob. The selected architects are: Frank Gehry, Coop Himmelblau, Cook e Fournier, e Acconci Studio. The amorphous, fractional, interstitial forms and the non-linear curved superficies, consequence of the innumerable possibilities from topological manipulation offered by resources of computational modeling, are analyzed from these concepts. The author analyzes such buildings ahead the public spaces of the city, such as squares and parks. The research and the images obtained in the United States and Europe allow illustrate and demonstrate that these buildings, as works of art, contribute to the re-qualification of the space and turn it to be more pleasant, stirring up commentaries and inviting the participation of the inhabitants of the community. When the artistic manifestations connect with the public, act as a powerful instrument of citizenship, making the role of architecture fully engaged in society. The intention is to point the mechanisms used for the architects in the creation of curvilinear spaces of continuous variation, and its consequent impacts on the urban landscape. As a result we cover a way that goes from theory to the materialization by technology.

KEY-WORDS // Inform; Deconstruction; Complexity; Design Process; Urban Perception.

Deleuze afirma que “são absolutamente necessárias expressões anexatas para designar algo exatamente” (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p.32). Para definir algo complexo, composto de subsistemas, que não pode ser descrito e sintetizado por uma única forma exata, arquitetos como Greg Lynn utilizam o conceito de anexato (LYNN, 1998), isto é, descrições aproximativas de algo que não tem uma configuração regular, como é o caso do informe. Atualmente o informe é uma operação da Desconstrução, uma desmontagem que tem como objetivo questionar e libertar-se das convenções representativas.

Nos últimos 20 anos o domínio do informe se tornou possível graças a introdução da tecnologia computacional e fabricação digital, que permitiu superar os limites da representação e dos cálculos dimensionais. Esse controle sobre a geometria do informe abriu um campo para a experimentação e exploração em arquitetura.

O conceito de rizoma (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p.32-33) não poderia ser mais instigante na estética do informe. Transposto ao espaço arquitetônico, este conceito é altamente provocante, pois estimula a imaginação na criação de espaços contínuos, com múltiplas conexões não lineares, cujas formas curvilíneas se metamorfoseiam constituindo múltiplas dimensões, sem hierarquia.

Outro conceito fundamental é o de espaço liso: “um espaço amorfo, informal” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.182). Espaço liso é um espaço mutante que atua diretamente sobre todos os sentidos. Os espaços curvilíneos da arquitetura informe são materializações do conceito de espaço liso de Deleuze e Guattari, são espaços nômades, que nos impele a circular. Provocativos, esses espaços intensivos nos impelem ao movimento. Sua geometria topológica é percebida por distâncias e não por medidas, pois metamorfoseia num continuum, com a diluição dos limites, sem começo nem fim.

Edgar Morin define complexidade como um tecido de constituintes heterogêneos inseparavelmente associados. A complexidade apresenta-se com traços inquietantes da fusão, do inextricável, da

desordem, da ambigüidade, da incerteza (MORIN, 2002, p.19). A constante renovação urbana e a complexidade crescente de edifícios, que têm que abrigar múltiplas e novas funções, fez com que o tecido urbano fosse constituído por uma "rede de conexões". "Complexus significa o que foi tecido junto", afirmou Morin (2002, p.38). Nos últimos anos têm-se observado uma nova arquitetura que incorpora os princípios da complexidade tais como conectividade, emergência, fluxo, imprevisibilidade e rizoma.

Outro conceito importante é o de espaço topológico. Como ramo da matemática da continuidade, a topologia⁵⁰ estuda aquelas propriedades de objetos geométricos que não mudam quando aplicasse deformações. Espaços topológicos são estruturas que permitem a formalização de conceitos tais como convergência, conexão e continuidade. Assim, o que torna a topologia particularmente atraente no campo da arquitetura não são apenas as novas formas produzidas, mas a mudança de ênfase da forma física para a estrutura de interconexões, onde o processo é mais importante do que cada um dos possíveis resultados decorrentes.

Nas últimas décadas a integração entre modelo digital tridimensional com a fabricação digital CAD/CAM⁵¹ e CNC⁵² tornou possível materializar formas complexas. Paralelamente a evolução da denominada Tecnologia da Informação e Comunicação, a TIC, propiciou o gerenciamento de banco de dados dos elementos construtivos em modelos 3D/4D/5D⁵³, facilitando o controle sobre formas livres e amorfas.

Na arquitetura de formas complexas, dotada de superfícies curvilíneas de variação contínua, a flexibilidade de manipulação topológica de curvas flexíveis (as splines⁵⁴) e as superfícies NURB⁵⁵ possibilitam a criação de uma lógica fluida de conectividade entre os elementos construtivos.

Como consequência desse processo, o modo de produção de projetos de arquitetura foi alterado após a introdução das tecnologias computacionais. As principais mudanças ocorreram na produção de formas de geometria variável. As formas livres e não convencionais dos edifícios analisados apontam novas linguagens decorrentes das possibilidades de manipulação paramétrica e topológica operada por ferramentas digitais. Tais edifícios adquirem um caráter artístico decorrente de sua aparência escultural.

A recente aplicação das tecnologias computacionais tanto na concepção como na produção de superfícies curvilíneas de grande complexidade se deve a seis principais fatores: 1. incorporação de conceitos pós-estruturalistas na arquitetura contemporânea; 2. novos conhecimentos sobre manipulação de formas por meio de técnicas de modelagem digital; 3. novos recursos para visualização, simulação de comportamentos e cálculos de superfícies complexas em modelos digitais; 4. novos materiais flexíveis; 5. a tecnologia de fabricação digital; 6. a capacidade de gerenciar

50 Topologia (do grego *topos*, lugar, e *logos*, estudo) estuda os espaços topológicos.

51 Significa, respectivamente, Desenho Auxiliado por Computador (Computer Aided-Design) e Fabricação Auxiliada por Computador (Computer Aided-Manufacturing).

52 Significa Computador por Controle Numérico (Computer Numeric Control), que envia as informações de um banco de dados digital como instruções para a máquina realizar suas operações.

53 Enquanto os modelos 4D incorporam ao banco de dados dos objetos desenhados o tempo e a programação das etapas de sua execução, os modelos 5D acrescentam os custos às planilhas do banco de dados.

54 As curvas flexíveis splines (*s* = curva e *pline* = polilinha) foram criadas na década de 1970 para permitir geometrizar superfícies contínuas, pois são formadas por polinômios de 3º grau ou superior.

55 As NURBs, abreviação de Non Uniform Regular Beta Splines, são superfícies que podem ser manipuladas a partir de uma malha de pontos distribuída no espaço, a partir da qual pode-se interativamente manipular sua forma.

banco de dados em modelos 3D pela TIC.

Neste artigo selecionamos quatro edifícios construídos nos últimos 10 anos para refletir sobre importantes pressupostos teóricos e práticos que fundamentam essas propostas, tais como a idéia de informe, rizoma, conectividade, multiplicidade, biomimesis, diluição de formas puras, topologia e blob. A hipótese é que esses edifícios para a "sociedade do espetáculo", na concepção de Guy Debord (1997), almejam ser algo a mais do que meros edifícios com fins utilitários, ao contrário, desejam ser obras de arte, pois são realizadas com o propósito de emocionar e provocar o espectador, com a estranheza de suas formas curvilíneas, sensuais e orgânicas. Almejam ser edifícios que reflitam a sociedade de seu tempo, com todas as suas contradições e incertezas.

1. O edifício Kunsthaus, em Graz, Áustria, é um exemplo disso. Concebido como uma grande forma amorfa em vidro, atraí para si todos os olhares, com suas luzes, brilhos, reflexos e transparências, pois contrasta com o entorno.

A estrutura biomórfica do edifício Kunsthaus (2000-03), projetado por Peter Cook e Colin Fournier (figura 1), foi concebida para abrigar Exposições de Artes e Mídias Contemporâneas. Este edifício é formado pela junção de blobs que interagem, formando uma grande estrutura informe. Para encontrar a forma geométrica desejada, foi utilizada uma modelagem baseada em uma malha de pontos que gravitam em torno da forma escultural, onde alterando-se estes pontos a superfície interativamente aproxima-se à forma desejada (BOGNER, 2004). A subdivisão da superfície em uma malha regular de triângulos gerou a "pele envoltória" e a estrutura do edifício, fabricado pelo sistema CAD/CAM.

Inserido em área urbana próxima ao centro comercial, este edifício ultrapassa a altura dos edifícios próximos. Além disso, o arrojo e a continuidade de sua superfície curvilínea de vidro azul contrastam fortemente com a regularidade dos edifícios monoblocos vizinhos, dotados de paredes brancas, beges e amarelas e telhados cerâmicos vermelhos. Isto fica mais evidente quando se avista o edifício do alto de uma das colinas próximas (figura 1).

As aberturas zenitais (chamados "nozzles") se projetam como "tentáculos" para captar a luz natural (figura 1), e se destacam na paisagem do entorno, rodeados por telhados inclinados. A forma blob predominante se apóia sobre um térreo enviaçado de geometria regular, propiciando uma idéia de leveza e suspensão de uma forma diáfana, como uma "bolha de ar", que flutua acima do nível da rua. Além disso, o edifício contém uma série de luzes sobre a sua superfície externa (figura 1) denominada "urban screen", onde cada lâmpada atua como um pixel controlado por um computador central. À noite o edifício serve como uma grande tela urbana, característica presente em edifícios recentes que embutem dispositivos eletrônicos informatizados, tornando-se grandes telas para veicular mensagens, desde cores e textos até imagens em grandes dimensões.

Localizado na esquina entre duas vias principais, o pedestre não passa incólume diante das sinuosidades da fachada curvilínea. A curvatura proporciona leveza ao edifício, ao mesmo tempo em que sua função não se revela do lado exterior. Embora extravagante na aparência, este edifício qualifica a área e não é agressivo diante de edifícios tradicionais.

A maior crítica revela-se em seu espaço interior. Apesar de ser bastante atraente, e de propiciar um caráter artístico, a área onde está inserido é pequena diante das necessidades espaciais previstas

para o programa de necessidades. Somente no último pavimento pode-se ver e sentir a dilatação do espaço interno devido ao pé-direito mais alto proporcionado pela curvatura da cobertura. Enquanto que do mezanino interno pode-se apreciar esse espaço com aberturas zenitais, no espaço da cobertura na agulha (needle) pode-se observar a cidade (figura 1).



FIGURA 1: EDIFÍCIO KUNSTHAUS, GRAZ, ÁUSTRIA. FONTE: WILSON FLORIO, 2008.

2. O edifício "Island in the mur", projetado por Vito Acconci, está localizado também em Graz, próximo ao Kunsthaus. Localizado sobre o leito do rio, proporciona outras percepções urbanas. À primeira vista parece um "barco" no meio do rio caudaloso (figura 2). Projetado para ser um local para lazer, abriga um bar em seu interior e um local aberto e descoberto para pequenos shows ao ar livre. Além disso, está conectado com passarelas que ligam um lado a outro da avenida central da cidade. Pode-se percorrer as passarelas sem entrar no bar, fazendo com que esse espaço público possa ser desfrutado por toda a população.

FIGURA 2: ISLAND IN THE MUR, GRAZ, ÁUSTRIA / SHOWROOM DA BMW, MUNIQUE, ALEMANHA.



A continuidade de sua geometria topológica proporciona movimento de todos os pontos de vista. A cobertura abriga e acolhe os usuários de maneira muito agradável, pois tanto a escala como as proporções dos espaços são adequadas ao uso pretendido.

Os espaços internos (figura2) foram distribuídos em pequenos nichos bastante acolhedores, cujos ambientes envidraçados voltam-se para a vista do rio e dos edifícios ao seu redor. A transparência proporcionada tanto pelos vidros como pelas telas cria uma integração visual interior-exterior. Embora seja de estrutura metálica, os espaços internos recobertos de material plástico azul são acolhedores. As passarelas em rampas suaves e a cobertura metálica curvilínea contém uma continuidade espacial, onde pode-se estabelecer um fluxo natural e contínuo entre o interior e o exterior do edifício. Ao percorrer tais espaços as pessoas sentem-se como se estivessem percorrendo um túnel curvilíneo. Tanto durante o dia como à noite, esses espaços são utilizados pela população, particularmente turistas.

O edifício pode ser observado tanto ao longo da avenida por quem transita a pé, como da ponte e

da passarela próxima. A iluminação especial à noite, azulada, enfatiza as formas do edifício, revelando seus espaços internos. O edifício qualifica a paisagem ao seu redor, constituída por água e grandes árvores.

3. O grande edifício para o Showroom da BMW foi projetado pelo escritório Coop Himmelblau, em Munique, Alemanha. Localizado próximo ao Parque Olímpico, em uma esquina de grande movimento de automóveis, este edifício se destaca tanto pelas suas formas arrojadas como por sua monumentalidade. O edifício de estrutura metálica é revestido por chapas de alumínio na cor natural que brilham sob o sol. Coerentemente suas curvaturas assemelham-se ao design dos automóveis esportivos atuais. Sua geometria topológica incorpora as mais recentes técnicas construtivas derivadas da fabricação digital.

Situado em área privilegiada, cercado por vegetação e distante de edifícios mais altos, este edifício de grandes dimensões estabelece um gabarito de altura para a área. À distância o aspecto escultural é evidente, mas não agride visualmente o entorno imediato.

Os espaços internos são amplos e agradáveis. No térreo pode-se visualizar os últimos lançamentos das linhas de automóveis tradicionais e esportivos. De seus mezaninos e passarelas conectados entre si pode-se ver os automóveis circulando na ilha central, o Showroom no térreo e a cidade ao seu redor. As fachadas envidraçadas criam transparência e leveza ao edifício, enquanto que a cobertura metálica contínua e oscilante estabelece dilatações e contrações em seu espaço interior. Em todas as direções nota-se a forte presença da alta tecnologia. Nos detalhes e acabamentos observa-se o rigor e competência técnica para construir superfícies topológicas de grande plasticidade.

Apesar de afastado fisicamente dos edifícios projetados por Frei Otto, mantém uma relação de semelhança devido à curvatura de suas formas. À distância o pedestre pode visualizar e notar como esses edifícios do Parque Olímpico e o novo Showroom da BMW mantém uma relação harmônica, reforçando a identidade peculiar do lugar.

4. O Experience Music Project, projetado pelo arquiteto Frank Gehry, está localizado na cidade de Seattle, EUA. O EMP é chamado "Museu do Rock", pois abriga a coleção de objetos pessoais de Jimmy Hendrix, Nirvana e outras bandas de rock, além de salas especiais que mostram a trajetória da música norte-americana. Embora tenha sido originado a partir de modelos físicos, o EMP foi digitalizado e desenvolvido com técnicas de modelagem digital, cujo modelo 3D forneceu todos os desenhos precisos para a fabricação digital de seus componentes (FLORIO, 2005). Localizado ao lado de um parque de diversões e próximo a um parque urbano torna-se um marco na cidade.

A multiplicidade de vistas e heterogeneidade dos espaços internos (figura 3) surpreendem o usuário, convidando-o a percorrer e descobrir vagarosamente espaços sinuosos. Ao contrário das formas padronizadas tradicionais, este edifício desafia qualquer expectativa de perpendicularidade e ortogonalidade, com a amorfia e sinuosidade de formas complexas.

As chapas de alumínio em 5 cores diferentes que compõem os elementos construtivos e o aço da estrutura foram cortados por máquinas controladas por computador. As chapas que revestem o edifício são todas diferentes entre si graças a possibilidade de fabricação digital.

Mais do que uma experimentação formal, este edifício desafia a purificação das formas adotadas pelos arquitetos por séculos, e dispõe-se a apontar novas possibilidades estéticas.



FIGURA 3: EXPERIENCE MUSIC PROJECT, SEATTLE, EUA. FONTE: WILSON FLORIO, 2003.

Diante das formas ortodoxas da arquitetura ocidental, esses novos edifícios rompem com uma tradição de operar com formas puras, e passa a adotar uma

complexidade escultural decorrente de combinações inusitadas de formas curvilíneas de grande expressão plástica.

A estética digital opera com a continuidade de superfícies curvilíneas, cuja geometria topológica requer definições precisas em modelos digitais tridimensionais e processos de fabricação digital. Esta arquitetura tenta operar na complexidade, produzindo edifícios esculturais como obras de arte, mas sem esquecer de seu caráter utilitário.

Estes edifícios, dotados de formas amorfas dinâmicas, parecem ser constituídos de “formas e movimentos congelados no tempo”. Tais edifícios exigem que as pessoas percorram o espaço (liso) para apreciar as múltiplas vistas oferecidas pela continuidade de seus espaços organicamente distribuídos. A relação entre o espaço público e o privado se dá de maneira respeitosa, sem agredir nem criar impactos negativos diante a paisagem urbana. Como exceções dentro do conjunto de edifícios da cidade, estes edifícios se justificam como obras artísticas que qualificam espaços públicos e criam uma identidade no cenário urbano.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BOGNER, Dieter. A Friendly Alien. Ostfildern-Huit: Hatje Cantz Verlag, 2004.
- DEBORD, GUY. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Título original: Mille plateaux – Capitalisme et schizophrénie. Tradução : Aurélio Guerra e Célia Pinto Costa. Volume 1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Título original: Mille plateaux – Capitalisme et schizophrénie. Tradução: Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. Volume 5. São Paulo: Editora 34, 1997.
- FLORIO, Wilson. O uso de ferramentas de modelagem vetorial na concepção de uma arquitetura de formas complexas. Tese (Doutorado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, FAUUSP, 2005.
- LYNN, Greg. Folds, Bodies & Blobs: collected essays. Bélgica: La Lettre Volée, 1998.
- MORIN, Edgar. Introdução ao Pensamento Complexo. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.
- MORIN, Edgar. O método 1 : a natureza da natureza. 2a. Ed. Porto Alegre : Sulina, 2005.

» ANÁLISE DOS DETERMINANTES DA ARTE E DESIGN: EXPRESSÕES E NECESSIDADES HUMANAS.

ANA PAULA DOS SANTOS - ESPECIALISTA EM DESIGN GRÁFICO E ESTRATÉGIA CORPORATIVA (UNIVALI), // **PATRICIA MARIELY SPONCHIADO** - ESPECIALISTA EM DESIGN GRÁFICO E ESTRATÉGIA CORPORATIVA (UNIVALI), PÓS-GRADUANDA EM CRIAÇÃO E PRODUÇÃO EM COMUNICAÇÃO (UNOESC), // **SUZANA FUNK** - ESPECIALISTA EM DESIGN GRÁFICO E ESTRATÉGIA CORPORATIVA (UNIVALI), MESTRANDA EM DESIGN & TECNOLOGIA (UFRGS),

RESUMO // Este trabalho consiste na análise entre a arte e o design apurando suas peculiaridades e semelhanças entre si e a incidente interferência sobre a vida humana. Inicialmente serão abordados os principais aspectos de ambas as áreas isoladamente, concluindo com um comparativo relacionando-os.

PALAVRAS-CHAVE // Design, Arte e Humanidade.

A arte existe desde as épocas mais remotas da humanidade. Sua reprodução dá-se de forma singular por estar ligada ao campo emocional. O artista retrata suas emoções sem esboços, sem planejamento apenas emite diretamente as suas convicções sobre o mundo. Esta maneira que o homem utiliza para exteriorizar seus sentimentos faz da arte um elo entre o mundo e o homem, eis um artifício vital para que suas opressões, desejos e limitações sejam liberados assim seu caos interior é dominado, contribui BAUMGART (1999). A obra de arte deve ser intensamente vivida, sentida e expressada. A interpretação vem dos sentidos esta é sua essência que jamais deve ser encarada por opostos por não haver definições que a titulem. Toda interpretação de uma obra é pessoal baseada em uma visão carregada de princípios e experiências contidas em cada ser.

ARGAN (1998), os próprios conceitos de bom e mau, os quais se recorre no juízo estético, nada mais são, incluindo-se toda a razão metafísica, do que fórmulas resumidoras com as quais se indicam séries de experiências positivas ou negativas, ou de juízo de valor e de não – valor.

O design já é marcado por uma revolução em grande escala, a reprodução em massa é uma de suas características mais marcantes. Mesmo que de forma indireta e automática, muitas vezes está mais em contato com o homem do que estaria a própria arte. Seu papel é fundamental na vida do homem transcendental. É difícil desintegrá-lo da modernidade onde o homem está condicionado ao fator temporal e tudo deve ser prático e funcional para favorecer a correria do século XXI.

São inúmeras as definições para o design. Segundo AZEVEDO (1998): A palavra design vem do inglês e quer dizer projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano intencional.

Há muitos conflitos teóricos entre as duas áreas. O design e a arte possuem vínculos importantes, mas conceitualmente diferem em alguns pontos, principalmente quando são analisados os métodos de criação e os objetivos de cada área.

Para READ (1977), a diferença fundamental entre arte e design é que o design é sempre demandado por uma necessidade de comunicação específica.

Enquanto que a arte, também tem a função de expressar e até comunicar, porém nem sempre tem

o intuito de provocar uma ação, ou interpretação por parte do seu receptor. Essas interpretações são na maioria dos casos, dependentes da interpretação do espectador, ou seja, são livres e não específicas como objetiva o design.

É claramente notório que a maioria dos trabalhos do design envolvem características artísticas, mas o seu principal objetivo é a solução de um problema técnico, que surge de uma necessidade.

A arte por sua vez é criada por meio da inspiração de um artista, que leva em conta sentimentos, a natureza, acontecimentos do cotidiano e da época em que ele vive. Quanto aos objetivos da sua produção, na maioria das vezes não são tão específicos como no design. A interpretação pode ficar a cargo do observador.

Conjugados ou individualmente, a arte e o design são importantes e estão presentes na vida das pessoas. Quem sabe o design esteja mais presente no cotidiano, como nos objetos visuais, de uso e de consumo, mesmo que essa presença seja de forma implícita, ou seja, as pessoas podem não relacionar essa presença com o design de uma forma direta. Mas quando a pessoa se depara com uma obra de arte, por exemplo, uma pintura ela pode parar, observar, interpretar do seu modo e dizer: isso é arte. O que impede de a mesma situação acontecer frente a um cartaz? O qual pode conter elementos artísticos, para expressar beleza, além de seus outros objetivos.

» REFERÊNCIAS

- ARGAN, Giulio. História da arte como história da cidade. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, Julho de 1998.
- AZEVEDO, Wilton. O que é design. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.
- BATTISTONI FILHO, Duílio. Pequena história da arte. 5ª ed. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- BAUMGART, Fritz. Breve história da arte. São Paulo: Editora Martin Fontes, 1999.
- BOSI, Alfredo, Reflexões sobre a arte. São Paulo: 7ª ed. Editora Ática, 2001
- BÜRDEK, Bernhard E. Design, história, teoria e prática do design de produto. São Paulo: Editora Edgard, 2006.
- CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 1ª ed., São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda, 2000.
- COLI, Jorge, O que é arte. 9ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- FISCHER, Ernest. A necessidade da arte. 9ª ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.
- FUNK, Suzana. Compreendendo o design gráfico. Erechim: Revista Você, 2007, Pg 76.
- GOMBRIC, E.H. A história da arte. São Paulo: LTC Editora, 2000.
- MIRANDA, Luciano. Ars communicandi: interfaces entre arte e comunicação. IN: POTRICH, Cilene Maria.; QUEVEDO, Herculio Fraga de. Questões de Arte e Comunicação. Passo Fundo: UPF, 2003.
- READ, Herbert. Arte y sociedad. Barcelona: Península, 1977.
- SANTOS, Maria das Graças Vieira Proença dos. História da arte. São Paulo: Editora Ática, 2002.
- VILLAS-BOAS, André. O que é e o que nunca foi design gráfico. 3ª ed. Rio de Janeiro: 2 AB, 2000.



» A INVESTIGAÇÃO DA LINGUAGEM URBANA: EXPRESSÕES VISUAIS ESPONTÂNEAS

DRA. ANDRÉA DE S. ALMEIDA, DOUTORA EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

Os jovens experimentam a cidade de modo próprio; convivem com as aglomerações cotidianamente e têm uma relação particular com as ruas e com a cidade. Estão em mobilidade constante e nestas andanças vão se apropriando da cidade, deixando suas marcas por meio de suas tintas e colagens. Os jovens são responsáveis por boa parte da escritura da superfície das cidades, e enchem nossos olhos com mensagens gráficas dos graffitis, pixações¹ e stickers². Frutos da vivência cotidiana, essas intervenções urbanas juvenis apresentam-nos formas, cores, texturas, conteúdos, referências, visões de mundo e universos imaginários que compõem esses discursos.

Esta investigação busca analisar alguns aspectos do design contemporâneo a partir dos recortes geracional e territorial definidos em relação à cidade de São Paulo e às culturas juvenis; o objetivo principal é realizar um levantamento, diagnóstico e análise das intervenções urbanas em São Paulo do ponto de vista das técnicas, linguagens e suportes.

Do ponto de vista territorial foram selecionados alguns bairros das zonas sul (Jardim Ângela e São Luiz, Capão Redondo e Nakamura) e oeste (Lapa, Pinheiros, Vila Madalena e Perdizes) da cidade de São Paulo, regiões de contraste com relação ao cotidiano e à vida juvenil em relação aos índices de mortalidade, desemprego, capital cultural, opções de lazer e de educação. Nestes bairros levou-se em consideração as vias de grande fluxo de veículos e pessoas (AUGÉ, 1994; MARTIN-BARBERO, 1998), locais (ruas e escolas) de concentração juvenil e locais que notoriamente foram apropriados pelos jovens para suas intervenções urbanas (AUGÉ, 1994).

O resultado é um banco de imagens com cerca de 1000 imagens catalogadas e classificadas que estão sendo analisadas a partir da base conceitual e metodologia construída durante os dois anos da investigação.

Para análise as fotografias foram codificadas a partir de um sistema composto por uma série de letras e números para a catalogação das imagens que identifica as ruas, avenidas, escolas, escadarias, etc, assim como as técnicas e linguagens (graffiti, pixação, tag, sticker; spray, látex, giz etc) e suportes (muro, orelhão, poste, semáforo, etc) .

A pesquisa apontou uma linguagem de comunicação peculiar nas intervenções da cidade de São Paulo, em especial os bairros que configuram a zona oeste nesse primeiro momento de levantamento. São graffitis e pixações com características específicas; observa-se traços diversificados e expressões marcantes que possuem referências artísticas. Linguagens que misturam técnicas gráficas como stencil, colagem e uso de ilustrações distorcidas que lembram caricaturas, além de contrastes cromáticos vibrantes. De forma geral, o graffiti, a pixação, o sticker e o lambe-lambe são comunicações que reatam um equilíbrio visual plástico e em alguns casos se harmonizam no espaço urbano.

Assim, refletir sobre o processo de execução das linguagens urbanas em paralelo ao processo de desenvolvimento do design é fundamental para a análise das influências tanto de um lado como do outro, pois nos dois casos há uma intencionalidade objetiva que se manifesta pela forma de

¹ Na norma culta o termo pixação é encontrado com CH. Aqui, entretanto, optou-se pela grafia com X (pixação) por ser assim que os jovens a utilizam no seu cotidiano.

² Street stickers, em inglês: adesivos de papel ou vinil, de produção caseira e individual que são espalhados pelas ruas como forma de manifestação artística anônima e sutil.

comunicação. Nas linguagens urbanas, há uma expressão visual configurada por estrutura e estilo visual decorrentes do executor, há um processo de trabalho encadeado e estudado, dependendo da técnica empregada. Por exemplo no caso do stencil, o desenho e sua máscara são produzidos previamente e posteriormente várias reproduções podem ser exploradas em situações diferentes, que muitas vezes muda totalmente a informação que está sendo passada pela linguagem gráfica. Além disso, o domínio do desenho é fundamental para a rapidez na execução em espaços urbanos, principalmente quando se refere a locais privados ou vigiados, já que nesses casos, o processo tem que ser direto e preciso.

A trajetória das linguagens urbanas está ligada a uma intervenção para colorir e provocar ruídos visuais em metrópoles geralmente cinzas e racionais. O fato de serem efêmeras e muitas vezes consideradas marginais em nada prejudica a sua qualidade formal, muito pelo contrário, observa-se a construção de personagens no espaço urbano que surgem de forma repentina e gratuita, concretizando-se numa comunicação proveniente do movimento acelerado, distanciado e individualista das metrópoles mundiais.

A cidade é um espaço onde convivem diversos tipos de comunicações, cada uma com o seu papel e sua relação de interação com as pessoas que nela habitam. As linguagens urbanas fazem parte de um código de interpretação e equilíbrio visual que estão sempre em transformação e movimento. Se no passado o graffiti era marginalizado, hoje passa a ser aceito por jovens que nasceram e cresceram convivendo com estas paisagens. Assim, o graffiti além de ser aceito nas galerias, já construiu seu espaço no ambiente urbano, é uma referência para as comunicações dirigidas ao mercado juvenil, da publicidade a moda, passando pelo cinema, televisão e o mercado editorial. Os graffiti que permanecem por algum tempo em exposição, passam a fazer parte de uma referência de sinalização do espaço em que estão inseridos, nesse sentido, é importante observar a contribuição funcional que legitima o graffiti na cidade. Da mesma forma que alguns grafiteiros utilizam linguagens formais decorrentes da comunicação visual intencional,

os designers gráficos estão buscando nas linguagens urbanas, um código de comunicação pertencente ao comportamento do jovem na cidade.

ZONA_ENDEREÇO_LINGUAGEM_
SUPORTE_TÉCNICA_FOTOGRAFO_
NUMERAÇÃO _



IMAGEM 01: ZO 4 P 13 S AG 0001

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papyrus, 1994.
- CERTEAU, Michel. A cultura no plural. Campinas: Papyrus, 1995.
- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. Olhar periférico: informação, percepção ambiental. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

- FORGHIERI, Yolanda Cintrão. Psicologia fenomenológica: fundamentos, métodos e pesquisa. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- GITAHY, Celso. O que é graffiti. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1999.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor; SOUZA, Bruna Mantese. Jovens na metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.
- MARGULIS, Mario e URRESTI, Marcelo. "La construcción social de la condición de juventud". In: Cubides, Humberto J. et. al. (org.). Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales e nuevas sensibilidades. Bogotá: Siglo del Hombre/Diuc Universidade Central, 1998. p. 3-21.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Jóvenes: des-orden cultural y palimpsestos de identidad. In: Cubides, Humberto J.; Toscano, María C. L.; Valderrama, Carlos E. H. (Orgs.). Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá: Siglo del Hombre/Diuc, 1998.
- VARGAS, Milton. Metodologia da pesquisa tecnológica. Rio de Janeiro: Globo, 1985.
- Imagem do Pesquisador Adriano Grant



» A MODIFICAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS POR PARTE DE SEUS USUÁRIOS: DE EXPERIMENTAÇÕES ARTÍSTICAS À AÇÃO POLÍTICA

ANDREI R. THOMAZ

Como todo objeto cultural, os jogos eletrônicos trazem consigo valores, idéias e até mesmo pre-conceitos embutidos em suas regras e mecânicas, assim como em seus elementos gráficos e sonoros. Por outro lado, de acordo com Schleiner (2005, 408) diversas empresas de jogos perceberam que dar aos jogadores a chance de modificarem os seus produtos é mais do que uma boa estratégia de marketing; é também um modo de ter um laboratório de pesquisa de jogos, permitindo a elas ter mais dados sobre os desejos de seus consumidores.

Estes dois fenômenos – a compreensão dos jogos eletrônicos como objetos culturais, e a modificação de jogos eletrônicos por parte de seus usuários - estão por trás de muitos trabalhos de arte eletrônica, criados com base na modificação de games desenvolvidos comercialmente. Neste trabalho, vamos nos concentrar na parcela desta produção artística que opta por preservar a mecânica e o funcionamento originais de um jogo, mas que altera os seus elementos diegéticos. Por elementos diegéticos entendemos os elementos que fazem parte da sua narrativa, tais como personagens, diálogos e textos. Esta análise nos permitirá constatar que muitos destes trabalhos realizam uma crítica (seja de ordem política, de gênero ou de outro tipo) em relação ao universo dos jogos eletrônicos desenvolvidos pela indústria de games.

I shot Andy Warhol, de Cory Arcangel, consiste numa modificação do jogo Hogan's Alley, lançado pela Nintendo em 19843. O nome original do jogo faz uma alusão a um exercício de treinamento do FBI, em que são mostradas silhuetas de papelão para um recruta. Este deve atirar nos alvos identificados como criminosos, sem acertar nos "inocentes". O jogo também foi um dos primeiros da Nintendo a utilizar uma espécie de pistola como dispositivo de interação, no lugar do joystick.

³ Todas as informações sobre o jogo Hogan's Alley são originárias da Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Hogan's_Alley_\(arcade_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hogan's_Alley_(arcade_game))), visitada em 16/03/2008.

Para realizar I shot Andy Warhol, Cory Arcangel, que tem se destacado pelo uso do hacking como procedimento principal na realização de seus trabalhos, alterou os gráficos do jogo, preservando o seu funcionamento. Ele trocou os "alvos" originais do jogo por diversos personagens (entre eles, o Papa), além do artista plástico Andy Warhol, fazendo uma referência ao atentado sofrido pelo artista em 1968 e que é o tema do filme homônimo de Mary Harron, lançado em 1996.

Se em I shot Andy Warhol encontramos o uso do humor, podemos encontrar elementos de crítica política em *Espace from Woomera* e *Special Force*. *Escape from Woomera4* foi produzido por uma equipe de artistas e técnicos australianos e é uma modificação do first person shooter *Half-Life*, onde o jogador se vê no papel de um imigrante, tentando escapar do centro de detenção da cidade de Woomera. Este centro foi construído pelo governo australiano com a finalidade de receber imigrantes ilegais, e foi fechado em 2003 (é importante lembrar que o governo australiano manter outros centros de detenção destinados aos imigrantes ilegais, que continuam em funcionamento)⁵.

Já *Special Force* é uma alteração de jogo eletrônico que está fora do escopo da game art. Entretanto, consideramos pertinente citá-la aqui por ela constituir um caso radical de apropriação da tecnologia por um grupo que, em princípio, está às margens do desenvolvimento tecnológico. *Special Force* foi produzido pelo grupo xiita libanês Hezbollah, classificado por diversos governos ocidentais como um grupo terrorista, e atualmente encontra-se na sua segunda versão. Ele foi desenvolvido a partir do engine 3d Genesis 3D, distribuído como open source no site <http://www.genesis3d.com/>, e assim como *Escape from Woomera*, também pertence ao gênero dos first person shooters. Nele, o jogador encarna personagens árabes, cujo objetivo é atacar tropas israelenses (SALEH, 2008).

Não podemos deixar de perceber que os programadores do Hezbollah colocaram em prática o desenvolvimento de jogos a partir de bibliotecas distribuídas sob o regime open source, tal como proposto pelo artista Julian Oliver (que esteve na equipe desenvolvedora de *Escape from Woomera*) ao discorrer sobre as dificuldades de desenvolver um jogo eletrônico com uma equipe pequena e um baixo orçamento: "À medida que as ferramentas necessárias para criar jogos se tornam mais caras, a possibilidade de criar universos novos e únicos, no caso de equipes pequenas, diminui. (...) Se nós desejamos explorar outros tipos de mundos, outros tipos de jogos, então o movimento open source nos ajudará muito. Eu acredito que o orçamento do desenvolvimento de um jogo seja gasto em seres humanos, não na compra de software de terceiros." (REYNOLDS, 2007. Tradução nossa).

Ao fazerem uso de jogos eletrônicos para exercerem uma crítica política, tanto os autores de *Escape from Woomera* quanto de *Special Force* revelam que um jogo contém, de formas mais ou menos explícitas, valores e ideologias embutidas em suas narrativas, dinâmicas e personagens, pois são estes os elementos que eles alteram. Por outro lado, consideramos pertinente citar o trabalho I shot Andy Warhol lembrar que a modificação de jogos não se atém, exclusivamente, a questões de ordem política.

4 Para uma análise detalhada de *Escape from Woomera*, ver Stalker (2005, pp. 52-69).

5 Informações sobre o centro de detenção de Woomera disponíveis no site do projeto *Escape from Woomera* (<http://www.selectparks.net/archive/escapefromwoomera/about.htm>, visitado em 17/03/2008), Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Woomera_IRPC, visitado em 17/03/2008), e no relatório *The impact of indefinite detention: the case to change Australia's mandatory detention regime*, disponível no site da Anistia Internacional (<http://www.amnesty.org/en/library/asset/ASA12/001/2005/en/2223ce60-a2e3-11dc-8d74-6f45f39984e5/asa120012005en.html>, visitado em 17/03/2008).

» **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- CANNON, Rebecca. An introduction to game mod art. Disponível via WWW em <http://www.beeperkeeper.com/rebecca/?2003:Playthings>. Visitado em 18/03/2008.
- HOGAN'S Alley. Disponível via WWW em [http://en.wikipedia.org/wiki/Hogan's_Alley_\(arcade_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hogan's_Alley_(arcade_game)). Visitado em 16/03/2008.
- SCHLEINER, Anne-Marie. Game reconstruction workshop: demolishing and evolving PC games and gamer culture. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey (ed.). Handbook of computer game studies. Cambridge, Massachusetts; London: The MIT Press, 2005. pp. 405-414.
- REYNOLDS, Ren. TN Interviews: Julian Oliver. Disponível via WWW em http://terranoa.blogs.com/terra_nova/2004/09/tn_interviews_j.html. Visitado em 5/3/2007.
- SALEH, Tariq. Videogame do Hezbollah simula guerra contra Israel. Disponível via WWW em http://www.bbc.co.uk/portuguese/reporterbbc/story/2007/08/070821_hezbollahjogo_ts_ac.shtml. Visitado em 17/03/2008.
- STALKER, Phillipa Jane. Gaming in Art: a case study of two examples of the artistica appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'art games' versus mainstream computer games. 2005. 97p. Dissertação (Master of Fine Arts) – University of the Witwatersrand, Johannesburg, 1995. Disponível via WWW url http://www.selectparks.net/dl/PippaStalker_GamingInArt.pdf. Acesso em 18/03/2008.
-



» **FABRICAÇÃO DIGITAL DE MAQUETES FÍSICAS: O USO DE CORTADORA A LASER**

ANA TAGLIARI, IA UNICAMP / MACKENZIE, ARQUITETA E MESTRE EM ARTES

WILSON FLORIO, IA UNICAMP / MACKENZIE, ARQUITETO E DOUTOR EM ARQUITETURA E URBANISMO

RESUMO // As recentes pesquisas realizadas a respeito da fabricação digital de maquetes têm renovado o interesse a respeito dos diversos meios de representação e simulação em arquitetura. Nesse âmbito estão os protótipos rápidos (PRs), que cumprem o papel de traduzir arquivos CAD 3D em modelos físicos. A materialização de projetos por meio de PRs torna mais tangível a compreensão da proposta arquitetônica. O objetivo deste artigo é relatar alguns experimentos realizados pelos autores na produção de maquetes a partir de desenhos e modelos geométricos digitais.

Os PRs podem ser obtidos a partir de três tipos de processos: as cortadoras, por subtração de material e adição de material. O primeiro grupo abarca as cortadoras a laser, a jato de água e de vinil. No presente artigo são relatados os experimentos realizados com o auxílio da Cortadora Universal Laser Systems X-660.

Este processo de prototipagem rápida requer a preparação de desenhos bidimensionais para construir modelos tridimensionais. Os desenhos em CAD devem ser planejados já prevendo possíveis encaixes para posterior montagem tridimensional. Embora estas cortadoras a laser possam cortar diversos materiais, foi utilizado nos experimentos apenas papel madeira de 1 mm para testar vantagens e desvantagens deste processo e algumas limitações na produção de artefatos físicos de projetos de arquitetura.

O artigo contém uma breve síntese de alguns estudos já realizados por outros autores, inserindo os PRs no processo de projeto. Em seguida é apresentada a experiência na produção de PRs dos autores e o relato, pormenorizado, das etapas de preparação e de fabricação de diferentes edifícios, utilizando para isso a cortadora a laser.

O desenho das elevações dos edifícios foi realizado no programa AutoCAD. O arquivo enviado para a cortadora a laser segue uma configuração similar a de uma plotagem. A diferença está no fato de que no lugar de configurar as espessuras das penas, configura-se a potência com que o laser irá atingir o suporte, permitindo que o mesmo seja vincado ou cortado. Nos experimentos realizados foi determinado que as componentes do edifício fossem cortados no papel, que possui uma espessura compatível com a escala pretendida e pela facilidade de dobrar e colar, propiciando ao mesmo tempo a rigidez necessária para a montagem do modelo volumétrico.

Os resultados obtidos até o presente momento permitem afirmar que apesar de limitações em sua fabricação, os PRs obtidos por corte a laser contribuem para melhorar substancialmente a interpretação e compreensão de projetos em arquitetura, particularmente de detalhes de elementos construtivos. As restrições observadas dizem respeito à escala do artefato, a bidimensionalidade dos desenhos e dimensões da área de corte.

PALAVRAS-CHAVE // Prototipagem Rápida; Fabricação Digital; Processo de Projeto; Corte a laser; Maquete.

---- Recent researches relating to digital manufacture of physical model have renewed the interest concerning the diverse ways of representation and simulation in architecture. In this issue the rapid prototyping (RPs), which fulfill the role of translating 3D CAD file in physical model. The materialization of projects by RPs becomes the understanding of the architectural proposal more tangible. The aim of this article is to report some experiments carried out by the authors in the production of models from drawings and digital geometric models. The RPs can be gotten from three types of processes: by cutting, by subtraction of material and addition of material. The first group encloses the laser cutting, the vinyl and water jet. In the present article the related experiments were made with the Universal Cutting Laser Systems X-660. This rapid prototyping process requires the preparation of two-dimensional drawings to construct three-dimensional models. The CAD drawings must be designed already foreseeing possible rabbets for later three-dimensional assembly. Although these laser machines can cut different materials, in the related experiment only a kind of paper (1 mm – wood paper) had been used to test advantages and disadvantages of this process and some limitations in the production of physical artifact of architecture projects. The article contains a brief synthesis of some studies already done by other authors, inserting the RPs in the project process. After that the experience in the production of RPs of the authors and a detailed report of the stages of preparation and manufacture of different buildings using the laser cutting is presented. The elevations drawings were made in the software AutoCad. The file sent to the laser cut machine follows a similar configuration to plotter drawing. The difference is in the fact that instead of configuring the pen thicknesses, it is configured the powerful with the laser will reach the support, allowing that the same it is wrinkled or cut. In the experiments it was determined that the

components of the building were cut in the paper, which has a compatible thickness with the intended scale and for the easiness to fold and glue, propitiating at the same time the necessary rigidity for the assembly of the volumetric model. Until the present moment the obtained results allow to affirm that although limitations in its manufacture, the RPs achieved by laser cut contribute substantially to improve the interpretation and understanding of projects in architecture, particularly of details of constructive elements. The observed restrictions are related to the scale of the model, the two-dimensionality of the drawings and dimensions of the cut area.

KEY-WORDS// Rapid Prototyping; Digital Fabrication; Design Process; Laser Cut; Physical Model.

Recentes pesquisas realizadas sobre fabricação digital de maquetes têm renovado o interesse a respeito dos diversos meios de representação e simulação em arquitetura. Na Universidade Mackenzie, o grupo de pesquisa liderado por um dos autores tem conduzido pesquisas a respeito de prototipagem rápida desde 2007 (FLORIO, SEGALL & ARAUJO, 2007). Na UNICAMP, o grupo de pesquisa liderado pela professora Gabriela Celani tem realizado importantes pesquisas no LAPAC. No âmbito internacional há pesquisadores voltados à área de arquitetura (GIANNATSIS, 2002; GIBSON, 2002; RYDER, 2002; SIMONDETTI, 2002; WANG & DUARTE, 2002; BREEN, 2003; KAI, 2003; SEELY, 2004).

A representação física de um modelo digital é fundamental para a correta avaliação do projeto de arquitetura, pois permite materializá-la (FLORIO, SEGALL & ARAUJO, 2007). Nesse âmbito estão os protótipos rápidos (PRs), que cumprem o papel de traduzir arquivos CAD 3D em modelos físicos. A materialização de projetos por meio de PRs torna mais tangível a compreensão da proposta arquitetônica.

Os PRs podem ser obtidos a partir de três tipos de processos: as cortadoras, por subtração de material e adição de material. O primeiro grupo abarca as cortadoras a laser, a jato de água e de vinil. No processo subtrativo o modelo é esculpido a partir de remoção de material por meio de ferramentas em máquinas por controle numérico (CNC). No processo aditivo são adicionadas camadas de matéria, normalmente resinas. Assim, PRs são convenientes para a fabricação tanto de elementos regulares como complexos, sobretudo na fabricação de formas irregulares, de difícil confecção manual. No presente artigo é relatado os experimentos realizados com o auxílio da Cortadora Universal Laser Systems X-660.

Embora eles normalmente tenham uma função puramente representativa, os PRs são altamente atraentes para experimentar alterações no projeto durante sua concepção. Isso ocorre porque as mudanças nos protótipos virtuais podem ser rapidamente transmitidas para novos protótipos rápidos, especialmente com o objetivo de avaliar e comparar propostas. Em arquitetura os PRs servem tanto para a testar, compreender, sintetizar e avaliar a proposta arquitetônica, em seus múltiplos aspectos, como para comunicar facilmente as intenções projetuais. O objetivo deste artigo é relatar alguns experimentos realizados pelos autores na produção de maquetes a partir de desenhos digitais.

A presente pesquisa teve origem nas análises de residências do arquiteto norte-americano Frank Lloyd Wright (TAGLIARI, 2008). Para a fabricação digital foram selecionadas 8 residências da fase denominada "usonian houses".

O processo de corte a laser requer a preparação de desenhos bidimensionais para construir modelos tridimensionais. Assim, iniciou-se com o desenho de todas as elevações de cada residência no programa AutoCAD. Como a cortadora a laser permite frisar ou cortar os materiais, os desenhos foram divididos em duas camadas (layers). A de cor vermelha indica quais as partes que seriam frisadas (figura 1). A de cor amarela para indicar quais as linhas que seriam cortadas. Nas residências analisadas os frisos nas elevações correspondiam à modulação das tábuas de madeira e no caso da planta sua modulação, a indicação da localização das paredes e aberturas, como indicação para posterior montagem.

As elevações e plantas foram inseridas e diagramadas em uma folha de papel madeira tamanho A1, que corresponde ao máximo da área de trabalho na máquina (figura 1).

O arquivo enviado para a cortadora a laser segue uma configuração similar a de uma plotagem. No entanto, ao invés de configurar as espessuras das penas, configura-se a potência com que o laser irá atingir o suporte, permitindo que o mesmo seja vincado ou cortado. O papel utilizado possui uma espessura compatível com a escala pretendida, 1:100 e propiciou a rigidez necessária para a montagem do modelo volumétrico.

O tempo de execução em média foi de 10 minutos. O tempo varia de acordo com o número de entidades a serem frisadas e/ou cortadas. O que determina se o laser irá cortar ou vincar é a potência do raio laser. A velocidade também depende do tipo de material.

Observou-se que os vincos, por serem superficiais, ficaram menos chamuscados que as áreas de corte. Os cortes são muito precisos, mesmo em peças de tamanho reduzido (figura 2). Pode-se executar detalhes e pormenores com bastante precisão, o que facilita enormemente o trabalho de criação de maquetes físicas.

Antes da montagem tomou-se o cuidado de manter as peças cortadas correspondentes a cada elevação separadas (figura 2), pois se fossem misturadas incorreria na difícil tarefa de verificar e separar peça por peça e sua localização.

A seqüência de fotos mostra a montagem, passo a passo (figura 2 e 3). As elevações foram montadas sequencialmente. As pequenas peças foram coladas umas às outras com cola branca. Durante a montagem notou-se que algumas peças estavam empenadas, dificultando a justaposição com as outras peças. No caso de papel madeira aconselha-se não deixá-lo receber umidade, pois acarreta em deformações, difíceis de serem corrigidas. O tempo de montagem das maquetes varia entre 2 e 3 horas, e depende fundamentalmente da escala, do número total de componentes, da fragilidade dos mesmos e da atenta observação dos detalhes do edifício. Algumas peças ficam chamuscadas nas áreas de corte, especialmente devido manuseio incorreto do papel madeira que com ondulações prejudica o corte perfeito. No entanto, acelera o processo de corte e montagem de maquetes. Assim, recomenda-se um acabamento manual para maquetes de apresentação.

Os resultados obtidos até o presente momento permitem afirmar que apesar de limitações em sua fabricação, os PRs obtidos por corte a laser contribuem para melhorar substancialmente a interpretação e compreensão de projetos em arquitetura, particularmente de detalhes de elementos construtivos. As restrições observadas dizem respeito à escala do artefato, a bidimensionalidade dos desenhos e dimensões da área de corte.



FIGURA 1: DESENHO NO AUTOCAD; FOTOS DA EXECUÇÃO. FONTE: TAGLIARI & FLORIO, 2008.

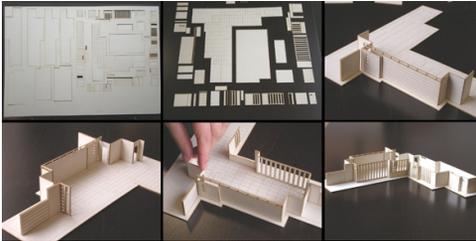


FIGURA 2: MONTAGEM SEQUENCIAL DAS ELEVAÇÕES NA MAQUETE. FONTE: TAGLIARI & FLORIO, 2008.

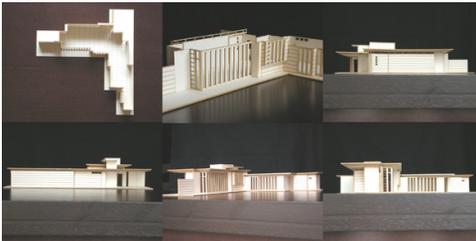


FIGURA 3: FOTOS DO RESULTADO OBTIDO EM UMA DAS RESIDÊNCIAS. FONTE: TAGLIARI & FLORIO, 2008.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BREEN, Jack. et. al. Tangible virtuality – perceptions of computer-aided and physical modeling. *Automation in Construction*, pp. 649-653, v.12, 2003.
- KAI, Chua C. et al. *Rapid Prototyping: Principles and Applications*. Singapore: World Scientific Publishing, 2003.
- FLORIO, Wilson; SEGALL, Mario L.; ARAUJO, Nieri S. A Contribuição dos Protótipos Rápidos no Processo de Projeto em Arquitetura. In: *Anais do GRAPHICA 2007*. Curitiba, 2007.
- GIANNATSIS, J. et. al. Architectural scale modeling using stereolithography. *Rapid Prototyping Journal*, pp. 200-207, v. 8, nº 3, 2002.
- GIBSON, Ian. et. al. Rapid prototyping for architectural models. *Rapid Prototyping Journal*, pp. 91-99, v. 8, nº 2, 2002.
- RYDER, Gerald. et al. Rapid design and manufacture tools in architecture. *Automation in Construction*, pp. 279-290, v. 11, 2002.
- SEELY, Jennifer. C. K. *Digital Fabrication in the Architectural Design Process*. Master Science – Architecture Studies, Massachusetts Institute of Technology, MIT, 2004. 77p.
- SIMONDETTI, Alvisé. Computer-generated physical modeling in the early stages of the design process. *Automation in construction*, pp. 303-311, v. 11, 2002.
- TAGLIARI, Ana M. *Os Princípios Orgânicos na Obra de Frank Lloyd Wright: uma abordagem gráfica de exemplares residenciais*. Dissertação de Mestrado. Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas (IA/UNI-CAMP), 2008.
- WANG Yufei e DUARTE, José P. Automated generation and fabrication of designs. *Automation in Construction*, pp. 291-302, v. 11, 2002.



DINA MARIA MARTINS FERREIRA - PÓS-DOUTORA EM PRAGMÁTICA PELA IEL/UNICAMP,
DOUTORA PELA UFRJ E MESTRE PELA PUC/RJ. PESQUISADORA E DOCENTE DO CENTRO DE
COMUNICAÇÃO E LETRAS, MACKENZIE

Esta reflexão oferta uma teia de subjetivações que se processam na relação entre sujeitos e espaços em que habitam. Os espaços são tratados como modalizadores de sujeitos, cujos processos de subjetivação são condicionados pela esfera da globalização e localidade.

Na dimensão do da globalização e o da localidade, em que territórios geográficos se delineiam. Giddens (2003) discute em sua obra a problemática dos sujeitos em relação ao fenômeno da globalização:

A globalização está reestruturando o modo como vivemos, e de uma maneira muito profunda. [...] A globalização influencia a vida cotidiana, tanto quanto eventos que ocorrem numa escala global. [...] Eles contribuem para o estresse e as tensões que afetam os modos de vida e as culturas tradicionais na maior parte das regiões do mundo (GIDDENS, 2003, p. 15-16).

Conceituar globalização é muito difícil devido a uso excessivo em múltiplas situações, o que até nos leva à questão da banalização da complexidade de seus efeitos. O único elemento concreto que temos em nossa vivência é a de que a globalização revolucionou o nosso dia-a-dia. Os céticos abordam globalização como mera conversa de corredor: "sejam quais forem seus benefícios, seus percalços e tribulações, a economia global não é especialmente diferente da que existiu em períodos anteriores" (GIDDENS, 2003, p.18). Os radicais tomam posição completamente polar, ao sustentar que "não só a globalização é muito real, como que suas conseqüências podem ser sentidas em toda parte" (ibidem, p.19), afirmando inclusive que não há mais Estados e que o mundo é uma coisa só, uma "aldeia global" (MCLUHAN, 1969), eliminando, assim, qualquer construção de identidade local.

Na teia da globalização, sem dúvida, somos forçosamente injetados, espaço que temos dificuldade de processar, já que não temos o distanciamento histórico para analisá-lo com objetividade. Mas, com certeza, não é apenas um fenômeno econômico já que se verificam influências sociais e culturais: "globalização é política, tecnológica e cultural, tanto quanto econômica. Foi influenciada acima de tudo por desenvolvimentos nos sistemas de comunicação que remontam apenas ao final da década de 1960" (GIDDENS, 2003, p.21).

Localidade é territorial e globalização é extra-territorial. O espaço territorial adere à geografia e, como indica a etimologia, a traços (grafos) em torno da terra (geo), ou seja, linhas que se fecham em fronteira. O espaço extra-territorial não deixa de caracterizar um espaço, mas um espaço dissolvido, já que suas linhas fronteiriças se alargam de tal forma que se rompem; no espaço global não se consegue visualizar linhas, mas pontos de linhas, que ora se unem, ora se alargam, ora se dissolvem. Se quiséssemos fazer uma metáfora com o processo da consistência da água, para fins pragmáticos, poderíamos dizer que o espaço territorializado seria o gelo, um espaço duro em que se percebem seus limites, mas que, diante da temperatura contextual (fatores econômicos, sociais e

culturais), começa a se dissolver e a se espalhar; sabemos que um poço de água ocupa um espaço, mas não conseguimos formalizar uma medição de seus contornos.

Bauman (1999, p.16) dá ao espaço da globalização o atributo de lugar da “mobilidade” adquirida por “pessoas que investem”, logo estamos na área do poder, pois só quem tem poder pode investir e quem investe tem voz na sociedade. O ciberespaço é o lugar em que o sujeito atua pela voz do poder, seu corpo localizado é dispensável na atuação do poder global. Em contrapartida, localidade poderia ser entendida como o local do confinamento, já que os corpos que ali habitam transitam apertados nas linhas territoriais. Nessa relação de poder entre os espaços, não há como negar o poder da mobilidade; por exemplo, um empresário muda a esfera de atuação de sua empresa via espaço global, e na localidade ficam os funcionários abandonados ao desemprego. Sem dúvida, uma relação a que já assistimos ou, pelo menos, já ouvimos falar.

Saindo de uma discussão hierárquica de poder econômico entre localidade e globalização, outro foco está na relação de localidade e globalização enfronhada no cotidiano do sujeito. Um exemplo banal e corriqueiro: um sujeito que quer entrar no ciberespaço está obrigatoriamente à frente da máquina do computador – localidade –, cuja ação na linguagem da informática vai permitir sua entrada para o global; no entanto, o local tem poder, pois o funcionamento da máquina depende de instrumentos locais, que, não funcionando resultam no fracasso da conexão: fio mal instalado, provedor sobrecarregado, programa mal instalado e assim por diante. A presença da localidade no global é, de alguma forma, muito forte, até porque a ação global atua sobre a localidade, tal como juro altos em determinada geografia que sofre conseqüências de uma decisão política global. Se o sujeito performatiza em localidade, mesmo que esteja navegando no ciberespaço, a globalização não detém o total poder como os ortodoxos pleiteiam. Globalização rompe, esgarça; decisões globalizantes podem modificar rapidamente uma história local, seguida de outras modificações tão mais rápida que essa. Ratificamos a relação hierárquica entre localidade e globalização, em que os espaços interagem condicionados pelo poder global, no entanto os espaços não se excluem, como propõem os radicais.

Para melhor entender a subjetivação na relação global e local, vamos nos utilizar de uma temática, muito em voga atualmente no governo brasileiro, combate à fome. Lula está em Davos, em discurso com os poderosos G8, tentando combater a fome mundial. Pergunto se essa discussão em nível global elimina a sensação da fome que está ocorrendo na localidade. A fome sentida está na localidade, uma localidade Brasil, em Dourados (MS), onde crianças índias estão morrendo. Essas crianças sentem fome em sua localidade, ou seja, o sensível humano está na localidade, apenas a descrição da fome pode transitar no global (FERREIRA, 2006).

Imagens, difundidas por veículo de comunicação de massa jornalística, ilustram bem a separação e a união entre os dois espaços.



FIGURA 1 – FOTO: HUDSON CORREIA/FOLHA IMAGEM

A imagem representa o sensível da fome e seus efeitos, ela representa a fome dos índios 'localizados' no município de Dourados (Mato Grosso do Sul/Brasil): uma criança índia, pequena, com roupas rasgadas, de costas no colo de uma enfermeira, braços muito finos, cabelos ralos e despenteados, sendo cuidada em um ambulatório. A divulgação da imagem pode até ser global, mas não só a representação imagética da fome é local (Dourados), mas também o sensível da fome (a fome da criança).

Já a charge, a seguir, mostra que no espaço global não há possibilidade da sensação da fome. Primeiro, o poder não sente fome, questão que não faz parte de seu dia-a-dia. Segundo, o fragmento verbal "Lula leva a fome à cúpula de Evian" não indica que em Davos se sente fome, a fome apenas é pauta de reunião. A função crítica da charge justamente confirma tal questão: o espanto de um líder presidencial de só ter água como serviço. No espaço global, que a charge representa, encontram-se dois tópicos que, justamente, caracterizam a ausência do sensível: fome é a temática da reunião e não a sensação de fome, tanto que um dos líderes é gordo, com o paletó do terno apertado diante da barriga grande de quem come e não sente fome; e o globo terrestre, na parte de cima da figura, que é figurado vazio de movimentação de sujeitos e de fronteiras, indicador de que ali está a cúpula – vozes de poder que não fazem parte de um confinamento local.

FIGURA 2 – CHARGE, ANGELI, FOLHA DE SÃO PAULO



Pontuar os espaços localidade e globalização em temas do cotidiano humano se faz muitas vezes opaco, pois classificar espaços diante das sensações mais básicas do ser humano, comer e matar a fome, se tornam sem relevância.

E pela busca de subjetivações, seja nos espaços do global e do local, talvez encontremos um recurso de entendimento dos processos condicionantes do espaço no homem que o habita!

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Symunt. Globalização e as conseqüências humanas. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- FERREIRA, Dina Maria Martins. Não pense, veja – o espetáculo da linguagem no palco do Fome Zero. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2006
- GIDDENS, Anthony. Mundo em descontrolé – o que a globalização está fazendo de nós. Rio de Janeiro/São Paulo: Re4cord, 2003.
- MCLUHAN, Marshall. Communication in the Global Village. In: TOPPIN, Don (Ed.). This Cybernetic Age. New York: Human Development Corporation, 1969, pp.158-167.

Há uma necessidade de produzir pesquisas capazes de gerarem conteúdos que estejam próximos de cada localidade, uma vez que estas ganharam importância e requerem que os diferentes saberes sejam integrados através de recursos tecnológicos capazes de traduzir de maneira dinâmica esses saberes, e a Web talvez seja o mais importante deles⁸.

A evolução, tanto no campo técnico, como dos estudos culturais indica que já existem elementos suficientes que podem ser colocados em suportes e plataformas ciber buscando a democratização e garantindo a acessibilidade dos conteúdos de uma maneira fácil e organizada. O ensino a distância, ou e-learning é uma realidade. Esta nova modalidade educacional faz parte de muitas institucionais públicas e privadas no continente e no mundo, particularmente, no Brasil e no Panamá. Entende-se assim, que a produção de conteúdos culturais, através da música, poderá contribuir para uma melhor formação da população que não estejam, por algum motivo, perto dos grandes centros onde o ensino ocorre de maneira presencial. As possibilidades encontradas hoje nos ambientes multimídia interativos são absolutamente inovadoras em todas as áreas do conhecimento, e sua utilização dentro do ensino musical revela uma enorme série de possibilidades⁹.

Com o surgimento quantitativo e qualitativo de novas tecnologias o acesso foi facilitado. Países da América Latina, como o Brasil, possuem projetos de investigação há vários anos na área tecnológica focados em aumentar o acesso e a melhor utilização tanto de equipamentos como dos seus conteúdos.

Por outro lado, um país como o Panamá, com a possibilidade de ter acesso a equipamentos de última geração, porém com pouca capacitação para a sua utilização, não tem acesso aos conteúdos importantes que contemplam as questões educacionais e culturais locais. A partir dessa necessidade surgiu a hipótese de criar um projeto binacional que possa ser futuramente ampliado a outros países, no qual possam ser produzidos conteúdos educacionais e culturais, a partir da música para atender essa demanda no campo de formação de recursos humanos para a faixa etária do ensino básico e fundamental.

Este projeto surgiu a partir do banco de dados idealizado durante o Doutorado em Musicologia concluído em março de 2008. Como já dito anteriormente entendemos ser possível, criar através de um Projeto Interativo Musical (PIM) e disponibilizar a história dos gêneros musicais, localização geográfica, composições, partituras, sons, vídeos e bibliografias.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- DERTOUZOS, M. O que será. São Paulo: Editora Schwarcz, 1997.
- LEVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência. São Paulo: Editora 34, 1995.
- PITRE VÁSQUEZ, Edwin Ricardo. "Veredas Sonoras da Cúmbia Panamenha: Estilos e Mudança de Paradigma". Tese de Doutorado – Universidade de São Paulo – Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicações e Artes. Linha de pesquisa: História, Estilo e Recepção. Área de Concentração: Musicologia. Orientador: Prof. Dr. Eduardo Seincman, São Paulo, 2008, 151 folhas.
- PAIVA, J.E.R. "Uma breve abordagem da tecnologia aplicada ao ensino musical e as possibilidades oferecidas pela multimídia". Cadernos da Pós Graduação – Campinas, S.P. – v.8 – p.175-80, 2005.

8 DERTOUZOS, 1997.

9 PAIVA, J.E.R. 2005.

» O DADO PREGA UMA PEÇA NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

ELENISE DE ANDRADE - DOUTORA PELA FACULDADE DE EDUCAÇÃO (FE) DA UNICAMP. ATUALMENTE PESQUISADORA CONVIDADA DO LABORATÓRIO DE ESTUDOS AUDIOVISUAIS (OLHO-FE-UNICAMP) E COORDENADORA DO CURSO DE PEDAGOGIA DA FACULDADE NETWORK. // **SUSANA DIAS** - DOUTORA PELA FE DA UNICAMP, PESQUISADORA, EDITORA E REPÓRTER DO LABORATÓRIO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM JORNALISMO (LABJOR-UNICAMP) // **CAROLINA CANTARINO** - ANTRÓPOLOGA, MESTRE EM ANTRPOLOGIA, PESQUISADORA DO LABJOR-UNICAMP E DOUTORANDA DO INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS (IFCH-UNICAMP) // **ALIK WUNDER** - FOTÓGRAFA, BIÓLOGA, MESTRE E DOUTORA EM EDUCAÇÃO, PESQUISADORA DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO (FE-UNICAMP). // **THIAGO LA TORRE** - VIDEO PERFORMER, PREMIADO NO 10. SALÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNICAMP, PÓS-PRODUTOR NA TV SÉCULO 21, ALUNO DA GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP. // **GUSTAVO TORREZAN** - GRADUADO EM ARTES PLÁSTICAS PELA UNICAMP, PREMIADO NO 140. SALÃO DE ARTE CONTEMPORÂNEA DE CAMPINAS, E PESQUISADOR VINCULADO À FE E LABJOR DA UNICAMP // **FERNANDA PESTANA** - DESIGNER, ALUNA DA GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP. // **CAROLINA RAMKRAPES** - ALUNA DE GRADUAÇÃO DA FACULDADE DE CIÊNCIAS MÉDICAS, BOLSISTA SAE-UNICAMP PELA FE // **SHEYLA MACEDO** - ALUNA DE GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM, BOLSISTA SAE-UNICAMP PELO LABJOR // **HARLEY TONIETE** - ALUNO DE GRADUAÇÃO DO INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM, BOLSISTA SAE-UNICAMP PELA FE // **CARLOS VOGT** - COORDENADOR DO LABJOR-UNICAMP, COORDENADOR DO PROJETO "BIOTECNOLOGIAS DE RUA", FINANCIADO PELO CNPQ No. 553572/2006-7. EDITAL MCT/CNPQ n. 12/2006.

Resumo // "Biotecnologias e culturas em jogo", depois dos dois pontos, "Num dado momento". Sem narração nem descrição que seja dado pelas imagens (DELEUZE, 2005). Proposta de experimentação teatral que explora um entrelaçar de diversas linguagens – o teatro de rua, as artes visuais, a literatura, a música, o jogo e a poesia – para atuar na divulgação das ciências, focalizando a relação entre biotecnologias, vida e tempo. Produção de uma equipe de artistas e pesquisadores no projeto de pesquisa, ação e intervenção "Biotecnologias de Rua", financiado pelo CNPq. Que divulgação pulsaria nem da rua nem das biotecnologias, mas no entre, desde dentro da partícula de, despojada de conexões, opiniões, representações, fixações? Encenação e(m) participação do público-autor (de escolas e ruas) que joga imensos dados com imagens/palavras tensionando a composição de um poema-peça-divulgação-científica. Uma popularização como espalhamento, aproximações com as desestabilizações e confusões criativas entre ciência e arte para fornecer outros modos de divulgação científica. "(...) É presente no projeto a aposta que as pessoas poderão ser atraídas, por múltiplas interfaces de comunicação, e convidadas a ampliar contato e reflexão sobre ciência, intensificando as possibilidades do projeto, que se espelha e espalha pelas paralelas dos pneus10, as ruas!" (Vogt et al, 2007). A peça "Num dado momento: biotecnologias e culturas em jogo" coloca em cena um cientista-vidente que contracenava com um dado-humano em pequenos atos inspirados nas obras literárias de Lewis Carroll (Alice no País das Maravilhas), Luís Fernando Veríssimo (Pedindo uma pizza daqui a 10 anos... em 2015) e Dino Buzzati (A criação) perambulando por um complexo a envolver teatro, música, jogo, literatura e poesia em conexões com os estudos que focalizam imagens, ciências e culturas. Ao final de cada ato, os atores convidam o público a jogar e cada jogo é registrado em um painel compondo um po-

10 E as paralelas dos pneus, n'água das ruas são duas estradas nuas... (verso da canção Paralelas de autoria de Belchior). Fonte: <http://vaqalume.uol.com.br/belchior/paralelas.html> (visitado em 26/01/2007).

ema – Num dado momento – sobre o futuro dos humanos, apostando no inesperado, na rua, na vida, nas biotecnologias como híbridas das culturas. Deslizes, lances, relances: combinações caóticas: imagens, dados, atores, fotografias, vídeos, palavras, pesquisadores, sorrisos, silêncios, artistas, inquietações, imagens, estranhamentos, escolhas, fotógrafos, câmeras numa explosão de novos lances. Num duplo movimento, numa dupla invasão e arrombamento que o projeto “Biotecnologias de Rua” aposta: levar-lançar as biotecnologias às ruas e levar-lançar as ruas às biotecnologias. Combinações múltiplas em bios, tecnos, logias e ruas em comunicação, ciência, política e imagens que atravessam, produzem e multiplicam o que as singularidades do grupo tencionam. Potência da criação na pluralização dos devaneios. Contaminações. Pulsares e liberares. Capturas e solturas. Dados soltos. A cada soltura, lance, jogo, a instalação quer propor que o visitante/público/autor se lance e se permita ao vôo cego. Cegueira na grafia do poema que se faz, que não termina, que termina e continua e joga. Abertura para um jogo caótico e infinito de combinações e recombinções a cada dado. A cada palavra. A cada verso. A cada ponto. A cada dois pontos.

PALAVRAS CHAVES // Teatro; Divulgação científica; Linguagem; Arte; Biotecnologias.

The data plays a role in science communication

ABSTRACT // “Biotecnologies and cultures are at stake”, after the colon, “Num dado momento”. Without narration nor description that are provided by the images (DELEUZE, 2005). Proposal of theatrical experimentation that explores the interlace of diverse languages – the street theater, the visual arts, the literature, the music, the game and the poetry – to act in the communication of sciences by focusing the relationship between biotechnologies, life and time. The production of a team of artists and researchers in the research project, action and intervention, “Biotecnologias de Rua”, financed by CNPq. Which communication would beat neither in the street nor in the biotechnologies, but in between them, from the inside of the particle of, deprived of connections, opinions, representations, settings? Performance and (in) participation with the public-author (from schools and streets) that plays huge dices with images/words tensioning the composition of a poem-play-science-communication. A popularization as scattering, approaches with the creative instability and confusions between science and art to supply other ways of science communication. “(...) It is present in the project the bet that the people could be attracted – by multiple interfaces of communication – and invited to expand contact and reflection on science by intensifying the project possibilities (...), the streets!” (Vogt et al, 2007). The play “Num dado momento: biotechnologies and cultures are at stake” puts in scene a scientist-fortune teller who performs with a human-dice in small acts inspired by the literary compositions of Lewis Carroll (Alice in Wonderland), Luis Fernando Veríssimo (Pedindo uma pizza daqui a 10 anos... em 2015) and Dino Buzzati (A criação) wandering into a complex that involves theater, music, game, literature and poetry in connections with studies that focus on images, sciences and cultures. At the end of each act, the actors invite the public to play and each throw is registered in a panel composing a poem – Num dado momento – about the future of human beings, betting in the unexpected, the street, the life, the biotechnologies as the cultures hybrid. Slips, throws, glances: chaotic combinations: images, data, actors, photographs, videos, words, researchers, smiles, silence, artists, disturbance, images,

weirdness, choices, photographers, cameras in an explosion of new throws. In a double movement, a double invasion and burglary that the project "Biotecnologias de Rua" bets: taking-throwing the biotechnologies to the streets and taking-throwing the streets to the biotechnologies. Multiple combinations in bios, technos, logies and streets in communication, science, politics and images that cross, produce and multiply the singularities intended by the group. The creation potency in the plurality of reveries. Contaminations. Beatings and liberation. Captures and freedom. Free data. At each release, roll, game, the installation wants to propose to the public/visitor/author throws and allows him/herself to a blind flight. Blindness in the writing of the poem that does not end, that finishes and continues and plays. Opening to a chaotic and infinite game of combinations and recombinations at each data. At each word. At each verse. At each point. At each colon.

"Biotecnologias e culturas em jogo", depois dos dois pontos, "Num dado momento". Proposta de experimentação teatral que explora um entrelaçar de diversas linguagens – o teatro de rua, as artes visuais, a literatura, a música, o jogo e a poesia – para atuar na divulgação das ciências, focalizando a relação entre biotecnologias, vida e tempo. A produção da peça¹¹ (roteiro, cenografia, etc) foi feita coletivamente e pensada num atravessamento de linguagens que buscam gerar uma dispersão e multiplicação na noção de biotecnologias. Oito apresentações no Museu da Imagem e do Som (MIS) de Campinas, em março de 2008, para 280 alunos e professores de escolas municipais. "Num dado momento: biotecnologias e culturas em jogo" faz parte de um projeto de ação, intervenção e pesquisa – o Biotecnologias de Rua – financiado pelo CNPq e desenvolvido por uma equipe multidisciplinar de artistas e pesquisadores ligados à Faculdade de Educação e ao Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo (Labjor), ambos da UNICAMP, com início em janeiro de 2007. Neste projeto, compartilhamos da idéia de que a participação do público na produção do conhecimento é fundamental e que a interação entre pesquisa e extensão faz-se necessária para abrir brechas à criação de uma nova postura política perante as biotecnologias e suas "divulgações" pelas mídias.

Ressonâncias e(m) possibilidades pela arte, poesia, fotografia, teatro na proposta de espalhamento: que divulgação pulsaria nem da rua nem das biotecnologias, mas no entre, desde dentro da partícula de, despojada de conexões, opiniões, representações, fixações? Não haveria um centro, um modelo a partir do qual a "divulgação" e/ou o conhecimento partissem ou chegassem, mas proliferações de sentidos. Sentido que, acompanhando Gilles Deleuze (2003), se efetua no acontecimento singular do instante. Im-previsível. In-tenso. **ENCENAÇÃO E(M) PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO-AUTOR** que joga imensos dados com imagens/palavras tensionando a composição de um poema-peça-divulgação-científica. Proliferação de sentidos pelas superfícies das palavras, sem narração nem



11 Ficha Técnica: Direção e Roteiro - Grupo Parada de Rua: André Malavazzi, Carolina Cantarino, Elenise Andrade, Maria Cristina Bueno, Marcelo Lírio, Susana Dias. Figurino e cenografia - André Malavazzi, Carolina Cantarino, Fernanda Pestana, Gabriela Chiarelli e Susana Dias. Atores - Marcelo Lírio (cientista) e Cristina Bueno (mulher-dado) Produção - Biotecnologias de Rua (Coord. Carlos Vogt) equipe de pesquisadores e artistas do Labjor e FE Unicamp. Número do processo: 553572/2006-7. Edital MCT/CNPq n. 12/2006.

descrição que sejam dadas anteriormente (DELEUZE, 2005). Uma popularização como espalhamento, aproximações com as desestabilizações e confusões criativas entre ciência e arte para fornecer outros modos de divulgação científica. "(...) É presente no projeto a aposta que as pessoas poderão ser atraídas, por múltiplas interfaces de comunicação, e convidadas a ampliar contato e reflexão sobre ciência, intensificando as possibilidades do projeto, que se espelha e espalha pelas paralelas dos pneus¹², as ruas!" (Vogt et al, 2007).

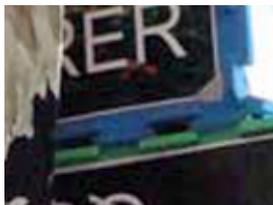
A peça "Num dado momento: biotecnologias e culturas em jogo" coloca em cena um cientista-vidente com um grande terceiro olho que está em seu laboratório-rua em frente ao notebook-bolade-crista e que contracenam com um dado-humano. Peça em pequenos atos inspirados nas obras literárias de Lewis Carroll (Alice no País das Maravilhas), Luís Fernando Veríssimo (Pedindo uma pizza daqui a 10 anos... em 2015) e Dino Buzzati (A criação) perambulando por um complexo a envolver teatro, música, jogo, literatura e poesia em conexões com os estudos que focalizam

imagens, ciências e culturas. **VÁRIOS PERSONAGENS ASSUMINDO NOVOS PAPÉIS**, multiplicando as possibilidades de pensarmos num cientista e num dado e, ao final de cada ato, os atores convidam o público a jogar os dados-imagens-palavras com cada jogo sendo registrado em um painel



compondo um poema – Num dado momento – sobre o futuro dos humanos. Poema de palavras lançadas por dados. "O que você levaria para o futuro?" é a pergunta feita para o público-poeta antes do lançamento, na intenção de intensificar um duplo movimento, uma dupla invasão e arrombamento que o projeto "Biotecnologias de Rua" aposta: levar-lançar as biotecnologias às ruas e levar-lançar as ruas às biotecnologias. Combinações múltiplas em bios, tecnos, logias e ruas em comunicação, ciência, política e imagens que atravessam, produzem e multiplicam o que as singularidades do grupo tencionam. Colocar em suspensão a linearidade conhecimen-

tos científicos => público. Perturbar essa hierarquia. Potência da criação na queda de fronteiras, na diluição de barreiras. Hibridismo e contaminação na troca, na multiplicidade, nas produções em fugas de conhecimentos, sensações, efeitos momentâneos, **FUTUROS-PRESENTES-PASSADOS**.



Capturas e solturas. Dados soltos. A cada soltura, lance, jogo, a instalação quer propor que o visitante-público-autor se lance e se permita ao voo cego. Lance que se lança. Jogo ideal como nos convida Deleuze (2003) em três possibilida-

des: "(...) 1ª) Não há regras preexistentes, cada lance inventa suas regras, carrega consigo sua própria regra. 2ª) Longe de dividir o acaso em um número de jogadas realmente distintas, o conjunto das jogadas afirma todo o acaso e não cessa de ramificá-lo em cada jogada. 3ª) As jogadas

¹² E as paralelas dos pneus, n'água das ruas são duas estradas nuas... (verso da canção Paralelas de autoria de Belchior). Fonte: <http://vagalume.uol.com.br/belchior/paralelas.html> (visitado em 26/01/2007).

não são, pois, realmente, numericamente distintas, mas todas são as formas qualitativas de um só e mesmo lançar, ontologicamente uno (Deleuze, 2003, p.62). O dado prega uma peça na divulgação científica. Lança a em vóo cego na grafia do poema que se faz, que não termina, que termina e continua e joga e se abre para outros mundos em bios, ciências, tecnologias. Artes. Abertura para um jogo caótico e infinito de combinações e recombinações a cada dado. A cada palavra. A cada verso. A cada ponto. A cada dois pontos.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DELEUZE, Gilles. A imagem-tempo. Tradução de Eloisa de Araujo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005. (Cinema 2)
- DELEUZE, Gilles. Lógica do Sentido. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- VOGT, Carlos et al. In: VII CONGRESO IBEROAMERICANO DE INDICADORES DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA. 2007. Anais. São Paulo: Fapesp. 2007.
-



» GALERIA VIRTUAL: UM PROJECTO PARA O SÉCULO XXI

INÊS MÉCIA DE ALBUQUERQUE – DESIGNER COM ESPECIALIZAÇÃO EM COMUNICAÇÃO PELA ESTAL, LISBOA, PORTUGAL. DOUTORANDA EM ESTUDOS DE ARTE PELA UNIVERSIDADE DE AVEIRO, PORTUGAL. // **RICARDO M.S. TORRES** – SOCIOLOGO, INVESTIGADOR CEAS/ ISCTE E CRIA, PORTUGAL. MESTRANDO EM SOCIOLOGIA PELO ISCTE.

PALAVRAS-CHAVE // Internet, Arte Contemporânea, Net.Art.

O contexto artístico do início deste novo século tem sido alvo de várias abordagens e questionamentos no intuito de se compreender a sua real situação, assim como o seu entorno. As linguagens artísticas e plásticas são múltiplas e variadas, muitas delas enraizadas nas alterações já propostas pelos movimentos artísticos do século XX. Hoje encontramos novas formas de pensar e fazer arte, a par de novas formas de relação e compreensão da arte por parte do cidadão comum, novos papéis para os principais intervenientes neste processo e também novos materiais e matérias de expressão plástica, tudo isto decorrente da evolução humana e tecnológica, e da estreita relação que encontramos entre tudo o que é criado pelo artista e tudo o que existe hoje, no nosso mundo exterior e interior. Entendendo a arte como uma forma de expressão exclusivamente associada ao Homem e necessária para a sua completa harmonia, é facilmente perceptível a extraordinária importância que a arte tem no nosso quotidiano e a valorização enquanto ferramenta de conhecimento acerca do nosso ambiente social, cultural, histórico e até político.

Fundamental no contexto da Arte Contemporânea, abordada neste artigo, e além das formas de arte

ditas "tradicionais", é a Arte Digital. De uma forma simplista a Arte Digital inclui todas as formas de arte criadas com recurso a algum suporte tecnológico e informático, gerando obras não materiais e apenas existentes e acessíveis através de ambientes virtuais. Explora a expressão audio-visual e por vezes também a expressão táctil, procurando uma experiência estética imersiva. Inclui formas de expressão como a net.art, web art, mail art, pixel art, fractal art, video-arte, performance digital, entre outras.

O início da Arte Digital, a par da relação da arte com os novos suportes comunicacionais, pode provavelmente ser encontrado nas experimentações artísticas realizadas por Nam June Paik, artista sul coreano radicado nos Estados Unidos da América. Os seus trabalhos multidisciplinares e colaborativos (em muitos dos seus trabalhos relacionava música ou som, performance, tecnologia/electrónica e trabalhava em conjunto com artistas como Joseph Beuys e Salvador Dalí, entre outros) realizados nas décadas de 60 e 70 do século XX, a partir da apropriação das inovações tecnológicas do momento – televisão, vídeo, vídeo-gravador – abriu caminho ao que, sempre tendo sido característica dos artistas de vanguarda, se foi assumindo progressivamente como fundamental na arte contemporânea: a utilização da tecnologia mais recente como matéria para o pensamento e para a produção artística, e a adopção dos meios de comunicação para a criação e divulgação da arte.

Um dos meios de comunicação mais importantes, hoje, contribuindo para a Arte Contemporânea é a rede de Internet. Enquanto meio de comunicação de alcance global e imediato, de livre acesso, de baixo custo, e supostamente democrático, foi apropriado pelos artistas enquanto espaço de criação e divulgação artística sensivelmente a partir de 1995, ano em que a utilização da Internet se generalizou à população em geral. A adopção da rede para a produção e divulgação artística confrontou-se no início com dificuldades técnicas que limitaram a liberdade criativa. Actualmente, com o aperfeiçoamento destas condições, com o aumento da velocidade de transmissão de dados, e com a criação de softwares cada vez mais específicos e adequados à utilização deste meio de comunicação, a Internet tornou-se um espaço virtual perfeitamente apto para a criação, divulgação e discussão teórica¹³ da Arte. Também permitiu a existência de uma nova forma de Arte, inteiramente dependente deste meio de comunicação: a net.art ou arte de Internet, expressão artística criada em e para a rede de Internet.

As características da net.art, das quais se destacam a existência em ambiente virtual e uma estética particular decorrente do mesmo, o carácter não material e efémero da obra, a interactividade, a multiplicidade de pontos de acesso à obra e a realização de obra-processo, traduzem-se numa alteração dos papéis do artista, do observador/fruidor, da obra de arte, e até da própria arte em si, que retoma o desejo utópico de ser acessível e estar perto de todos os cidadãos. De igual forma altera também o papel do museu e da galeria, do curador, do mercado e do coleccionador e até da própria ideia de exposição.

É a partir deste contexto, e da compreensão da questão social e cultural associada que surge o projecto da criação de um espaço virtual capacitado para o estudo e a divulgação da net.art, atra-

¹³ A Internet possibilitou a criação de grupos de cidadãos, organizados pelos seus interesses e não pela localização geográfica, para a discussão de vários temas ligados à produção artística e às novas tecnologias, tal como o caso do famoso grupo Rhizome - www.rhizome.org, The Thing - www.thing.net, ou Brumaria - www.brumaria.net.

vés de actividades análogas aquelas que são desenvolvidas pelas instituições: estudo das obras, desenvolvimento de curadorias e apresentação de exposições, tendo como ponto de partida o ambiente virtual da rede e um site a ser especificamente criado para o efeito.

É necessário compreender que este ambiente de expressão artística se reveste de algumas características que lhe são intrínsecas e que permitem a exploração de novos caminhos no que diz respeito à produção cultural. Desde os novos instrumentos de criação, passando pelas formas de exibição disponíveis e chegando à legitimação da obra em si, todos os aspectos envolvidos têm sido modificados. Assim é preciso compreender que alterações decorreram e como decorreram essas alterações. Mas, por outro lado, é também preciso recordar que esta ruptura com as representações até agora existentes não é algo de particularmente inovador ou recente. De facto, já desde o nascimento da pintura moderna em França – a institucionalização da anomia – que se podem encontrar rupturas semelhantes, que têm provocado subversões das lógicas institucionais de produção cultural. Os próprios modos de pensar e as articulações com a realidade sofrem alterações, criando novos arquétipos simbólicos. Há todo um processo de construção e reconstrução social que importa analisar e compreender.

Esse processo não acarreta só as referidas (re)criações, pois também há todo um jogo de tensões com as formas institucionais vigentes até esse ponto. Nem sempre a mudança é aceite sem conflito, pelo que importa, também, perceber essas mesmas resistências. Atente-se no exemplo ilustrativo do chamado culto do amadorismo, expressão que é utilizada para classificar grande parte da produção cultural na internet. Trace-se, então, um paralelismo com a revolução levada a cabo por Manet¹⁴.

Assim, percebe-se a premência de construir um locus confluyente de criação, produção, exibição, fruição e análise. Este locus será então a futura Galeria Virtual, projecto ainda em desenvolvimento e que pretende, a partir de um espaço virtual acessível apenas através da rede de Internet, tornar-se o ponto de partida de todo um trabalho teórico e prático, na exploração de diversas questões que são levantadas hoje, a propósito deste meio de comunicação, de um ponto de vista cultural e social, e a propósito de novas formas de arte, novas formas de obra, e novos papéis para os intervenientes no processo artístico.



» **ERA POÉTICA; UMA VISÃO DA ARTE E DAS NOVAS LINGUAGENS NO SÉCULO XXI.**

ISABEL VICTORIA GALLEGUILLOS JUNGK / PÓS-GRADUANDA EM SEMIÓTICA PSICANALÍTICA: CLÍNICA DA CULTURA DA PUC-SP

RESUMO // Este trabalho procura desenvolver a ideia de que a função poética encontra-se potencializada nas novas formas de comunicação na contemporaneidade. Na arte e nos ambientes hipermídia

¹⁴ Bourdieu, P., O Poder Simbólico, Difel, 2001

encontramos cada vez mais a prevalência dos aspectos icônicos sobre os simbólicos. Esta tendência apontaria para uma nova Era Poética na qual se inserem as novas formas de uso das linguagens existentes e a criação das linguagens que estão por vir.

PALAVRAS CHAVE // 1. Semiótica 2. Hipermídia 3. Cognição 4. Lingüística 5. Arte

ABSTRACT // This work intends to develop the idea of language poetic function being potentialized in the new forms of communication of nowadays. In art and in hypermediatic environments is possible to find the prevalence of the iconic aspects over the symbolic ones. This tendency points to a new Poetic Era in which are inserted the new uses of the existent languages and the creation of the languages yet to come.

KEYWORDS // 1. Semiotics 2. Hypermedia 3. Cognition 4. Linguistics 5. Art

» INTRODUÇÃO

Nada é mais humano do que a linguagem. É ela que nos constitui, que nos faz sermos animais falantes, parlêtres (falentes) no dizer de Lacan, isto é, seres de linguagem. Diferentemente dos outros animais, os sons primitivos que o homem emitia foram se transformando no complexo código da linguagem falada e da escrita. Códigos ou linguagens podem ser entendidos como sistemas de signos, simples ou complexos, organizados e convencionados de tal modo que possibilitem a construção e transmissão de mensagens. E com o tempo, foram surgindo novos códigos e linguagens.

Mas a sintaxe, essa estrutura ou as relações formais de associação e organização entre os signos, independentemente do tipo de linguagem, pode ocorrer basicamente por dois processos: por contigüidade (proximidade) ou por similaridade (analogia). Esses dois processos formam dois eixos: o paradigmático, eixo de seleção por similaridade, e o sintagmático, eixo de combinação por contigüidade. Esses dois princípios são tão importantes e presentes em nossa mente que podem ser aplicados para a análise, compreensão e cognição de qualquer linguagem ou código.

No Ocidente, as linguagens e códigos, ou melhor, os signos dentro deles, foram sendo organizados para transmitir mensagens por subordinação ou hipotaxe, elementos característicos do sintagma. Assim, nos habituamos a mensagens hipotáticas, hierarquizadas, em que as informações são apresentadas de forma seqüencial, linear, verbal, lógica, e que, segundo a neurociência, privilegiam o hemisfério esquerdo do cérebro.

Mas há outra forma de transmitir mensagens: por coordenação ou parataxe, elementos próprios do paradigma, base das linguagens ideogramáticas do Oriente. Nas mensagens assim constituídas, os signos justapõem-se de forma paralógica (ou analógica), não-linear, não-verbal, simultânea e que se endereça diretamente ao hemisfério direito do cérebro. Diagramaticamente (Pignatari, 1979, pg.116), temos os dois eixos e suas associações:

SIGNO		
paradigma / seleção		sintagma / combinação
parataxe (coordenação)		hipotaxe (subordinação)
similaridade / analogia		contigüidade / proximidade
primeiridade	secundidade	terceiridade
ícone (qualissigno)	índice (sinsigno)	símbolo (legissigno)
analógica (paralógica)		lógica
simultaneidade / sincronia		linearidade / diacronia
não-verbal		verbal
arte / poesia		ciência / prosa
paronomasia/metáfora (paramorfismo)		metonímia (metáfora)
modelo		conceito
"significante" / "forma"		"significado" / "conteúdo"
síntese / signo de		análise / signo para
inconsciente		consciente
Oriente		Ocidente
lobo direito (cérebro)		lobo esquerdo (cérebro)
INTERPRETANTE		

» **A ERA POÉTICA**

A partir dos fins do século XIX, e durante a primeira metade do século XX, novas formas de utilizar os códigos foram sendo exploradas e estudadas no Ocidente, com intensidade crescente, procurando criar e desvendar mensagens paratáticas, com e nas linguagens ocidentais. Como exemplos, podemos citar a poesia de Stéphane Mallarmé, a Interpretação dos sonhos de Sigmund Freud, e o Curso de lingüística geral de Ferdinand de Saussure. Foi o surgimento da Ideografia Ocidental. (Pignatari, 1979, pg. 84)

Já na segunda metade do século XX, novas e poderosas linguagens icônicas (analógicas, paralogicas) foram sendo aperfeiçoadas e criadas: a fotografia, o cinema, a televisão, a internet, entre outras, ajudaram a romper a supremacia da linearidade no Ocidente. Assim, pergunta Décio Pignatari (2005, pg.54): "Estaria o lobo direito com possibilidades de ganhar novo impulso em seu desenvolvimento? Então, depois de uma Era Industrial, de uma Era Atômica, de uma Era Pós-Industrial, poderíamos entrar numa Era Poética? "

Para Jakobson, "a função poética projeta o princípio de equivalência do eixo de seleção no eixo de combinação". Samira Chalhub (2004, pg. 34) nos diz então, que é possível observar função poética fora da poesia: "Qualquer sistema de sinal (signos, diria Peirce), no sentido de sua organização, pode carregar em si a concentração poética, ainda que não predominantemente. Uma foto pode estar contaminada de traços poéticos, uma roupa pode coordenar, na sua montagem sintagmática, o equilíbrio de cor, corte e textura do tecido, um prato de comida pode desenhar, sensualmente, a forma e cheiro do cardápio, uma arquitetura pode exibir relações de sentido entre o espaço e a construção, a prosa pode aspirar à poeticidade..."

E Pignatari completa (1979, pg.114): "Assim, traduzindo a famosa função poética de Jakobson, da Lingüística para a Semiótica, temos: a linguagem verbal, particularmente a linguagem simbólica peirciana, adquire a tão falada função poética, quando um sistema icônico lhe é infra, intra e super imposto. O corolário disto: ... quando uma sintaxe analógica é superposta a uma sintaxe lógica." Ora, não é isso a que assistimos hoje com a intensa hipermedialização das mídias? Podemos considerar essa hipermedialização como a superposição, ou inserção cada vez mais significativa, nas mídias, de signos icônicos ou hipoícones (que Peirce classificou em imagem, diagrama e metáfora), além da utilização de forma icônica dos recursos textuais, predominantemente simbólicos a princípio.

Desta forma, os indícios de que já entramos nessa Era Poética tornam-se patentes, e podem ser apontados em todas as manifestações culturais: na música, na moda, nas artes, na publicidade, na linguagem "videoclíptica" (por coordenação) cada vez mais presente no cinema e na televisão. E o mais premente desses indícios se faz sentir justamente nas linguagens falada e escrita, que atualmente sofrem os abalos que as características da linguagem hipermediática da internet lhe impõe: a estrutura reticular dos textos e a não-linearidade, onde o leitor (interator) constrói sua própria seqüência narrativa, ou ainda, constrói uma hipersintaxe, ao mesmo tempo em que interage com o suporte da mensagem.

» CONCLUSÃO

Sim, parece inelutável o advento da Era Poética. Mas como será a comunicação do futuro, quando a evolução dos sistemas de signos colocá-los à altura dessa função poética que hoje vislumbramos potencializada, quando as linguagens estiverem desenhadas para acompanhar e privilegiar essa função?

Parece que a natureza dessas novas linguagens é a transcodificação semiótica, nome que Pignatari deu ao processo de criação que Edgar Poe utilizou em suas obras (1979, pg.72), e cujas caracteris-

ticas principais podemos assim resumir:

- a) necessidade de abordagens semióticas - essas linguagens apresentam elementos não suscetíveis de serem apreendidos por instrumentos exclusivamente lingüísticos, requerendo abordagens aplicáveis também a outros sistemas de signos, ou seja, abordagem semióticas propriamente ditas;
- b) saturação de códigos - são processos pelos quais se satura um código, extrapolando a mensagem para outro ou outros códigos, o que caracteriza uma operação pansemiótica ou intersemiótica, que é ao mesmo tempo, uma operação metalingüística desvendadora da linguagem em sentido lato;
- c) não-linearidade - rompem a chamada linearidade do discurso, na medida em que são ambíguas, daí resultando signos em profundidade – que se afastam do automatismo verbal, signos verticais, espessos, cuja espessura resulta de camadas de signos embutidos em palimpsesto, gerando simultaneidade de informação e tendendo a ou sendo um ícone;
- d) predominância icônica - revelam a natureza icônica da linguagem (em sentido lato) através de sua função poética, contrariando a natureza predominantemente simbólica do signo verbal, já que a função poética nada mais é do que a iconização do signo simbólico, reveladora do lado "palpável" dos signos, aproximando-os de seus objetos, sem que, com isso, deixem de ser signos.

Muito se tem falado em "associação de idéias". Para Pignatari, (1979, pg.115) "Em termos estritamente semióticos, não existe tal coisa, mas somente associações de formas: o significado de um signo é um outro signo e esta função significante é exercida pelo interpretante que, por sua vez, é icônico por natureza – um super ou meta-signo, continuamente estabelecendo diagramas significantes (...). Resumindo: não se pode ter uma idéia (terceiridade) isolada de sua forma (primeiridade)." E continua : "Forma (outra denominação de ícone) é primeiridade e a sua principal forma de organização é a coordenação (parataxe). Isto não significa, entretanto, que não exista uma hierarquia icônica; a diferença está no fato de que a hierarquia icônica se estabelece analogicamente, não logicamente.", e finaliza: "Consciência de linguagem implica consciência de sua organização icônica. Estar realmente consciente da linguagem significa estar liberto da ilusão de contigüidade."

Por outro lado, a comunicação e a cognição também não se enquadram mais nos modelos clássicos, reducionistas, em que sujeito e objeto são considerados separadamente. Em um novo paradigma, o sujeito, passa a ser visto como entidade em constante interação com o meio, o conhecimento, por sua vez, deixa de ser a apreensão de informações externas para ser concebido como a reelaboração contínua destas, e a comunicação deixa de ser o ato de comunicar uma mensagem fixa: " ... a comunicação e a cognição não se dão entre termos ou entes separados, apenas segundo variáveis complexas, tais a história de vida, a enunciação, o contexto ou as relações estabelecidas. Mas, sim, estes termos, tais quais os quanta, se configuram intensivamente, existem, conhecem e comunicam em relações irreduzíveis a estruturas, e comunicam algo mais que significados: criam, e comunicam, sentido." (Martins, 1998, pg.76, grifos nossos)

Podemos então, concluir (mas sem encerrar o assunto), que esta nova Era Poética, icônico-consistente, trará a aproximação entre arte e ciência, a integração entre as potencialidades dos hemisférios do cérebro, e assim, a ampliação de possibilidades cognitivas e da dimensão perceptiva do ser humano, liberando-o do jugo da linearidade para uma comunicação mais autoconsciente de seu processo e, portanto, mais capaz de transmitir mensagens com maior riqueza e proficuidade.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Chalhub, Samira. Funções da Linguagem. Editora Ática: São Paulo, 2004.
- Jakobson, Roman. Linguística e Comunicação. Editora Cultrix: São Paulo.
- Leão, Lúcia. O labirinto da hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- Martins, André. Por um novo paradigma ontológico-comunicacional para as humanidades. Revista Face, 1999, vol.2, Caos e ordem: Filosofia e Ciências. SP: EDUC, 1988.
- Pignatari, Décio. Semiótica e Literatura. Icônico e Verbal. SP: Cortez e Moraes, 1979.
- Pignatari, Décio. O que é comunicação poética. Cotia, SP: Atelier Editorial, 2004.
- Santaella, Lúcia; Nöth, Winfried. Imagem: cognição, semiótica, mídia. Iluminuras, 1999.



» O DESENHO: PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRÁTICA COMUNICATIVA.

ISABEL ORESTES SILVEIRA - DOUTORANDA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA DA PONTÍFICE UNIVERSIDADE CATÓLICA – PUC/SP. PROFA. DA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE NO CURSO PROPAGANDA, PUBLICIDADE E CRIAÇÃO.

RESUMO // Entendemos o desenho como linguagem que se faz situado em meio à multiplicidade de interações e diálogos e encontros com o outro. Tais fatores mediam a criatividade e a imaginação, estabelecendo relações, ou seja, nas interações com o outro vai se construindo o longo processo de criação. Nesse sentido, sustentamos a idéia de criação enquanto atividade dinâmica, que se dá em processo durante as experiências de percepção e de representação que o sujeito faz como fruto de conhecimento (marcas da cultura). O que queremos destacar é o fato de que a experiência vai tomando forma. Deste modo a interação comunicativa articulada entre o desenhista, o desenho e o receptor, promovem uma experiência visual de efeito recíproco de modo que um não pode se separar do outro.

PALAVRAS –CHAVE // desenho, processo de criação, comunicação.

Drawing: creative process and communicative practice

ABSTRACT // A drawing is regarded as being a language which is situated in a multiplicity of interactions, dialogues and several social contexts. Such factors mediate creativity and imagination, establishing relationships. In other words, the long creative process is formed by interactions. The idea of creation is considered a dynamic activity, a process of perception and representation which

an individual goes through as a result of his knowledge. What must be stood out is the fact that the experiment gradually takes on shape. Thus the articulate communicative interaction among the drawer, the drawing and the observer promotes a visual experience, which is reciprocal, so that one cannot be separated from the other.

KEY WORDS // drawing, creative process, communication

» **INTRODUÇÃO**

Ao longo da história da humanidade, podemos observar registros gráficos deixados pelo homem, como indícios de sua presença e da sua necessidade de se comunicar, sem que necessariamente este, tivesse consciência de que ao desenhar deixava marcas para a posteridade. Desde que foram feitos os primeiros desenhos, o homem evoluiu e articulou novas formas de linguagem.

O desenho foi sendo entendido como manifestação expressiva do traço pessoal do seu autor, e o conceito do "belo" desenho associou-se ao único e singular. Todavia pretendemos considerar o desenho na sua dupla dimensão. Por um lado, como produção subjetiva, sensível; e, por outro, como processo de criação que se atualiza na ótica cognitiva e comunicativa por meio dos símbolos e dos códigos em diálogo com a cultura.

Nesta perspectiva poderemos detectar a relação entre desenho e comunicação na medida em que se compreende o desenho como produção de mensagens.

» **O DESENHO NA ÓTICA CRIATIVA E COMUNICATIVA**

O sujeito desenha mediado por inúmeras variáveis que dispõe, dentre elas destacamos: a percepção que é afetada pelo que ele vê; pelo que ele já viu; pelo que ele recorda (memória) e pelas alterações que ocorrem no interior e no exterior do sujeito; neste último caso, o ambiente. A percepção do indivíduo lhe possibilita extrair informações do ambiente, e esta capacidade individual faz com que a ação de desenhar seja consciente ou automática. No primeiro caso, o indivíduo desenha fazendo uso do que PEIRCE (apud FERRARA, 1993, p.107), considera "juízo perceptivo": trata-se de uma percepção ativa, mais complexa, que distingue a qualidade do objeto ou da imagem estimulando o sujeito que desenha. No segundo caso, quando o gestual se solta de forma incontrolada e espontânea no desenho, podemos atribuir à dimensão do "percepto" para tal ação, dimensão que "se constrói, [...], visto que, a esse ato automático, não cabe, propriamente, a consciência, mas apenas o registro do receptor: uma recepção passiva, próxima a um hábito de perceber espontâneo e incontrolável".

Desenhar, portanto, é fruto da percepção e implica em ação de um pensamento planejado, mas também supõe uma ação imprevisível. Segundo MUNARI (2001, p.34), ao desenhar, pode-se espontaneamente [...] "começar a dispor de formas ao acaso, reagrupar, dividir, mudar, fazer outras aproximações, deslocar, rodar, girar a folha, mudar até que a combinação das formas, que lentamente adquiram consistência, possa surgir à maneira de determinar a composição". Esses experimentos podem ser entendidos como ato cognitivo que pode levar a algo totalmente impreciso.

MUNARI (2001, p. 65) prossegue argumentando que a "que a informação nasce de seleção ante alternativas", em outras palavras, o que o autor afirma é que existem infinitudes de alternativas para se desenvolver um desenho e sobre isso questiona o processo de escolha e diz: "o problema mesmo da decisão está intimamente ligado ao problema da criação, da invenção, da originalidade. Decidir é criar [...]". Por isso cada desenho é singular; é sempre novo, pois interage em processo dinâmico a cada momento com decisões e escolhas.

Para SALLES (2001/2006) 15, o processo de criação pode ser percebido como resultado da semiótica, em outras palavras, pode ser entendida como uma ação do sujeito sustentada pela busca constante, pela procura, pela experimentação de signos, por meio de índices deixados, vestígios ou marcas durante a construção de uma imagem para designar o processo de significação ou de produzir significados. A imagem que o sujeito vê, pode ser por ele incorporada e transformada e como resultado pode surgir novas formas de representação. Desse modo, desenhar supõe leitura do contexto que o cerca, processo de descoberta de significados e do exercício de memória que seleciona, organiza e dá sentido ao que vê.

» CONCLUSÃO

Nossa intenção se propôs destacar o desenho e seu caráter comunicativo, possuidor de códigos próprios que se articulam e se transformam, visando a sua constituição como linguagem. Apon-tamos que o processo de criação do desenho pode surgir co-relacionado com seu ambiente, em co-dependência com o seu contexto e revelam subjetividades e memórias, elementos da percepção do seu autor. A representação manifestada pelo desenho é alcançada ora pelas operações de abstração e imaginação, frutos não só da percepção de imagens, mas também de quaisquer "mediações entre o homem e o mundo" (Flusser 2002, p.9).

Destacamos o fato de que a experiência vai tomando forma. Nas palavras de Dewey (1980), "a experiência é um todo e traz consigo sua própria qualidade individualizadora e sua auto-suficiência". A experiência se traduz no realizar pelo experimentar: desenhar é ato, é trabalho, sugere pesquisa, escolhas (estas nem sempre conscientes) e aponta para métodos e técnicas que foi sendo utilizada pelo sujeito que desenhou. Então o fenômeno criativo pode ser o resultado de interligações decorrentes da rede complexa de entrelaçamentos aos quais à criação está submetida e nesse sentido não dispensa o trabalho, que está subordinado ao tempo.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHARLES SANDERS PEIRCE (1839-1914), In, FERRARA, 1993, p.107 , Lucrecia D' Alessio. Olhar periférico: introdução, linguagem e percepção ambiental. São Paulo: EDUSP, 1993.
- DEWEY, John. A arte como experiência . Trad. Murilo Otávio R. Lene, Anísio S. Teixeira e Leonidas G. de Carvalho. São Paulo: Abril Cultural, 1980 (coleções os pensadores).
- FERRARA, Lucrecia D' Alessio. Olhar periférico: introdução, linguagem e percepção ambiental. São Paulo: EDUSP, 1993.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura **filosofia da** fotografia. Rio de Ja-

15 Embora os manuscritos literários tenham sido os primeiros documentos para se estudar o processo de criação, a contribuição da pesquisadora Cecília Salles (Professora do programa em Comunicação e Semiótica da PUC/São Paulo- ver SALLES, 2001 e 2006) traz importantes contribuições ao tema quando se propõe a pesquisa interdisciplinar com o fim de discutir o processo criador, ampliando o diálogo sobre processo com as manifestações artísticas.

neiro: Relume-Dumará, 2002.

- MUNARI, Bruno. Design e Comunicação visual. Contribuição para uma metodologia didática. Martins Fontes, São Paulo, 2001
- SALLLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 2. ed. 2001: Fapesp : Annablume, 2001.
- _____ Redes da criação: construção da obra de arte. Editora Horizonte, Vinhedo, São Paulo, 2006
- SANTAELLA, Lucia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Thomson. 2004.



» A TECNOLOGIA EM PROL DA EDUCAÇÃO – CINEMA AMBIENTAL COMO FERRAMENTA DE CONSCIENTIZAÇÃO DO PÚBLICO UNIVERSITÁRIO

ISMAEL DE LIMA JUNIOR E MARY HEBLING DE LIMA

» INTRODUÇÃO

O cinema, com sua tecnologia e imagens são capazes de nos dar sensação de estar em lugares inimagináveis. Este é um dos motivos pelos quais este trabalho apóia-se na observação cada vez maior do cinema, como veículo voltado para filmes ambientais, igualmente difundidos na televisão brasileira. A princípio, tais filmes têm um caráter de entretenimento, mas vêm sendo apresentado aos jovens também no contexto escolar por professores de diferentes áreas; trata-se de uma tentativa de formar a opinião dessa geração e introduzir valores culturais para a consolidação do ensino. Todavia, interessa-me investigar se, de fato, o seu emprego nesse contexto atinge o objetivo do professor ou, ao contrário, o espaço do "cinema na escola" torna-se local para recreação e gerador de indisciplina.

Pesquisas revelam que, (pesquisas realizadas por profissionais da Fundação Bradesco, em apostila para treinar novos empregados, 2000), em termos percentuais aprendemos:

1% através do paladar; 1,5% através do tato; 3,5% através do olfato; 11% através da audição; 83% através da visão;

Nossa memória retém: 10% do que lemos; 20% do que escutamos; 30% do que vemos; 50% do que vemos e escutamos; 70% do que ouvimos e logo discutimos; 90% do que ouvimos e logo realizamos;

Diante desses dados, concluímos de imediato que o cinema, como recurso didático e tecnológico pode ajudar muito e de maneira positiva no processo ensino-aprendizagem. Se os alunos podem aprender 50% ouvindo e vendo, poderão aumentar esse potencial para 90% se, logo em seguida, realizarem, sob orientação, um trabalho relacionado com o filme assistido. Essa aprendizagem será ainda maior sob o efeito da música que reforça a fixação das cenas e comentários.

O cinema, aqui denominado ambiental, tem potencial educativo. Então, ele pode ser utilizado na

universidade como recurso no processo de ensinar e de aprender e desse modo, colaborar no processo de integração dos alunos e professores. Nessa dinâmica, tem condições de incentivar os professores a repensar a prática pedagógica no sentido de criar espaço para que, junto com os alunos, possam transmitir e compartilhar sobre as questões ambientais. O uso dessa tecnologia, embora muito conhecida ainda é pouco difundida e utilizada de forma adequada na sala de aula.

A relevância deste estudo, consiste no pressuposto de utilizar a arte cinematográfica e a televisão nas salas de aula; e através dela promover reflexões sobre a adequada utilização dos métodos audiovisuais no que se refere ao cinema ambiental, para auxiliar na construção do conhecimento ambiental.

Pensar em construir conhecimento no campo da educação nos remete às teorias de autores que tem contribuído com as propostas pedagógicas atuais tais como: Vygotski, Piaget, Wallon, entre outros.

Piaget compreende que o conhecimento tem atributos que são internos ao indivíduo; portanto, é construído de dentro para fora. Por outro lado, Vygotski e Wallon destacam que o homem, sendo um ser social, tem papel imprescindível na sociedade, no desenvolvimento de suas capacidades cognitivas e culturais que, aliás, historicamente foram alicerçadas na sociedade de seu tempo.

Pfromm Neto (2001) advoga que a escola, nestes últimos anos, se prende a um sistema de ensino muitas vezes precário e impróprio para o contexto da sociedade atual, com relação a esses sistema verbalista aplicado nas escolas atualmente, onde somente o professor fala e o alunado é simples receptor.

Cinema e televisão, estão intimamente inseridos nos hábitos e necessidades do mundo na atual circunstância do século XXI. Sobre essa magia tecnológica MORIN (2002) apóia idéia que tais invenções transformam o ambiente, envolvem as pessoas, revelam linguagens corporais e visuais:

O vídeo parte do concreto, do visível, do imediato, próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele – nos toca e “tocamos” os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experimentamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos[...] O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem 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. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional. As linguagens de TV e do vídeo respondem à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta. São dinâmicas, dirigem-se antes à afetividade do que à razão. O jovem lê o que pode visualizar, precisa ver para compreender. Toda a sua fala é mais sensorial-visual do que racional e abstrata. Lê, vendo.

Com a força desse recurso, como revela esse autor, pretendemos trazer para a sala de aula um

auxílio no processo educacional, na medida em que poderemos contar com mais um importante instrumento para inserir a questão ambiental não só na Universidade, mas quem sabe em áreas educacionais do estado e município, como também procurar atingir maior número de indivíduos em outros espaços da educação não-formal.

A indústria do cinema sabe explorar com perfeição o lado sensorial, das pessoas; e desta forma, tem conseguido atingir principalmente a população mais jovem. Prova disso é um documentário chamado "A marcha dos Pinguins". O retorno financeiro desse filme foi tão bom que Hollywoody já está investindo outros milhões de dólares na produção de outros documentários ambientais seguindo o exemplo desse primeiro.

Nesse mundo de espetáculo visual, existe um pequeno segmento do campo educacional que são os educadores; eles estão atentos para esses novos modelos voltados para criar novos paradigmas. Com base em novos paradigmas, e estando na vanguarda dos movimentos educativos, vários educadores têm se preocupado em desenvolver métodos de ensino que vão além do intelecto.

A esse respeito, MACHADO (2000, p. 220), fala da seguinte maneira, representando assim um segmento de educadores:

Os educadores de forma geral estão cada vez mais cientes que apenas o desenvolvimento de habilidades intelectuais menosprezando as emocionais e criativas dos estudantes, pode ser prejudicial. Melhorar o autoconhecimento, a criatividade e a sensibilidade interpessoal dos estudantes nas salas de aula é o que buscam os professores.

Assim, face às considerações apresentadas e partindo do pressuposto de que o cinema de conteúdo ambiental é importante no processo educativo defendemos a hipótese de que a tecnologia em prol da educação pode ser uma ferramenta de extrema importância para a construção de novos conhecimentos.

Na medida em que os anos passam, o ser humano busca evoluir, busca alterar o seu "status quo". Daí a necessidade de acompanhar a evolução tecnológica e os novos modelos de sociedade que nos são impostos a cada ano que entra.

O ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. (LDB – 9.394/96 art. 26 § 2)

"A arte cria e abre caminhos que ampliam o conhecimento do mundo, oferece condições para a expressão do lúdico, do sonoro, do gesto, do movimento, do imaginário. Por seu intermédio, a curiosidade é despertada e estimulada." (Norberto Stori).

A globalização proporciona mudanças tecnológicas, sociais, políticas, econômicas e ambientais que acontecem de maneira extremamente rápida; e dessa forma a evolução da sociedade, cria problemas que o próprio ser humano, às vezes, não consegue solucionar. Esses problemas incluem a falta de ética e de responsabilidade pelo planeta terra.

O aparecimento das indústrias gerou empregos, mas trouxe consigo a poluição. A evolução tecnológica do parque fabril reduziu a poluição, mas gerou desemprego. Desse fenômeno socioeconômico, nascem dúvidas de como agir e de como se adequar a um novo modelo social e econômico que nos é apresentado.

Acompanhamos o desenvolvimento mundial onde economias crescem dia após dia. A cada semana o petróleo bate um novo record no preço, vemos alguns dados importantes e preocupantes da sociedade nesses últimos anos. Por essa razão, é importante estar a par do que se passa na sociedade e obter o maior número de informação possível. Na medida em que essas informações chegam ao nosso conhecimento, maior a possibilidade de trabalhar com elas junto à comunidade e maior ainda a chance de obter os melhores resultados quanto à mudanças de comportamento.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- _____. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 8 ed. São Paulo: Cortez, Brasília: UNESCO, 2003
- Ambiental no Brasil: Materiais Impressos. São Paulo: Editora. Gaia, 1996.
- ARAÚJO, Inácio. O mundo em movimento. São Paulo: Editora. Scipione, 1995
- BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. Portugal: Edições 70, 1977.
- BRANCO, Samuel Murgel, O meio Ambiente em Debate. São Paulo: Moderna, 1998. Coleção Polêmica
- CARNOY, Martin. Educação, Economia e Estado. São Paulo: 2ª ed. Cortez Editorial. 1986.
- CHARNEY, Leo; SCHWATZ, Vanessa R. (org) O Cinema e a Invenção da Vida Moderna. 2ª ed. São Paulo: Cosac & Naify; 2004.
- CHIZZOTTI, Antonio. Pesquisa em ciências humanas e sociais. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- COIMBRA, José de Ávila Aguiar. O outro lado do meio Ambiente. Campinas: Millennium, 2002.
- GATTI, Bernadete Angelina. Grupo Focal na pesquisa em Ciências Sociais e Humanas. Brasília: Libertino Editora, 2005.
- JUNG, Carl G. O Homem e seus Símbolos. 17ª impressão. Rio de Janeiro: Editora. Nova Fronteira, 1999.
- MORIN, Edgar. A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. 7ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.
- NAPOLITANO, Marcos. Como usar o cinema na sala de aula. São Paulo: 2ª ed. Editora Contexto: 2005.
- NÓVOA, António (org). Os Professores e a sua Formação. Lisboa: Publicações Dom Quixote: 1997.
- TRAJBER, Lucia; MANZOCHI, Lucia Helena. Coordenação. Avallando a Educação
- UNESCO. Década da Educação para um Futuro Sustentável. Disponível em: [HTTP://www.oei.es/decada\compromisopt.htm](http://www.oei.es/decada\compromisopt.htm). Acesso em 11 jul. 2007.
- XAVIER, Ismail. A Experiência do Cinema. Coleção Arte e Cultura. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme: 1983.

» REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

- http://pt.wikipedia.org/wiki/Festival_Internacional_de_Cinema_e_V%C3%ADdeo_Ambiental
- <http://www.ambientebrasil.com.br/noticias/index.php3?action=ler&id=19418>
- http://www.cultura.gov.br/noticias/noticias_do_minc/index.php?p=16358&more=1&c=1&pb=1
- <http://www.ecopop.com.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=104&tpl=printerview&sid=10>
- http://www.fica.art.br/ultimasnoticias_023.php
- <http://www.funceb.org.br/revista7/06.pdf>
- <http://www.futura.org.br/main.asp?View=%7BD913C70C%2D76A0%2D40B5%2D8DDC%2D1C5B6CE01BB%D%7D&Team=¶ms=itemID=%7BEEF9747F%2DFFBC%2D4163%2DAA90%2D775F5379C1C2%7D%3B&UIPartUID=%7B4CC929EB%2DA3D4%2D412F%2DB19E%2D4212F800930B%7D>
- www.fica.art.br
- <http://www.ambiente.sp.gov.br/>

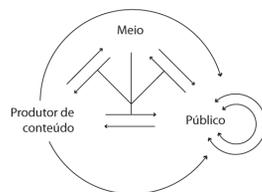
» PERCEÇÃO DIGITAL E MEDIAÇÕES

JOÃO CÉSAR LOPES TOLEDO FILHO - UNIFIEO

PAULA CRISTINA VENEROSO - UNIFIEO

Nosso foco recai sobre os métodos de elaboração e de conhecimento digital, notadamente no que concerne às mudanças que devem ser operadas na forma de construção e de expressão das informações/mensagens.

Mais do que o domínio tecnológico, o meio digital impõe ao produtor uma retomada de competências lingüísticas e cognitivas que se tornam relevantes para a atividade interativa que se manifesta. Independente dos recursos utilizados, o produtor é o agente responsável em produzir e/ou organizar o conteúdo de modo que este seja relevante para o usuário. Como produtor (ou mero organizador) dos vários conteúdos, sua capacidade de compor a narrativa maior consiste, em princípio, na sua competência comunicativa, que engloba aspectos cognitivos, lingüísticos e textuais. Isso significa, num primeiro momento, “ajustar” o conteúdo às configurações do meio digital, principalmente quanto à hipertextualidade e à multimedialidade, haja vista as relações apresentarem-se conforme o seguinte esquema:



O meio digital coloca o produtor de conteúdos frente a uma realidade hipertextual, em que aspectos como a virtualidade do texto, a não-linearidade, a não-continuidade, a não-centralidade e, claro, a possibilidade de interferência do leitor/ usuário devem ser especialmente considerados. De acordo com Johnson (2001, p. 84), “o hipertexto, de fato, sugere toda uma nova gramática de possibilidades, uma nova maneira de escrever e narrar”.

Diferente do que muitos inferem, essa “nova” maneira de escrever não diz respeito ao estilo, mas sim à estrutura textual: a atenção recai na organização, na maneira de se compor a informação no hipertexto. Explorar as infinitas possibilidades do hipertexto significa levar em consideração, no momento da produção, além dos padrões tradicionais de construção da textualidade, aspectos que transcendem a escritura, pois dizem respeito notadamente à recepção dos textos no espaço virtual. Engloba ter em mente a não-linearidade, a volatilidade, a não-hierarquização, a fragmentação, a interatividade, em suma, tudo aquilo que será proporcionado ao leitor durante a leitura-navegação hipertextual e que fará a diferença quanto ao propósito da informação.

Escrever para a web implica ter como referência o fato de que “o hipertexto não tem um centro, ou seja, não tem um vetor que o determine. (...) Aquilo que num texto impresso pode ser tido como digressão se torna o *modus faciendí* e o *modus legendí* do hipertexto”. (MARCUSCHI, 2000, p.5). No entanto, apesar de serem os links os responsáveis por essa mudança no eixo hipertextual, se vistos isoladamente, não passarão de elementos que tentam conectar informações desconexas:

Como a palavra sugere, um link – um elo, ou vínculo – é uma maneira de traçar conexões entre coisas, uma maneira de forjar relações semânticas. Na terminologia da lingüística, o link desempenha

um papel conjuncional, ligando idéias díspares em prosa digital. (JOHNSON, 2001, p. 84).

Para tanto, deve-se partir do pressuposto de que não são os links – enquanto itens lexicais ou expressões lingüísticas –, seja remetendo diretamente a outros textos, seja enviando por indexação a banco de dados, os responsáveis pelo processo de conexão, mas sim a finalidade, ou ainda, a intenção da construção dos links a partir do conhecimento cognitivo do produtor. Sob tal perspectiva, os links passam a ser considerados “instrumentos interpretativos e não simples instrumentos neutros e ingênuos de relações constantes e estáticas”. (MARCUSCHI, 2000, p.6).

Versar a respeito dos propósitos dos links significa, antes de qualquer coisa, ater-se à noção de coerência textual, considerando-a como princípio norteador da produção de conteúdo. Dado que a coerência é definida em função da continuidade dos sentidos, ela é subjacente ao texto:

A coerência, portanto, longe de constituir mera qualidade ou propriedade do texto, é resultado de uma construção feita pelos interlocutores, numa situação de interação dada, pela atuação conjunta de uma série de fatores de ordem cognitiva, situacional, sociocultural e interacional. (KOCH, 1997, p. 41).

Em se tratando do ambiente digital, pode-se gerar infinitos roteiros de leitura ao permitir que o leitor acesse diferentes níveis de informação, tendo em mente que assuntos relacionados podem ser “linkados”, apontando para inúmeros prosseguimentos, dependendo do grau de expectativa que se estabelece, do ponto de vista do produtor. Ao abolir a definição de seqüência e de topicidade, permitindo a conexão entre textos (verbais e não-verbais) não necessariamente correlacionados, passa-se a exigir do leitor maior consciência quanto ao que se busca e, conseqüentemente, maior grau de conhecimentos prévios. Essas exigências, se não orientadas pelo produtor, podem sobrecarregar o leitor, ocasionando o que se pode chamar de stress cognitivo (MARCUSCHI, 1999, p. 22).

No que concerne à produção de conteúdo hipertextual, implica considerar, dentre os muitos fatores que corroboram para a construção da coerência, os principais, quais sejam: os elementos lingüísticos, o conhecimento de mundo e o conhecimento partilhado, as inferências, os fatores de contextualização, a situacionalidade, a intencionalidade e, principalmente, a informatividade, a focalização, a intertextualidade, a consistência e a relevância. Sob nosso ponto de vista, são esses os aspectos que devem ser revistos sob a ótica hipertextual na produção de conteúdo para o meio digital.

Portanto, mais do que o domínio tecnológico, o meio exige uma outra concepção de competências e saberes daquele que deve ter a capacidade de processar e de difundir mensagens que integram diversos códigos lingüísticos – textuais, sonoros, visuais – que gozem de unidade comunicativa. Talvez seja este o momento de considerar novos paradigmas para a produção de conteúdo, justamente ao se considerar um propício deslocamento do pólo de observação: se antes o foco era o produto, agora este recai para o processo e o processamento.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KOCH, Ingedore G. V. O texto e a construção dos sentidos. São Paulo: Contexto, 1997.

- MARCUSCHI, Luiz Antonio. Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto. In: Línguas e Instrumentos Lingüísticos, v. 3. Campinas, 1999. Disponível em: <http://www.uchile.cl/faculdades/filosofia/Editorial/discurso_cambio/17Marcus.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2008.
- MARCUSCHI, Luiz Antonio. A coerência no hipertexto. In: I Seminário sobre hipertexto. Recife: UFPe, 2000. Disponível em: <<http://www.bbs.metalink.com.br/~lcoscarelli/Marcuschicoerht.doc>>. Acesso em: 24 ago. 2008.



» **CORPO, HOMEOPATIA E VIDEOARTE**

JULIANA ALVARENGA FREITAS - GRADUADA EM FARMÁCIA PELA UFMG COM ESPECIALIZAÇÃO EM HOMEOPATIA PELA AMHMG (ASSOCIAÇÃO MÉDICA HOMEOPÁTICA DE MINAS GERAIS) E GRADUADA EM ARTES PLÁSTICAS PELA UEMG (ESCOLA GUIGNARD) COM ATUALIZAÇÃO EM FILOSOFIA PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DA FACULDADE DE FILOSOFIA DA UFMG.

RESUMO // A analogia pode ser pensada como transposição, deslocamento de relações de um campo específico do conhecimento para outro. A partir da noção de apolíneo e dionisíaco em Nietzsche, pode-se afirmar que linguagem é a representação simbólica e necessária do conhecimento. Essa linguagem-metáfora atua como proteção contra a destruidora experiência dionisíaca, em que o sujeito está fundido com o objeto. No momento em que o sujeito se aparta do objeto, a linguagem é gerada através de uma elaboração racional do observador, até então dissolvido na embriaguez da experiência intuitiva. O corpo humano também se afirma criador de linguagens ao manifestar alterações funcionais características das doenças. O deslocamento de conhecimentos da área médica homeopática para a arte utiliza a analogia para construir uma linguagem imagética, metáfora do conhecimento que atravessou o corpo da artista nessa experimentação. O desenvolvimento do vídeo DESENHO culmina na junção de imagens do corpo da autora com o corpo do animal que produz a tinta nanquim, utilizada na produção do medicamento homeopático *Sepia officinalis*, indicado nos casos de afecções renais. A passagem de ultra-sonografias dos rins para desenhos em nanquim retro-projetados no corpo, sendo a retro projeção fotografada em slides e a projeção destes slides gravada em vídeo constitui uma metáfora da dinamização □ princípio da homeopatia segundo o qual o aumento da diluição gera maior potência. Após a realização deste trabalho, exibido vários festivais internacionais de arte, foram verificados efeitos curativos em relação a problemas renais crônicos, tratados aqui não como verdade científica, mas como fato poético. Este trabalho propõe que seja verossímil que analogias entre ciência e arte possam ampliar a potência dos diversos campos do conhecimento.

• **PALAVRAS-CHAVE //** corpo, linguagem, analogia, conhecimento, arte

RÉSUMÉ // L'analogie peut être pensée en tant que transposition, déplacement de relations d'un champ spécifique de la connaissance vers un autre. A partir de la notion d'apollinien et de dionysiaque chez Nietzsche, nous pouvons affirmer que le langage est la représentation symbolique et nécessaire de la connaissance. Ce langage-métaphore agit comme protection contre l'expérience dionysiaque destructrice, dans laquelle le sujet est confondu avec l'objet. Au moment où le sujet se

sépare de l'objet, le langage est généré par le biais d'une élaboration rationnelle de l'observateur, jusqu'alors dissolu dans l'ivresse de l'expérience intuitive. Le corps humain s'affirme aussi créateur de langages lorsqu'il manifeste des altérations fonctionnelles caractéristiques des maladies. Le déplacement des connaissances du domaine médical homéopathique vers l'art utilise l'analogie pour construire un langage imagétique, métaphorique de la connaissance qui a traversé le corps de l'artiste dans cette expérimentation. Le développement de la vidéo DESENHO (DESSIN) culmine dans la jonction d'images du corps de l'auteur avec le corps de l'animal qui produit la teinture de sépia, utilisée dans la production du médicament homéopathique *Sepia Officinalis*, indiqué pour les cas d'affections rénales. Le passage d'ultrasonographies des reins aux dessins en sépia projetés sur le corps à l'aide de rétroprojecteur, la rétroprojection étant ensuite photographiée sur diapositives et la projection de ces diapositives filmées en vidéo constitue une métaphore de la dynamisation – principe de l'homéopathie selon lequel l'augmentation de la dilution engendre une plus grande puissance. Après la réalisation de ce travail, exhibé dans plusieurs festivals internationaux d'arts, des effets de guérison de problèmes rénaux chroniques ont été vérifiés, traités ici non comme vérité scientifique, mais comme fait poétique. Ce travail propose qu'il soit vraisemblable que des analogies entre science et art puissent élargir la puissance des divers champs de la connaissance.

Mots-clé // corps, langage, analogie, connaissance, art

A analogia pode ser pensada como transposição, deslocamento de relações de um campo específico do conhecimento para outro. A partir da noção de apolíneo e dionisíaco em Nietzsche, pode-se afirmar que linguagem é a representação simbólica e necessária do conhecimento. Apolo e Dionísio representam impulsos artísticos opostos e interdependentes e apenas da tensão entre eles nasceria a arte. Apolo traz a medida na qual a beleza se torna proteção contra o sofrimento inerente à vida. O impulso de Dionísio revela um estado de embriaguez em que o indivíduo está fundido com o outro e com a natureza, o que lhe permite acesso direto ao conhecimento sem a ilusão da representação, da linguagem. Nele o artista se torna a obra de arte, sem o véu de maia¹⁶, a máscara necessária para lidar com o terrível da existência e do conhecimento. Apolo, como "uma ilusão magnífica" (NIETZSCHE, 2005, p. 141), materializa a experiência dionisíaca do profundo, faz aparecer com nitidez a obra de arte. No momento em que o sujeito se aparta do objeto, a linguagem é gerada através de uma elaboração racional do observador, até então dissolvido na embriaguez da experiência intuitiva.

O corpo humano é também criador de linguagens ao manifestar alterações funcionais características das doenças e surge como espaço onde o conhecimento se dá, por onde passarão os impulsos instintivos de Dionísio: "O saber não é mais suficiente como tal, ele é acompanhado de uma intuição orgânica." (BERGER, 2003, p. 43). Este saber com o corpo é a essência da homeopatia, prática médica caracterizada pelo pensamento analógico, ao propor que características, propriedades e mecanismos das substâncias no ambiente em que são encontradas permanecem semelhantes nos organismos vivos. "Similia similibus curanter"¹⁷, princípio fundamental da homeopa-

¹⁶ "Do sânscrito ilusão" (NIETZSCHE, 2005, nota 22, p. 146)

¹⁷ "Semelhante cura semelhante". P ara todas as referências sobre Homeopatia, ver CORREA; SIQUEIRA-BATISTA e QUIN-

tia, diz que a substância que provoca a doença é a mesma que provoca a cura.

Segundo o artista inglês Damien Hirst, "[...] a medicina, como a arte, fornece um sistema de crença que é tão sedutor quanto ilusório." (MANCHESTER, 2000)¹⁸, deslocando a arte e a ciência para longe da demonstração de uma verdade absoluta. A crença, "adesão à validade de uma noção qualquer" (ABBAGNAMO, 2003, p. 218), que pode ser convicção científica ou religiosa, é necessária para a criação. São as crenças que ambientam a nova realidade da criação, funcionando como um espaço poético que autoriza a mudança de perspectiva. Enquanto ilusões, as crenças conformam uma experiência com um conhecimento anterior à linguagem. Intuitivamente o artista elege um fato poético como guia do processo artístico, evitando a morte da tragédia, que segundo Nietzsche, se dá pela expulsão de Dionísio.

Em um deslocamento de conhecimentos da homeopatia para a arte, utilizei a analogia para construir uma linguagem imagética, metáfora do conhecimento que atravessou o corpo da artista na experimentação. O desenvolvimento do vídeo DESENHO tem origem com a passagem de ultrasonografias renais da autora para desenhos feitos com tinta nanquim em acetato, usado em alusão à água. A tinta nanquim, produzida pela sêpia *officinalis* (espécie de polvo) é usada como mecanismo de defesa deste animal e como medicamento homeopático de mesmo nome, indicado para afecções renais. O animal se esconde atrás da tinta agitando-se para espalhá-la na água, como os pacientes que melhoram com agitação intensa e exercícios vigorosos, sintoma de doenças renais descrito na homeopatia.

Os desenhos foram retro-projetados nas costas da artista, as retro-projeções fotografadas em slides e a projeção desses slides gravada em vídeo digital. Com esta diluição do processo e do desenho original, colocava-se em prática outro princípio da homeopatia, o de potencialização: a cada diluição do volume original da substância aumenta-se a potência da solução resultante. O DESENHO foi, assim, potencializado pela diluição do original em outras mídias. A seqüência de imagens parte do plano fechado da pele até o plano aberto das costas, de parte do corpo do polvo até todo ele projetado, uma transposição da lei de cura de Hering: o movimento que o corpo faz pra se curar é na direção da parte para o todo, de dentro para fora. Após a realização e exibição desse trabalho em festivais internacionais de arte foram verificados efeitos curativos permanentes sobre problemas renais crônicos da artista, tratados aqui não como verdade científica, mas como fato poético - ser verossímil que analogias entre ciência e arte possam ampliar a potência de ambos os campos do conhecimento.

As construções pelas quais passa a pesquisa artística demonstram o potencial de correlações com outras áreas do conhecimento - ou com outras perspectivas do conhecimento - talvez devido ao maior substrato da arte, a criação não submetida a uma finalidade prática. A pesquisa sistemática do artista em um mesmo universo, constituído de idéias e conceitos, coloca-o em posição de melhor vislumbrar soluções inovadoras por nunca temer o falso. O artista "[...] considera o prosseguimento de seu modo de criar mais importante que a devoção científica à verdade em qualquer forma, por mais simplesmente que ela se manifeste". (NIETZSCHE, 2004, p. 116)

TAS, 1997.

18 "For Hirst medicine, like art, provides a belief system which is both seductive and illusory."

» REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BERGER, René, Tornar-se os primitivos do futuro? In: DOMINGUES, Diana (org.), Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo:Unesp, 2003.
- CORREA, A.D.; SIQUEIRA-BATISTA, R.; QUINTAS, L.E.M. Similia Similibus Curentur: notação histórica da medicina homeopática. Rev. Associação Médica Brasileira, São Paulo, v. 43, n. 4, 1997. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-42301997000400013&lng=pt&nrm=iso
- Acesso em: 21 Abr 2007. Pré-publicação.
- DOMINGUES, Diana (org.), Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo:Unesp, 2003.
- MANCHESTER, Elizabeth. Pharmacy 1992. Tate Online, 2000. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?cgroupid=999999961&workid=21809&searchid=5083&tabview=text>
- NIETZSCHE, Friedrich. O nascimento da tragédia: ou helenismo e pessimismo. Trad. J.Guinsburg. São Paulo: Companhia das letras, 2005
- NIETZSCHE, Friedrich. Humano demasiado humano. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2004

**» CARACTERÍSTICAS DE INTERAÇÃO E INTERATIVIDADE PARA ARTE TECNOLÓGICA**

LIGIA CAPOBIANCO -

A formação da World Wide Web - a rede mundial de computadores - a partir de 1991 firmou a sociedade em rede no contexto da pós-modernidade de maneira definitiva. As novas tecnologias de informação e comunicação, que reúnem recursos de hipertexto e hiperídia, abrangem a maior parte das atividades econômicas, políticas e sociais. Alguns autores afirmam que está ocorrendo uma revolução digital e indicam o surgimento da Era Digital.

Nesse contexto ocorre a relação humano-computador com a finalidade de produzir e registrar informações para a construção de significados.

Entre as principais características das tecnologias de informação e comunicação estão as possibilidades de interação e interatividade que elas oferecem. Os conceitos estão sendo usados indistintamente para indicar possibilidade de trocas de informação com o dispositivo eletrônico e com as pessoas, no entanto, neste artigo, optou-se por diferentes significados. Segundo Belloni (2003, p.58-59), interatividade é uma "característica técnica que significa a possibilidade do usuário interagir com uma máquina". A autora define ainda o conceito de interação como "ação recíproca entre dois ou mais atores onde ocorre intersubjetividade, isto é, o encontro de dois sujeitos que pode ser direta ou indireta (mediatizada por algum veículo técnico de comunicação)".

Segundo Chacón (apud, Alava, 2002, p.39), as funções das tecnologias de informação e comunicação são: tratamento da informação, interatividade e a comunicação.

As diferentes ferramentas da rede mundial de computadores permitem que se estabeleça uma relação de interatividade que compreende as possibilidades de armazenar, distribuir, pesquisar, utilizar

as informações para finalidades educacionais, profissionais e também que se realizem processos de interação, relacionados à comunicação entre as pessoas.

Neste artigo, o termo interação está sendo utilizado para indicar relações que envolvem a subjetividade do sujeito. Por subjetividade entende-se o que "implica a individualidade do ser pensante e, por extensão, a contingência, o arbitrário de seu conhecimento (interpretação, imaginação, juízo pessoal)". (Thines e Lempereur, 1984:871)

Ritter em *My fingers' getting tired* (apud, Wilson, 2002, p.739) argumenta que, "se a arte interativa se tornará um meio cultural e influente, todo o corpo - não apenas o dedo indicador -, precisa estar envolvido na experiência estética e interativa".

Ascott (2003, p. 266) cita, entre os fatores contribuintes para ruptura cultural, que "a interatividade é a qualidade mais e mais buscada pelo público em todos os aspectos de produção, transporte, entretenimento, educação, planejamento e arquitetura, bem como na arte". O autor considera ainda que a interatividade "permite que os indivíduos participem inteiramente dos trabalhos de um sistema, quer o sistema opere no nível conceitual, comportamental ou ambiental e seja ele utilitário ou artístico".

A participação do espectador, que adquire importância crescente desde meados do século passado, pode ser entendida como uma transformação da cultura, sociedade e uma exigência das pessoas. A arte tecnológica insere-se neste contexto no qual abrem-se possibilidades para novas experiências.

A maior parte dos autores, concorda que a interatividade envolve a possibilidade de modificar a forma e/ou conteúdo do ambiente em tempo real. Portanto, a interatividade constituinte do ciberespaço e conseqüentemente da cibercultura, pode ser considerada um fator determinante das produções artísticas ou não presentes neste vasto campo de informações.

Ascott (2003:377) define interatividade como "a forma trivial é um sistema fechado com um conjunto finito de dados e a forma não-trivial tem uma capacidade ilimitada (open-ended) para acomodar novas variáveis".

Marchand (1986:9) destaca que neste novo cenário comunicacional ocorre mudança da lógica da distribuição (transmissão) para a lógica da comunicação (interatividade). Ou seja, trata-se da ruptura do modelo clássico de transmissão da informação, baseado na ligação emissor-mensagem-receptor. O emissor já não envia uma mensagem fechada, mas apresenta elementos e opções que podem ser manipulados pelo receptor. Ao contrário da mensagem que era emitida de forma fechada, densa, paralisada, imutável, hoje há um contexto aberto e amplo, no qual ela passa a ser modificável e respondente às solicitações daqueles que a consultam.

A abordagem do termo interação proposta neste artigo, sugere que o indivíduo apodere-se das ferramentas tecnológicas de maneira oposta à da visão tecnocêntrica na qual a tecnologia leva a mudanças na sociedade de modo a estabelecer a obrigatoriedade de seu uso; ao contrário, a visão sugerida é antropocêntrica na qual o ser humano exerce o domínio sobre sua aprendizagem e utilização.

A aplicação das opções de interatividade e interação na criação e produção de arte tecnológica permite estabelecer relações dinâmicas e diferenciadas de tudo que já foi visto antes, pois além das propriedades reflexivas e comunicacionais que oferecem, possibilitam o envolvimento das pessoas e atingem um público maior.

» REFERÊNCIAS

- ALAVA, Seraphin et al. Ciberespaço e formações abertas. rumo a novas tecnologias educacionais? São Paulo, Artmed, 2002.
- ASCOTT, Roy. Telematic embrace: visionary theories of art, technology, and consciousness. edited and with an essay by Edward A. Shanken. Berkeley: University of California Press, c2003.
- BELLONI, Maria Luiza. Educação a distância. 3.ed. Campinas, Autores Associados, 2003.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- DRUCKREY, Timothy. Ars Electronica facing the future with Ars Electronica. Massachusetts, MIT Press, 1999.
- PREECE, J., ROGER, Y e SHARP, H. Interaction Design: beyond human-computer interaction. EUA, John Willey @ Sons, 2002.
- THINES, G e LEMPEREUR, Agenes. Dicionário geral das ciências humanas. Portugal, Edições 70, 1984.
- WILSON, Stephan. Information Arts – Intersections of Art, Science and Technology. Massachusetts, The MIT Press, 2002.



» GRUPO KVHR: UMA HISTÓRIA ESCRITA A QUATRO MÃOS

MARCELO GUIMARÃES - GRADUADO EM ARQUITETURA E URBANISMO – MESTRANDO EM HTC - HISTÓRIA, TEORIA E CRÍTICA DE ARTE, PELO INSTITUTO DE ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL.

O presente artigo historiográfico resumido em short paper, procura reviver a atuação do Grupo KVHR, um coletivo de artistas ativo entre novembro de 1977 e maio de 1980 em Porto Alegre, produzindo desenhos e inserindo-se ativamente no circuito de artes gaúcho, através de mostras, exposições e divulgação de impressos distribuídos em galerias e pelo correio, constituindo-se em uma importante iniciativa de artistas locais, e uma das precursoras da arte postal no Brasil.

O KVHR, cujo nome provém da união das iniciais dos sobrenomes dos seus integrantes: Kurtz, Milton; Viega, Júlio; Haeser, Paulo e Röhnelt, Mário - não foi ainda objeto de estudo acadêmico e, portanto encontra-se praticamente esquecido junto à historiografia da arte, apesar de sua intensa produção e importância como um movimento coletivo e também como marco inicial para as carreiras de Mário Röhnelt e Milton Kurtz, que tiveram bastante projeção no eixo Rio-São Paulo no início da década de oitenta, junto com Alfredo Nicolaiewsky. Entre os grupos de artistas de Porto Alegre, do mesmo período, que tiveram grande destaque e estudo posterior, estão o Grupo Nervo Óptico (Abril, 1977 a Dezembro, 1978), e o Espaço N.O. (Outubro, 1979 - Abril, 1982), que também tiveram Kurtz e Röhnelt como integrantes ativos.

Fruto das amizades construídas durante o curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, o KVHR formou-se, sobretudo, pelo fascínio pela expressão gráfica através do desenho, com uma temática voltada para os referenciais da cultura pop: quadrinhos, cinema, literatura, artes gráficas, publicidade – e também pelo seu caráter inusitado de produzir obras a quatro mãos, em que um complementava o esboço inicial do outro, explorando as possibilidades das parcerias e das afinidades gráficas.

Utilizando as canetas de nanquim características do desenho técnico, desenhos a grafite, com giz

de cera, cópias Xerox e posteriormente áreas chapadas com tinta acrílica, tudo sobre papel, as figuras apareciam cheias de sensualidade, reverenciando corpos femininos, rostos conhecidos do cinema americano, colocados em choque e contraste com hachurados quadriculados e padrões compostos por hexágonos, que lembram por vezes pavimentos arquitetônicos. Mesmo explorando a nudez, a sexualidade evidenciada pelo grupo não se diferenciava muito do que era visto na mídia de massa, o que não provocava opiniões duras ou divergentes. Na verdade, a temática pop procurava agradar o grande público, sem apelos eróticos chocantes, posicionamentos políticos rebeldes, muito menos questionadores do mercado e do sistema das artes. Segundo Haeser, por exemplo, mesmo vivendo uma época de repressão cultural imposta pela ditadura militar, o grupo manifestou-se livremente e não teve problemas com a censura. Sua preocupação era muito mais estética do que política.

É de se salientar que foi muito importante para a inserção do KVHR no sistema das artes, a cuidadosa organização que o grupo dedicava às exposições incluindo aí as ações de divulgação, relações públicas, catalogação das obras, transporte, montagem das exposições e produção de textos e releases. Mesmo empenho, com responsabilidades profissionais, o grupo dedicou à distribuição de suas 12 publicações que, além de elemento de divulgação, constituiu-se em uma bem sucedida iniciativa de arte postal no Rio Grande do Sul. Em entrevista a Andréa Paiva Nunes, em sua dissertação "Todo Lugar é Possível, A Rede de Arte Postal Anos 70 e 80", Mário Röhnelt, diz que "esses trabalhos eram impressos em off set numa tiragem de mil exemplares distribuídos pelo correio ou em galerias. O que ia pelo correio se mandava para outros artistas, para instituições e museus (...) e também cabia que as pessoas nos devolvessem os trabalhos com interferências suas, costume bastante comum na época estas interferências de vários artistas." (in Nunes, 2002).

Kurtz foi um desenhista com uma técnica refinada, ousado e desafiador das possibilidades do desenho e da condição bidimensional do papel, que teve no KVHR o prelúdio de uma intensa produção individual, infelizmente interrompida em 1986, marcada pela forte sensualidade e erotismo na representação do corpo em figuras por vezes conhecidas da mídia de massa, mas que recebiam outros significados ao serem recombinadas. Viega era apaixonado pelas figuras etéreas e melancólicas dos quadrinhos de ficção científica, e se afinava muito com o desenho de Kurtz, construindo figuras humanas atraentes e sensuais. Haeser se interessou pelas possibilidades dos hexágonos organizados em padrões por vezes distorcidos pela perspectiva, que serviam de choque e rigor frente às figuras humanas orgânicas e delicadas e também cheias de ironia e bom humor. Röhnelt era o mais especulativo do grupo, variando e testando novas técnicas, entre elas as cópias xerográficas que mais tarde iriam nortear parte da sua trajetória individual, ao explorar elementos arquitetônicos em reproduções fotográficas e digitais, com alto contraste.

O grupo se desfez após produzir intensamente para a exposição na Galeria de Arte do Centro Comercial João Pessoa em maio de 1980 que foi a que melhor apresentou o grupo KVHR e sua coesão, bem como a sintonia adquirida através do desenho. No mesmo mês da exposição encerrava-se também o ciclo de 12 impressos do KVHR que havia iniciado um ano antes. Entre eles, o número 12, o "Último", é o que melhor combina uma gama de imagens referenciais da cultura pop com os trabalhos dos 4 artistas, servindo como um resumo histórico de toda a sua trajetória.

» **BIBLIOGRAFIA**

- ALVES, MARCELO GUIMARÃES, "KHVR: Uma história escrita a quatro mãos". Porto Alegre, 2008 – Artigo e capítulo integrante de dissertação de mestrado em andamento, com o tema: Milton Kurtz: Aproximações e desvios com a Pop Art", Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Orientadora: Maria Amélia Bulhões.
- CARVALHO, Ana Maria Albani de – "Nervo Ótico e Espaço N.O.": A diversidade no campo artístico porto-alegrense durante os anos 70. Porto Alegre: dissertação de mestrado (Pós-Graduação em Artes Visuais: História, Teoria e Crítica de Arte). Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1994. Orientadora: Maria Amélia Bulhões, julho de 1994.
- _____ "Nervo Ótico" e "Espaço N.O.": artes visuais em Porto Alegre durante os anos 70". In BULHÕES, Maria Amélia (Org.). Artes Plásticas no Rio Grande do Sul; Pesquisas Recentes. Porto Alegre: Ed. UFRGS, (Col. Visualidades, n.1), 1995. págs. 141-156.
- _____ "Espaço N.O., Nervo Ótico /organizadora – Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004 p.132 – (Fala do Artista; 2) – Vários colaboradores.
- COSTA, Cacilda Teixeira da; CORDEIRO, Waltemar, DIAS, Antônio; LEE, Wesley Duke; LEINER, Nelson; Aproximações do espírito pop: 1963-1968. São Paulo: mam, 2003. 175 p. : il
- GOMES, PAULO. Artes plásticas no Rio Grande do Sul: uma panorâmica. Porto Alegre: Lahtu Sensu, 2007. 228 p.
- LIPPARD, Lucy R. - A Arte Pop por Lucy Lippard e outros, São Paulo, Verbo, Editora da Universidade de São Paulo, 1976
- PECCININI, Daisy Valle Machado (org.) (1985). ARTE novos meios/multimeios — Brasil 70/80. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado.
- NUNES, Andrea Paiva. Todo lugar é possível : a rede de arte postal, anos 70 e 80. 207 f. : il. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2004.
- SCARINCI, Carlos. "Nervo Ótico". In "Espaço N.O., Nervo Ótico – Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004 p.132 – (Fala do Artista; 2) – Vários colaboradores.



» **A PINTURA FRANCISCANA DOS SÉCULOS XVIII E XIX NA CIDADE DE SÃO PAULO: FONTES E MENTALIDADE.**

MARIA LUCIA BIGHETTI FIORAVANTI - ARTE- EDUCADORA - MESTRE EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE –MAC /USP

RESUMO // Propomos colocar algumas considerações, que resultaram de um percurso de investigação e reflexão sobre as pinturas produzidas em igrejas franciscanas da cidade de São Paulo, durante o período que vai das últimas décadas do século XVIII à metade do século XIX.

Esse tema corresponde a nossa pesquisa de Mestrado e engloba os forros pintados e os quadros de três edificações paulistas: a igreja conventual de São Francisco, a capela da Venerável Ordem Terceira do Seráfico Pai São Francisco e a igreja e o coro do Mosteiro da Luz, este último um estudo inédito, dada a inacessibilidade da edificação, localizada dentro da clausura.

O exame dessas pinturas e dos documentos existentes nos arquivos dessas instituições nos permitiu estabelecer os motivos que levaram os religiosos da Ordem Franciscana, tanto frades e freiras como irmãos terceiros, a se tornarem seus comitentes e muitas vezes seus próprios autores, escolhendo temas ligados às suas histórias.

Investigamos também as fontes destas produções artísticas, bem como a mentalidade que transita-

va no universo em que essas obras extremamente simbólicas foram produzidas.

Um dos principais aspectos que decorreu do nosso estudo foi a verificação de que, no Brasil, os franciscanos, usaram a arte como instrumento facilitador de sua ação evangelizadora, e como meio de comunicação e conversão.

Verificamos que é uma arte simples de compreender e riquíssima em conteúdos temáticos, trazendo todas as características lusitanas quanto ao pensamento religioso e à expressão da fé, e tendo como única novidade a catequese destinada aos índios, o que nos levou a pensar, na questão da formação de identidades culturais diferentes que combinaram a espiritualidade portuguesa com a nova realidade da Colônia.

Não podemos pensar nessas manifestações artísticas sem estabelecer o contexto em que foram encomendadas e produzidas. Constatamos que, no período a que este estudo se refere houve em São Paulo um avanço que atingiu vários segmentos da cidade, decorrente das políticas do Morgado de Mateus no momento da restauração da Capitania de São Paulo, o que certamente possibilitou que as ordens religiosas reedificassem e ornamentassem suas igrejas.

Também descobrimos a singularidade da arte franciscana na cidade de São Paulo, delineada por características próprias como a questão ascética que se reflete na forma, pelo despojamento que faz parte do pensamento franciscano aliado às dificuldades técnicas de produção artística e a fatores de ausência de mestres de qualidade, senão episodicamente no caso da restauração da Capitania, resultando em composições bem diferenciadas das apresentadas pelos locais mais desenvolvidos da Colônia.

Essas produções de arte-sacra podem ser pensadas, portanto, como uma criação artística que expressa aspectos da mentalidade e da cultura da sociedade paulistana, de um determinado período, que repercutem até o momento contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE // História Da Arte, Arte-Sacra, Artes Visuais, Pintura, Franciscanos, Arte Franciscana, Século XVIII, Século XIX, Iconografia Franciscana, Cidade De São Paulo.

ABSTRACT // I propose to bring up some considerations, which are the result of a process of investigation and reflection about the paintings produced in Franciscan churches in the city of São Paulo during the period encompassing the last decades of the 18th century to mid-19th century.

This theme corresponds to my master's thesis research and encompasses the painted ceilings and the canvases of three buildings in São Paulo: the St. Francis Conventual Church, the chapel of the Venerable Third Order of the Seraphic Father Saint Francis and both the choir and the church of the Luz Monastery, the later being an unprecedented study, due to the inaccessibility of the site, located within clausure.

The examination of these paintings and of the existing documents in the archives of these institutions allowed me to establish the motives that led the religious members of the Franciscan Order, whether friars, nuns or third brothers, to commit them and often being their authors, choosing themes connected to their histories.

We also investigate the sources of these artistic productions, as well as the predominant mentality on

the universe within which these extremely symbolic works were produced.

One of the main factors brought up by my study was the verification that in Brazil the Franciscans used art as a facilitation tool for evangelizing actions and as a means for communication and conversion.

I verified that this is an art easy to be understood and extremely rich in thematic contents, carrying all Portuguese characteristics in relation to religious thought and expressions of faith, having as sole novelty the catechesis aimed at Indians, which led me to consider the issue of the formation of different cultural identities that combined Portuguese spirituality with the new reality of the Colony.

We cannot think of these artistic manifestations without establishing the context in which they were commissioned and produced. I was able to verify that during the time period covered by this study São Paulo underwent a developmental process that reached several segments of the city, in result of Morgado de Mateus' policies in the moment of the restoration of the Capitany of São Paulo, which most certainly allowed the religious orders to rebuild and decorate their churches.

I also found out the singularity of Franciscan art in the city of São Paulo, outlined by unique characteristics such as the aesthetical issue conveyed by form, the lenient quality which is part of the Franciscan thought allied to technical difficulties of artistic production and to the absence of highly qualified professionals, with occasional exceptions, such as during the restoration of the Capitany, resulting in compositions quite different from those found in more developed regions of the Colony.

These productions of sacred art may be thought, therefore, as an artistic creation that expresses aspects of the mentality and of the culture of São Paulo's society in a given period of time, and which still resonate in contemporary days.

KEY WORDS // History Of Art, Sacred Art, Visual Arts, Painting, Franciscans, Franciscan Art, 18th Century, 19th Century, Franciscan Iconography, City Of São Paulo.

Algumas considerações que resultaram da investigação e reflexão que fizemos¹⁹, sobre as pinturas produzidas, durante o período que vai das últimas décadas do século XVIII à metade do século XIX, em igrejas franciscanas da cidade de São Paulo, indicam que essas produções de arte-sacra podem ser pensadas como criações artísticas que quando trazidas a público no momento contemporâneo, ainda se encontram carregadas de características que repercutem não só os aspectos da mentalidade e da cultura da sociedade paulistana do tempo em que foram elaboradas, como também de elementos constitutivos das narrativas medievais que geraram a iconografia da ordem e das gravuras flamengas e estampas de missais empregadas como modelo pelos artistas e comitentes.

Com efeito, as fontes destas produções artísticas, a mentalidade que transitava no universo em

¹⁹ Esse tema foi focalizado em nossa pesquisa de Mestrado que engloba os forros pintados e os quadros de três edificações paulistanas: a igreja conventual de São Francisco, a capela da Venerável Ordem Terceira do Seráfico Pai São Francisco e a igreja e o coro do Mosteiro da Luz, este último um estudo inédito, dada a inacessibilidade da edificação, localizada dentro da clausura. FIORAVANTI, Maria Lucia Bighetti. A Pintura Franciscana Dos Séculos XVIII e XIX na Cidade de São Paulo: Fontes e Mentalidade. Pós Graduação Interunidades em Estética e História da Arte MAC /USP. São Paulo 2007

que essas obras extremamente simbólicas foram produzidas, bem como o exame dessas pinturas e dos documentos existentes nos arquivos dessas instituições, nos permitiram estabelecer os motivos que levaram os religiosos da Ordem Franciscana, tanto frades e freiras como irmãos terceiros, a se tornarem seus comitentes e muitas vezes seus próprios autores, escolhendo temas ligados às suas histórias.

Um dos principais aspectos apurados foi a verificação de que no Brasil os franciscanos, usaram a arte como instrumento facilitador de sua ação evangelizadora, e como meio de comunicação e conversão ou seja a utilização da Arte como retórica, para divulgar as devoções franciscanas e os dogmas da Igreja.

Constatamos que é uma arte simples de compreender e riquíssima em conteúdos temáticos, trazendo todas as características lusitanas quanto ao pensamento religioso e à expressão da fé, e tendo como única novidade a catequese destinada aos índios, o que nos levou a refletir, na questão da formação de identidades culturais diferentes que combinaram a espiritualidade portuguesa com a nova realidade da Colônia.

Não podemos pensar nessas manifestações artísticas sem estabelecer o contexto em que foram encomendadas e produzidas. Com efeito, no período a que este estudo se refere houve em São Paulo um avanço que atingiu vários segmentos da cidade, decorrente das políticas do Morgado de Mateus²⁰ no momento da restauração²¹ da Capitania de São Paulo, o que certamente possibilitou que as ordens religiosas reedificassem e ornamentassem suas igrejas.

Também descobrimos a singularidade da arte franciscana na cidade de São Paulo, delineada por características próprias como a questão ascética que se reflete na forma, pelo despojamento que faz parte do pensamento franciscano aliado às dificuldades técnicas de produção artística e a fatores de ausência de mestres de qualidade, senão episodicamente no caso da restauração da Capitania, resultando em composições bem diferenciadas das apresentadas pelos locais mais desenvolvidos da Colônia.

Quanto à importância da gravura como fonte das manifestações pictóricas franciscanas, traz à tona textos que remontam à idade Média, nos quais a iconografia tipicamente franciscana tem sua origem, uma vez que pintores e gravadores neles se baseavam, pois é na narrativa literária que o caráter miraculoso da imagem fundamenta-se e o histórico do objeto artístico define seu potencial de intervenção²², é a imagem produzindo efeitos como agente simbólico.

Enfim, para exemplificar a pluralidade de olhares que pode estar contida através dos tempos em uma manifestação artística, escolhemos uma das pinturas do teto do coro da igreja luz, intitulada



20 Governou 1766-1776

21 Autonomia Restaurada pelo Marques de Pombal em 14/12/1764

22 FREEDBERG, David. *The Power of Images*. The University of Chicago Press 1989 Chicago. P. 188.

Os Estigmas (Coro da igreja da Luz SP. Data entre 1802 e 1821. Autoria Desconhecida) que retrata a maior devoção franciscana na qual São Francisco é comparado a um Alter Christus, pois os estigmas são vistos como ferimentos idênticos às cinco chagas de Cristo, situadas nas mãos, nos pés e no lado direito.

Com efeito, a imagem do santo de Assis recebendo os estigmas constitui o centro da iconografia Franciscana, baseada na narrativa desse fato em textos dos primeiros biógrafos²³ do fundador da ordem, sendo representada em pintura desde o século XIII tendo sido bastante utilizada no século XVI.

» BIBLIOGRAFIA

- ANDRADE, Mário de. Padre Jesuino de Monte Carmelo. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1944.
- BELLOTO, Heloisa Liberali. Autoridade e conflito no Brasil Colonial: o Governo do Morgado de Mateus. 1755-1765. São Paulo: Secretaria de Estado e Cultura, 1979.
- BOVE, Pe. Cristóforo, O. F. M., Conv. Relator. Frei Antonio de Santana Galvão; (Antonio Galvão de França) O. F. M, Desc. Biografia comentada, Vol. II, 5. São Paulo: Ed. Roma, 1993.
- BRUNETTO, Carlos Javier Castro. Franciscanismo y arte Barroco em Brasil. Santa Cruz de Tenerife: 1996
- CULTURAL, 3C para el Arte. Barroco Hispano Americano em Chile. Madri: Corporacion Talleres Gráficos Brizzolis, 2002.
- FREEDBERG, David. The power of images. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.
- LE GOFF, Jacques. São Francisco de Assis. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- LEVY, Hanna. A pintura colonial no Rio de Janeiro: notas sobre suas fontes e alguns aspectos. Revista do SPHAN. Rio de Janeiro, n. 6, 1942.
- MAXWELL, Kenneth. Marquês de Pombal: paradoxo do Iluminismo. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MENEZES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Rumo a uma história visual. Departamento de História. FFLCH/ USP. Versão II. São Paulo: 2005.
- ORTMANN, Frei Adalberto O. F. M. História da antiga capela da Ordem Terceira da Penitência de São Francisco em São Paulo. São Paulo: DPHAN, 16, 1951.
- RÖWER, Pe. Dr. h. c. Frei Basílio O.F.M. Páginas da história Franciscana no Brasil. São Paulo: Vozes, 1957.
- TOLEDO, Benedito Lima de. Igrejas paulistanas de planta octogonal. Revista da Universidade de São Paulo. São Paulo, n. 2, ago. 1986.



» A TECNOLOGIA NO ENSINO DE ARQUITETURA

ARQUITETO, PROF. MSc. **NIERI SOARES DE ARAUJO** UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO

ARQUITETO, PROF. DR. **WILSON FLÓRIO** UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE, SÃO PAULO / UNICAMP

RESUMO // No ensino clássico do curso de arquitetura e urbanismo, as atividades práticas eram desenvolvidas geralmente em ateliês. O apoio de outras disciplinas fortaleciam o desenvolvimento do projeto. Na década de 90 do século XX, as pessoas passaram a ter facilidade na aquisição e uso de computadores. As inovações tecnológicas aos poucos foram sendo agregadas nas corpora-

23 Tomas de Celano Vida II ,211,I Fioretti,2ª parte Considerações III.

ções e nas instituições acadêmicas. A pesquisa desenvolvida pelos autores investiga a importância das (TICs), das ferramentas digitais no processo de ensino no curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Apresenta por meio de experimentos desenvolvidos pelos alunos a relação da produção digital e dos materiais providos do suporte físico. Diante das transformações tecnológicas, o controle e organização da informação na base de dados da web intensificou a visibilidade de seus projetos. Por fim, a pesquisa afirma a importância do suporte físico integrado ao suporte digital no processo de criação do aluno de arquitetura.

PALAVRAS-CHAVE // TIC; Computação Gráfica; Processo de Projeto; Experimentação.

ABSTRACT // Traditionally, education in architecture and planning involved practical activities generally developed in ateliers. The design was enriched through the support of other disciplines. In the 1990's of the last century, people started to gain access to computing means and tools, particularly through the acquisition and use of personal computers. Technological innovations restricted to a few started to be integrated into corporations as well as academic institutions. The research developed by the authors investigate the importance of the ICTs, the digital tools involved in the process of teaching and learning in architecture and planning, specifically in the Mackenzie Presbyterian University. It presents, by means of experiments developed by the students, the relation between digital production and the materials that appear from the physical support. In the face of technological transformations, control and organization of the information in the web database intensified the visibility of projects. Last but not least, the research reaffirms the importance of integrating the physical support to the digital support in the process of creation of architectural students.

KEY-WORDS // ICT; Computer Graphic; Design Process; Experimentation.

» **INTRODUÇÃO**

Nas atividades acadêmicas o modelo clássico no ensino de arquitetura e as novas tecnologias aos poucos foram se interagindo no processo pedagógico nos anos 90 do século XX. Notou-se que as ferramentas digitais transformaram profundamente o modo de pensar e refletir dos alunos, interferindo de maneira direta e consistente o processo de criação.

Segundo John Dewey (1859-1952) filósofo, psicólogo e educador norte-americano, a "cultura reflexiva" que representa a criação de uma nova postura no cânone educacional diante um novo pensamento pedagógico contemporâneo(1), a tecnologia facilitou as simulações e investigações projetuais por meio dos experimentos. Dewey afirma que diante um problema, o aluno no ato de pensar deve promover a experimentação de várias soluções, até que o teste mental aprove uma delas(1).

Os alunos são estimulados a criar várias propostas de seu projeto a uma percepção crítica e desenvolvimento do seu repertório quanto à compreensão das características dos materiais, da manipulação e simulações digitais e seus limites de aplicação.

Exercita fundamentos de geometria, proporção, escala e modulação. Interage em todo o processo de criação

respeitando e vivenciando uma metodologia aplicada nas etapas da construção do projeto, das partes ao todo.

A ferramenta digital deixa de ser um meio regrado e passa a ser um meio de ações cognitivas vivenciadas pelos alunos. Por esse viés é possível identificar a natureza da ferramenta digital como um agente colaborador no enriquecimento do repertório discente, por muitas vezes questionada pelos educadores onde resumem o desenho digital como um produto final para apresentação ou uma ação conflitante no processo projetual.

A prática do experimento estimula o aluno a investigar infinitas possibilidades de resultados geralmente impraticáveis com recursos exclusivamente pelo suporte físico.

» EXPERIMENTAÇÃO PROJETUAL DOS ALUNOS DE ARQUITETURA MACKENZIE

Na revisão e atualização pedagógica no ensino de arquitetura percebeu-se a necessidade de uma aproximação maior das disciplinas de projeto e computação gráfica. As ferramentas digitais deixaram de ser ensinadas de forma específica, isoladas entre si e entre as demais disciplinas do curso e passaram a ter um papel decisivo processo de pensar sobre o projeto.

O aluno inicia seus experimentos com auxílio do modelo físico, o que permite compreender sistematicamente a geometria em desenvolvimento. Esta investigação está diretamente atrelada aos croquis que registram no suporte físico as várias etapas que explicitam suas soluções (Figura 1).

O modelo digital gerado em um programa computacional atua como uma extensão de nossas capacidades cognitivas, cuja interatividade é fundamental para estender nossas capacidades de raciocínio durante o processo de projeto(2). Por intermédio das possibilidades da utilização das ferramentas gráficas é possível criar elementos arquitetônicos por muitas vezes complexas ou até mesmo inviáveis pelos meios tradicionais, ou seja, pela produção de modelos físicos (Figura 2).

Compete ao aluno tomar a decisão e identificar os limites dos meios disponíveis para o desenvolvimento de suas atividades. Essa diversidade dos meios físicos e digitais como recursos na produção de projeto e toda a representação gráfica no curso de arquitetura, transformou e continua nos dias atuais interagindo no comportamento dos alunos. O fator tempo, a multitarefa, a mobilidade e os meios de comunicação são conseqüências da tecnologia presente em toda a sociedade.

Com o surgimento dos portais e novos servidores de hospedagem estimulou e promoveu a criação de home pages corporativas e acadêmicas. Esse comportamento provocou um processo de digitalização das bases iconográficas, projetos e documentos em geral para possível publicação na web(3).

Na rotina das atividades acadêmicas a virtualização das informações pela educação a distância (EaD), promoveu uma nova relação entre o professor e o aluno. A dinâmica das atividades passaram a ser colaborativa, além da publicação por parte do professor do plano de ensino e a seqüência das aulas, a EaD fornece a possibilidade da realização de fóruns de discussão onde tempo e espaço tem outra conotação no processo de ensino. A ferramenta utilizada é o MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) criada pelo australiano Martin Doughiamas (Figura 3).

A pesquisa identificou a importância dos recursos tecnológicos emergentes na educação. A va-

lorização e integração no processo do ensino de arquitetura dos meios tradicionais e digitais, e a responsabilidade por parte do educador em concatenar pedagogicamente esses meios.

A Internet permite a visibilidade de toda a produção acadêmica e conseqüentemente a possível troca de experiências das mais diversas culturas, enriquecendo o repertório de todo corpo discente e docente.

A valorização e o conhecimento das técnicas tradicionais são importantes no aprendizado das ferramentas computacionais, principalmente quando se trata da criação de desenhos e dos modelos arquitetônicos. Com isso, a reflexão e a tomada de decisão por parte do aluno será fundamental no processo de ensino.

» **FIGURAS**

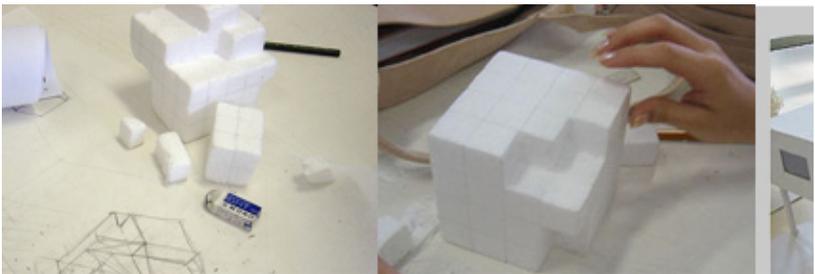


FIGURA 1 – 1.A: EXPERIMENTAÇÃO FÍSICA COM ESTUDO CROQUIS E MODELO; 1.B: INVESTIGAÇÃO DO MODELO FÍSICO; 1.C: MODELO FINALIZADO COM REFERÊNCIAS ESTRUTURAS, VEDAÇÕES E ABERTURAS. FONTE: AUTORES.

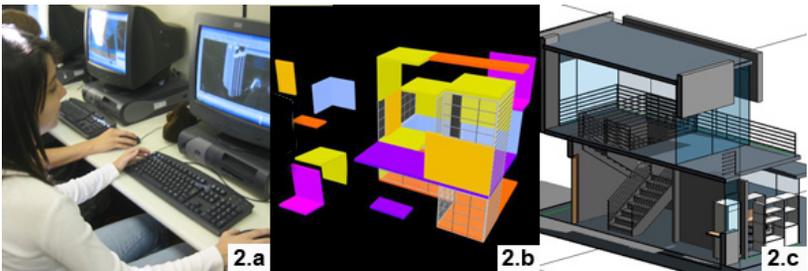


FIGURA 2 – 2.A: ATIVIDADE REALIZADA EM LABORATÓRIO; 2.B: INVESTIGAÇÃO DO MODELO DIGITAL EM CAD; 2.C: DETALHAMENTO MODELO COM FERRAMENTA BIM (BUILDING INFORMATION MODELING). FONTE: AUTORES.

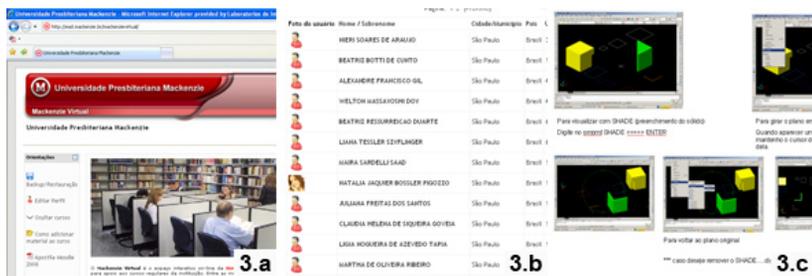


FIGURA 3 – 3.A: INTERFACE EAD MOODLE; 3.B: RELAÇÃO DOS ALUNOS ON LINE; 3.C: COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES ACADÊMICAS. FONTE: AUTORES.

» REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1. GOMES, J.B.; CASAGRANDE, L.D.R. A Educação Reflexiva na Pós-Modernidade. USP, 2002, Ribeirão Preto.
- 2. FLORIO, W. ; ARAÚJO, N. S. A Importância da Tecnologia da Informação e de Modelos 3D/4D no Processo e Gestão de Projetos em Arquitetura. In: VI Encontro Tecnológico de Engenharia Civil e Arquitetura – ENTECA, 2007, Maringá.
- 3. FLORIO, W. ; SEGALL, Mario L.; ARAÚJO, N. S. Gestão de Projetos Arquitetônicos em Espaços Virtuais e Prototipagem Rápida. NUTAU - Núcleo de Pesquisa em Tecnologia da Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2008, São Paulo.

» O CRESCIMENTO DA PROPAGANDA NAS REDES SOCIAIS.

PAULA RENATA CAMARGO JESUS. DOUTORA EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA/PUC/SP. PROFESSORA NA UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE; UNISANTA; UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL.

GIOVANNA CAPPOMACIO. ESPECIALISTA EM PUBLICIDADE E MERCADO – POÉTICAS VERBAIS PELA ECA/USP. PROFESSORA NA UNISANTA E UNIP/SANTOS – SP.

Por meio das redes sociais, como o Orkut, a propaganda digital cresce a cada dia. Para se ter uma idéia, em janeiro de 2008, os “internautas” passaram 7,5% de seu tempo em redes sociais. O Brasil lidera a lista de países com o maior número de usuários nessas redes. A propaganda digital quer o “internauta”. Portanto, o anunciante, como a indústria farmacêutica que surgiu nos anúncios em bondes e nos outdoors, hoje está em todas as mídias e, na internet, apresenta-se em sites, farmácias virtuais, second life e nas redes sociais.

PALAVRAS-CHAVE // redes sociais, história da propaganda, mídia convencional, mídia digital.

A internet ou mídia digital é considerada uma mídia que reúne elementos híbridos, interação em tem-

po real e possibilidade de controle do meio, de acordo com as preferências do usuário. Com a Web 2.0, também conhecida como web participativa, surgem as redes sociais, um fenômeno no Brasil. A pesquisa realizada em 16 países pela MTV Networks e Microsoft²⁴, apontou que os jovens brasileiros de 14 a 24 anos são os que têm o maior número de amigos virtuais em comunidades on-line, sendo o Orkut uma das principais redes sociais utilizadas pelos entrevistados, e que, detém o maior número de usuários no Brasil, fenômeno que fez do país, líder em tempo de permanência na internet²⁵.

Por meio das redes sociais, a propaganda digital cresce a cada dia. Para se ter uma idéia, em janeiro de 2008, os "internautas" passaram 7,5% de seu tempo em redes sociais, ou seja, o Brasil lidera a lista de países com o maior número de usuários nessas redes.

LEVY reforça esse conceito:

"O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato." (1999, 130).

Segundo o Ibope NetRatings²⁶, o Brasil é o país que apresenta o maior número de páginas vistas por usuário em redes sociais, somente no mês de abril/2008 foram contabilizadas 1.868 páginas vistas por usuário, confirmando a afinidade dos brasileiros com as redes sociais.

Além do Orkut, existe também o Facebook, My Space, onde, por exemplo, é possível compartilhar fotos e vídeos, adicionar aplicativos, participar de fóruns, interagir com opiniões próprias, conhecer pessoas e gerar oportunidades de negócios. Com uma maior permanência de tempo à internet é possível conhecer grupos específicos de usuários que participam de comunidades, fóruns e, através das discussões, postagens acompanham as necessidades e aspirações sobre determinado produto/serviço. No Brasil, já são várias as empresas que investem em redes sociais. Exemplo disso é a Pfizer, líder mundial na indústria farmacêutica, que investe alto em marketing e na propaganda na mídia de massa. A Pfizer destina parte de seu investimento na propaganda digital: site, e-mail mkt, second life e, atualmente, tem várias comunidades no Orkut, tanto de funcionários quanto de usuários ("Eu adoro trabalhar na Pfizer"; "Saúde animal"; "Família Pfizer"; etc) todas destacam a marca Pfizer.

Conforme PINHO:

"... os consumidores serão conhecidos pelos seus nomes... com o advento da Internet. Nela, a publicidade on-line, poderá se transformar em uma valiosa ferramenta de comunicação persuasiva e ainda possível de ser dirigida, de modo personalizado e individualizado, para os consumidores e prospects de produtos, serviços e marcas." (2000, 101).

Outro estudo encomendado pela Nokia²⁷ intitulado "A Glimpse of the Next Episode" (Uma olhada no

24 Fonte: <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,011784983-EI4802,00.html> Portal Terra Networks, em 30/07/2007.

25 Fonte: http://www.bluebus.com.br/show/2/78156/registre_18_milhoes_de_brasileiros_usaram_a_web_em_junho_diz_ibo - Portal Blue Bus em Novembro/2007.

26 Fonte: http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=pesquisa_leitura&db=caldb&docid=AF65F46539B160A58325746D005968AC Ibope NetRatings, acessado em junho/2008.

27 Fonte: <http://nseries.com/entertainmentstudy/> Nokia acessado em novembro/2007.

próximo episódio), com objetivo de diagnosticar como os indivíduos entre 18 e 34 anos lidam com o entretenimento no mundo digital, revelou que 52% desses entrevistados são usuários regulares de redes sociais, confirmando o êxito do Orkut, Facebook, MySpace, entre outros.

A possibilidade de interagir com outras pessoas, compartilhando interesses comuns, visando troca de experiências, são elementos presentes na web 2.0, mas esse agrupamento social em ambiente digital, não pretende substituir o convívio real das pessoas, mas sim, a busca de uma forma adicional de interação entre indivíduos. Da mesma forma como acontece com os meios tradicionais e as novas mídias. Conforme a afirmação de PINHO: “Apesar de suas evidentes vantagens como meio de comunicação, a internet não deve substituir os tradicionais instrumentos de comunicação publicitária. A própria história da evolução dos meios de comunicação tem mostrado que o surgimento de outro veículo não acarreta o inexorável desaparecimento do anterior.” (2000, 107).

A nós, não cabe previsão ou julgamento, mas o bom senso de reconhecer o interesse cada vez maior de pessoas e, conseqüentemente dos negócios da propaganda, nas questões que levam à convergência das mídias.

» BIBLIOGRAFIA:

- LÉVY, P. Cibercultura. SP: Editora 34, 1999.
- PINHO, J. B. Publicidade e vendas na Internet: técnicas e estratégias. SP: Summus, 2000.
- SANTAELLA, Lúcia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo? São Paulo: Paulus, 2005.
- Internet: http://www.bluebus.com.br/show/2/78156/registre_18_milhoes_de_brasileiros_usaram_a_web_em_junho_diz_ibope – acessado em Novembro/2007.
- http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=Análises%20e%20Índices&docid=AF65F46539B160A58325746D005968AC – acessado em Junho/2008.
- <http://nseries.com/entertainmentstudy/> - acessado em novembro/2007.
- <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,011784983-E14802,00.html> - acessado em novembro de 2007.
- http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/pare_propaganda/document.2006-05-22.3626231898. - acessado em julho/2008.



» DA LIBERDADE, PROBABILIDADE E NECESSIDADE: O APARELHO E SUAS POSSIBILIDADES.

RAFAEL DALL'ANESE DURANTE - UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE (UPM) - PROGRAMA DE Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura - BACHAREL EM DESIGN GRÁFICO, CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

Resumo // Um dos ensaios mais importantes publicados por Vilém Flusser é, sem dúvida Für eine Philosophie der Fotografie, traduzido para o português como Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Nele, o autor teoriza sobre o universo dos aparelhos digitais, tomando como ponto de partida e fio condutor de seu pensamento, o aparelho fotográfico; pois “pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. [ainda.]”

Analisá-lo é método eficaz para captar o essencial de todos os aparelhos, desde os gigantes (como os administrativos) até os minúsculos (como os chips)²⁸. Além de enfatizar a importância de uma conceituação precisa, Flusser ensaia capítulos sobre o modo de ser de tais aparelhos e oferece grande contribuição para entendermos o modo com o qual aparelho e homem jogam, trazendo à tona o que ele mesmo chama de conceitos-chave: imagem, aparelho, programa, informação²⁹. Tais conceitos formam as pedras angulares de toda filosofia da fotografia ou Filosofia do Aparelho. Contudo, o presente texto pretende apresentar – focando os argumentos nos conceitos de aparelho e programa – uma maneira de analisar o fenômeno da determinação de uma possibilidade em um jogo entre homem e aparelho. Para tanto, faz-se necessário a compreensão do aparelho como uma caixa preta, pronta para o enfrentamento – “aparelho-fera” – que traz em seu programa possibilidades de jogo pré-inscritas que dependem de algumas variáveis para serem determinadas. Quais são as variáveis que implicam esse fenômeno?

ABSTRACT // One of the most important essays published by Vilém Flusser is *Für eine der Philosophie Photograph*, translated into English as *Towards a Philosophy of Photography*. In this work, the author theorize about the universe of digital apparatus, taking as a starting point and center of their thinking, the photographic apparatus; it can work as a model for all apparatus characteristic of the present and the immediate future. [yet:] Analyze it, is an effective method to capture the essence of all apparatus, from the huge (as the administrative) to the tiny (as the chips). Beside the fact that he emphasizes the importance of a precise definition, Flusser use to create chapters about what exactly is an apparatus and offers great contribution to understanding the way in which man and machine play, bringing to the present what he calls the key concepts: image, apparatus, program, information. These concepts form the cornerstones of the whole philosophy of photography or Philosophy of the Apparatus. However, this text is planning to present - focusing the arguments on the concepts of apparatus and program - a way to analyze the phenomenon of determining a possibility in a game between a man and a machine. To this, it is necessary to understand the unit as a black box, ready for confrontation – *aparelho-fera* – which brings in its program, pre-programated possibilities of games that depend on some variables to be determined. What are the variables involving this phenomenon?

Entre os textos conceitualmente mais densos e difíceis de Vilém Flusser está certamente Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Nele, Flusser desenvolve uma reflexão estrutural e categórica sobre as principais questões relativas ao que ele mesmo chamava de Pós História³⁰. No §3 deste ensaio, encontra-se um subtítulo denominado O aparelho. Se difícil é o texto sobre o aparelho, mercê da complexidade de seu(s) objeto(s) e da nem sempre clara exposição epistêmica do autor, a habitual profundidade de análise, potencializa tal dificuldade. Ao longo do desenvolvimento da crítica, Flusser propõe conceitos-chave para a compreensão de seus propósitos, sendo eles: imagem, aparelho, programa, informação. E é tendo como objeto de

28 FLUSSER, 2002: 19

29 Ibid, p. 71.

30 Ver Flusser, 1983. Pós História. São Paulo: Duas Cidades.

análise os conceitos-chave: aparelho, programa e derivando destes uma nova possibilidade para compreendê-los – trazendo como base para esse estudo os conceitos de: liberdade, probabilidade, necessidade – , que o presente artigo, mesmo que neste curto espaço, cuidará.

Com efeito, certamente o leitor deve estar se questionando sobre o que devemos entender por aparelho. Pois digo, de maneira imediata, que o objetivo central deste texto é tentar, breve e justamente, propor uma possibilidade para esta compreensão e, deste modo, dar continuidade aos pensamentos formulados por Flusser. Para tanto, observaremos rapidamente como o conceito de necessidade pressupõe a probabilidade e este pressupõe a liberdade.

Realizaremos a proposição a partir desta passagem:

Querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial que está surgindo. Se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o estar programado é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-inscritas”) por aqueles que o produziram. [Ainda:] O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada nova fotografia realizada, diminui o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. O fotógrafo age em prol do esgotamento do programa [...] Já que o programa é muito “rico”, o fotógrafo se esforça por descobrir potencialidades ignoradas³¹.

Há, sem dúvida, nesse jogo do homem contra o aparelho, no empenho do esgotamento das possibilidades pré-inscritas no programa, como nos diz Flusser, uma probabilidade que resulta de um maior número de acasos favoráveis; e, à medida que aumenta essa superioridade numérica, ultrapassando os acasos contrários, a probabilidade aumenta em proporção e engendra um grau superior de crença ou assentimento relativo à determinação dessas possibilidades contidas no programa do aparelho. Partimos para esta análise, de acordo com a observação de Flusser, de um plano de possibilidades finitas. Se um dado fosse marcado com um determinado algarismo ou número de pintas em quatro de suas faces e com outro algarismo ou número de pintas nas duas faces restantes, seria mais provável voltar-se para cima uma das primeiras que das segundas; mas, se tivesse mil faces marcadas do mesmo modo e apenas um diferente das outras, a probabilidade seria muito maior, e mais firme e segura a nossa crença ou expectativa na determinação do fenômeno.

Talvez esse processo mental ou raciocinativo pareça trivial, mas para quem o considera mais a fundo ele pode dar margem a interessantes especulações. Passamos, deste modo, a considerar como igualmente provável o voltar-se de qualquer das faces para cima. E me parece que está nesta operação a verdadeira natureza da liberdade, ou do acaso: tornar perfeitamente iguais e equiprováveis a determinação de qualquer possibilidade pré-inscrita no programa do aparelho. Aqui consiste a pressuposição da necessidade. A determinação de toda e qualquer possibilidade se dá ao acaso, por necessidade, num esforço para descobrir potencialidades ignoradas.

Embora dando preferência ao mais usual e acreditando na determinação de um possibilidade, não devemos esquecer todas as outras: é preciso dar a cada uma delas um peso e autoridade parti-

³¹ Ibid, p. 23.

cular, conforme haja mostrado com freqüência no passado. Talvez seja esse o modo de ser do jogo entre homem e aparelho; este eterno retorno num empenho repetitivo para a realização do objetivo: esgotar as possibilidades. Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador. E tal homem não brinca com seu brinquedo, mas contra ele. Procura esgotar-lhe o programa³². Desta maneira, aparelho implica em automação e jogo. Esse jogo, do homem contra o aparelho implica em variáveis, sendo estas: possibilidade, probabilidade e necessidade, pois estão implícitas no modo de ser desse jogo.

O decisivo em relação à continuidade das formulações propostas por Flusser é captar e entender as categorias fundamentadas pelo autor e oferecer ao leitor atento, novas maneiras de analisar o fenômeno da determinação de uma possibilidade em um jogo entre homem e aparelho, bem como novas proposições para a crítica do modo de ser do homem contemporâneo.

» REFERÊNCIAS

- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.



» SOCIEDADE CULTURA E ARTE

REGINA CÉLIA FARIA AMARO GIORA - Universidade Presbiteriana Mackenzie - Doutora em Psicologia – USP - Profª do Programa de Pós – Graduação em Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura

RESUMO // O presente artigo busca apontar de forma sucinta a relação existente entre sociedade, arte e cultura à luz das contribuições teóricas da Psicologia Sociohistórica e da Psicologia Analítica. A Arte é entendida como um fenômeno cultural produzido pelo psiquismo humano desde tempos imemoriais, graças à complexidade do nosso cérebro, que permitiu o desenvolvimento da linguagem enquanto instrumento simbólico de expressão e de comunicação. Para a teoria sócio-histórica, por meio da linguagem, o ser humano pode desenvolver todas as funções psíquicas superiores e foram essas as responsáveis pela expansão da consciência e, conseqüentemente, da criatividade. Por funções superiores, compreende-se, principalmente: o pensamento, a percepção, a vontade, a imaginação, a atenção, a memória. Essas são construídas ao longo da história social do homem em sua relação com o mundo e dependem fundamentalmente da aprendizagem. Ao se apropriar do conjunto de sistemas simbólicos de representação da realidade, produzido pela cultura, o homem pode construir a interpretação do mundo e de si próprio. A principal característica da consciência é a intencionalidade, pois é ela que organiza, ativamente a informações recebidas tanto pelo organismo, como pelo ambiente. O animal é produto do determinismo biológi-

32 Ibid, p. 23 – 24.

co. Ele não cria nada. Tudo na história da humanidade é resultado da capacidade criadora do ser humano. Para a Psicologia Analítica, a consciência não se esgota na razão. Suas funções envolvem, também a sensação, a intuição e o sentimento. A arte é uma forma de conhecimento produzido pela lógica do sentimento que se orienta pelo inconsciente individual e coletivo e não apenas pela lógica da razão. Por isso mesmo, consegue ir além das diferenças culturais e sociais e expressar significados vividos por toda a história da humanidade. É, também, por essa razão que a arte produzida numa época, só em parte é condicionada por fatores sociais e culturais. A arte influencia, em parte, nosso forma de perceber e sentir o mundo e a nós mesmos. A força arquetípica da arte é responsável pela quebra do tempo e do espaço. Pensar por meio de imagens, que são impregnadas de elementos que escapam ao condicionamento da sociedade e da cultura, confere-lhe uma autonomia impossível de ser identificada em outras linguagens. Observa-se, entretanto, que o inconsciente não é algo separado do consciente. A sociedade não pode prescindir da arte porque é através dela que o homem conhece sua essência estética, ética e espiritual e que num processo recorrente, se repete, indefinidamente, em todas as culturas. A Arte que cria o homem e tal como um espelho o reflete em todas as suas dimensões.

As obras de arte, reconhecidas pela sociedade, que mais perduram são aquelas que expressam o profundo da essência humana, que é comum a todos, e que permite ao homem se reconhecer como ser ativo, sensível e reflexivo.

PALAVRAS-CHAVE// arte, sociedade, cultura, consciência e criatividade

El presente artículo busca apuntar de forma sucinta la relación existente entre sociedad, arte y cultura según las contribuciones teóricas de la Psicología Socio-histórica y de la Psicología Analítica. El Arte es entendido como un fenómeno cultural producido por el psiquismo humano desde tiempos inmemoriales, gracias a la complejidad de nuestro cerebro, que permitió el desarrollo del lenguaje mientras instrumento simbólico de expresión y de comunicación. Para la teoría socio-histórica, por medio del lenguaje, el ser humano puede desarrollar todas las funciones psíquicas superiores y ellas fueron las responsables por la expansión de la conciencia y consecuentemente, de la creatividad. Por funciones superiores, se comprende, principalmente: el pensamiento, la percepción, la voluntad, la imaginación, la atención, la memoria. Esas son construidas a lo largo de la historia social del hombre en su relación con el mundo y dependen fundamentalmente del aprendizaje. Al apropiarse del conjunto de sistemas simbólicos de representación de la realidad, producido por la cultura, el hombre puede construir la interpretación del mundo y de si propio. La principal característica de la conciencia es la intencionalidad, pues ella es la que organiza activamente las informaciones recibidas, ya sea por el organismo, o sea por el ambiente. El animal es producto del determinismo biológico. Él no crea nada. Todo en la historia de la humanidad es resultado de la capacidad creadora del ser humano. Para la Psicología Analítica la conciencia no se agota en la razón. Sus funciones involucran también la sensación, la intución y el sentimiento. El arte es una forma de conocimiento producido por la lógica del sentimiento que se orienta por el inconsciente individual y colectivo y no sólo por la lógica de la razón. Por ello mismo, logra llegar más allá de las diferencias culturales y sociales y consigue expresar significados vividos por toda

la historia de la humanidad. También es por esa razón que el arte producido en una época, sólo en parte está condicionada por factores sociales y culturales. El arte influye, en parte, nuestra forma de notar y sentir el mundo y a nosotros mismos. La fuerza arquetípica del arte es responsable por la quiebra del tiempo y del espacio. Pensar por medio de imágenes, que son impregnadas de elementos que escapan al condicionamiento de la sociedad y de la cultura, le confiere una autonomía imposible de identificarse en otros lenguajes. Sin embargo, se observa que el inconsciente no es algo separado del consciente. La sociedad no puede prescindir del arte porque es a través de él que el hombre conoce su esencia estética, ética y espiritual, y que en un proceso recurrente, se repite indefinidamente en todas las culturas. El Arte que crea el hombre y tal como un espejo lo refleja en todas sus dimensiones.

Las obras de arte reconocidas por la sociedad, que más duran son aquellas que expresan el profundo de la esencia humana, que es común a todos, y que permite al hombre reconocerse como ser activo, sensible y reflexivo.

PALABRAS-CLAVE // arte, sociedad, cultura, conciencia y creatividad,

A Arte é entendida como um fenômeno cultural e social produzido pelo psiquismo humano, capaz de provocar uma reação estética. A Arte encontra-se presente na história da humanidade, desde tempos imemoriais, graças à complexidade do nosso cérebro, que permitiu o desenvolvimento da linguagem, enquanto instrumento simbólico de expressão e de comunicação de pensamentos e sentimentos.

No seu nascedouro, a Arte pouco tem a ver com a "beleza" e nada com a contemplação estética, com o desfrute estético. Era apenas um instrumento mágico, isto é, um conjunto de signos, usados pela coletividade humana, que garantia sua luta pela sobrevivência. Essa era sua função essencial.

Para a teoria sóciohistórica, foi por meio da linguagem, em especial da linguagem artística, que o ser humano pode desenvolver todas as funções psíquicas superiores responsáveis pela expansão da consciência, entendida como uma categoria que ultrapassa a esfera do racional. Por funções psíquicas superiores compreende-se, principalmente: o pensamento, a percepção, a vontade, a imaginação, a atenção, a memória. Essas são construídas ao longo da história social do homem em sua relação com o mundo e dependem fundamentalmente da aprendizagem. Ao se apropriar do conjunto de sistemas simbólicos de representação da realidade, produzido pela cultura, o homem pode construir a interpretação do mundo e de si próprio. Por meio da linguagem artística pode dar sentido às experiências vividas ou apenas imaginadas, enriquecendo dessa forma a própria vida.

A Arte, tal como a compreendemos, contemporaneamente, desempenha várias funções. Entre elas destacam-se: gerar prazer estético; ser instrumento de conscientização política e social; ser instrumento de sensibilização, inclusive para a ação política; conduzir à alienação; constituir-se numa forma de conhecimento do ser humano nas suas múltiplas dimensões; possibilitar uma maior compreensão do mundo e sua possível transformação e estimular o desenvolvimento da capacidade criadora. Isso, sem perder a virtude da magia que lhe é inerente.

Vejamos o que alguns artistas e intelectuais elencados por Morais, pensam a respeito da Arte. “Se queremos saber o que somos, precisamos compreender o que é Arte”, escreveu Faure, 1949. Para Langer, 1966, a linguagem artística é a expressão da consciência humana em uma imagem metafórica única. Gabo, 1962, observa que a função da arte é desenvolver a consciência humana. Para Argan, 1957, a arte não é vã satisfação dos desejos materiais, mas uma percepção mais clara e eficaz das coisas, um modo mais lúcido de estar no mundo. Para Mário de Andrade, 1938, a atividade artística nos abre um dos caminhos penetrantes de introdução ao ser. O objetivo da arte, para Castro, 1970 é descobrir, conhecer e modificar o mundo. Para Eco, 1962 é mais que isso – é trazer complementos, formas adicionais às já existentes e desveladoras das próprias leis e da própria vida pessoal. Para Beuys, 1970, o desenvolvimento da consciência humana é já, ele mesmo, um processo plástico.

Para a Psicologia Sóciohistórica, a principal característica da consciência é a intencionalidade, pois é ela que organiza, ativamente as informações recebidas pelo organismo e pelo ambiente. O animal é produto do determinismo biológico. Ele não cria nada. Tudo na história da humanidade é resultado da capacidade criadora do ser humano. E o ser humano só se tornou criativo porque foi capaz de desenvolver a consciência.

A Psicologia Analítica também compreende a consciência, como categoria que não se esgota na razão. Jung apontou, como parte da consciência, além do pensamento, a sensação, a intuição e o sentimento. A Arte seria uma forma de conhecimento produzido pela lógica do sentimento que se orienta pelo inconsciente individual e coletivo e não apenas pela lógica da razão. Por isso mesmo, consegue ir além das diferenças culturais e sociais, expressar significados vividos por toda a história da humanidade e antecipar o que está por vir. É, também, por essa razão que a Arte produzida numa época, só em parte é condicionada por fatores sociais e culturais. Para Fiedler, 1876, os artistas não devem dar expressão ao conteúdo da época, mas sim, outorgar conteúdo a essa época. André Malraux dizia que a obra surge em seu tempo e de seu tempo, mas ela se torna obra de arte por aquilo que lhe escapa.

A Arte influencia, nosso forma de perceber e sentir o mundo e a nós mesmos. A força arquetípica da arte é responsável pela quebra do tempo e do espaço. Sentir e pensar por meio de imagens, que são impregnadas de elementos que escapam ao condicionamento da sociedade e da cultura, confere-lhe uma autonomia impossível de ser identificada em outras linguagens. Expressar-se artisticamente, requer elementos que vão além do racional, pois o uso da imaginação, fonte da criatividade, é condição essencial para o artista. A imaginação é o espaço privilegiado das fantasias e essas, são as expressões concretas das emoções. E, na imaginação, tudo é possível. Freud foi o primeiro a tentar compreender a importância da fantasia, do conteúdo simbólico das manifestações artísticas apontando a força criadora do inconsciente. Para ele, a necessidade estética do homem nasce da necessidade de viver fantasias que alteram o significado de suas experiências cotidianas. A imaginação criadora do artista é capaz de tornar visível aquilo que é invisível, de criar imagens onde não cabem as palavras, de criar sons e formas para exprimir sensações, pensamentos e sentimentos. É nas zonas desconhecidas do inconsciente que o artista vai buscar a forma e o conteúdo que darão vida a sua produção, que em inúmeras vezes, nem ele pró-

prio sabe explicar. Observa-se, entretanto, que o inconsciente não é algo separado do consciente. Pelo contrário. Os processos que se iniciam no primeiro têm sua continuidade no segundo.

A sociedade não pode prescindir da Arte porque é através dela que o homem conhece sua essência estética, ética e espiritual e que num processo recorrente, se repete, indefinidamente, em todas as culturas. A Arte cria o homem e tal como um espelho, consegue refleti-lo em todas as suas dimensões.

As obras de arte, reconhecidas pela sociedade, que mais perduram são aquelas que expressam a natureza humana, que é comum a todos, e que permite que cada um se reconheça como ser ativo, sensível e reflexivo.

Essas são apenas algumas pinceladas sobre as relações entre sociedade, cultura e arte sob duas visões complementares da Psicologia Social.

» REFERÊNCIAS

- FISCHER, E. A necessidade da Arte. Rio de Janeiro. Ed. Guanabara. 1987
- FREUD, S. Obras Completas. São Paulo. Imago 1999
- GIORA, R. Arqueologia das emoções. Petrópolis. Vozes, 1999
- JUNG, C.G. O homem e seus símbolos. Rio de Janeiro. Nova Fronteira s/d
- VÁZQUEZ, A. S. As idéias estéticas de Marx. Rio de Janeiro. Ed. Paz e Terra. 1978
- VYGOTSKI, L. Psicologia Del arte. Barcelona. Barral Eds. 1972
- MORAIS, F. Arte é o que eu e você chamamos arte. Rio de Janeiro. Record. 1998



» A AULA DE ARTE COMO ESPAÇO DE ENCONTRO E CONSTRUÇÃO HUMANA: O QUE ENSINAM OS MESTRES ARTESÃOS DO BARRO?

SUMAYA MATTAR MORAES - PROF^ª DR^ª JUNTO AO DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS DA ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO.

RESUMO // Este artigo é um convite à reflexão sobre o papel central que a arte e a educação desempenham no processo de construção humana, a partir da abordagem dos universos poéticos de duas mestras ceramistas, que, a despeito de toda dificuldade, vivenciam, há pelos menos cinco décadas, a genuína experiência criadora: Shoko Suzuki, e Isabel Mendes da Cunha. A aprendizagem artesanal envolve princípios e valores éticos e humanos que ultrapassam a produção em larga escala da sociedade industrial, bem como a reiteração de técnicas e procedimentos didáticos e artísticos ainda muito observados nas propostas de ensino-aprendizagem da arte desenvolvidas no espaço escolar, oferecendo elementos fundamentais para o reencontro da dimensão humana da arte-educação. Permeada pelo fazer conjunto e o diálogo, a condução da aprendizagem de um ofício tradicional por um mestre artesão é capaz de desencadear a práxis criadora nos aprendizes,

que, além de sentirem satisfação com o trabalho, também passam a desenvolver um processo produtivo próprio, em que a experimentação, dirigida à busca de novas possibilidades construtivas e ao encontro de um caminho poético particular, convive harmoniosamente com a preservação de saberes fundamentais transmitidos de geração a geração.

PALAVRAS-CHAVE // Formação de professores; Ensino-aprendizagem da Arte; Prática de Ensino; Artes Visuais; Cerâmica.

ABSTRACT // This paper is a call for reflection on the central role that art and education play in the process of human building, from the approach of the poetical universes of two particular master potters that, in spite of all difficulties, live through the genuine creative experience for at least five years: Shoko Suzuki and Isabel Mendes da Cunha. Knowledge derived from the building of hand-made artifacts encompasses ethical and humanistic principles and values that transcend not only large scale production, typical of the industrial society, but also the reiteration of techniques as well as didactic and artistic procedures, still present in the art teaching-learning proposals developed within the school environment, thus revealing essential elements in the finding of the humanistic dimension underlying art-education. Permeated by team production and dialogue, the direction of traditional workmanship learning processes by a master artisan is capable of unleashing creative praxis in the apprentices who, added to a job satisfaction feeling, will also develop productive procedures on their own. In such processes, experimentation, directed both at seeking new constructive possibilities and encountering an individual poetical path, cohabit harmoniously with the preservation of essential knowledges passed on from one generation to another.

KEYWORDS // Training of teachers, teaching-learning the art; Practice of Education; Visual Arts; Ceramics.

Tendo como objeto de estudo o potencial da aprendizagem pelo fazer na formação de professores de arte, consideramos necessário investigar práticas de ensino-aprendizagem da arte pautadas em princípios humanísticos, diferentes, portanto, daquelas reiteradamente ainda muito observadas no espaço escolar. Com este propósito, consideramos a hipótese de investigar os modos de transmissão de conhecimentos de artesãos vinculados a uma determinada tradição, considerando que em tais processos encontraríamos elementos constitutivos de um tipo de formação artística que, não estando separada da vida vivida, fosse verdadeiramente significativa. Essa hipótese, confirmada com a pesquisa, assentou-se na ausência de dicotomia entre o trabalho e a sobrevivência do artesão, ausência essa que o permite ter com o mundo uma relação mais satisfatória que a de trabalhadores que vendem anonimamente sua força de trabalho. Este é o caso de Shoko Suzuki e Isabel Mendes da Cunha, mestras ceramistas octogenárias, cujos universos poéticos, a despeito das grandes diferenças e dos muitos quilômetros que as separam geograficamente, se aproximam em vários aspectos. Suas produções artísticas vinculam-se às suas histórias de vida e tanto trazem referências da tradição e da cultura ancestrais das quais são depositárias como estão relacionadas às experiências que vivenciam em face das condições concretas dos contextos sócio-culturais nos quais estão inseridas. Fortes propósitos éticos e huma-

nísticos fundamentam a produção de suas obras e a forma como conduzem o processo formativo de aprendizes, aos quais oferecem seus saberes ancestrais. Em tais processos formativos, entre outros elementos, estão presentes o fazer conjunto, a prática artística, a pesquisa, a experimentação e o diálogo, elementos que, de modo geral, estão ausentes das aulas de arte no espaço escolar. Por esta razão, as obras, os percursos e os modos de ensinar e de trabalhar das duas ceramistas contribuem para a reflexão sobre a formação de professores de arte e a natureza do processo de ensino-aprendizagem da arte no espaço escolar e a abordagem de muitos conceitos fundamentais relacionados a estes dois campos, entre os quais: apreciação estética, produção artística, experiência estética, práxis criadora, multiculturalidade e conquista de cidadania.³³

Shoko Suzuki nasceu em Tóquio em 1926. Como muitos japoneses, sofreu as trágicas consequências da segunda guerra. Dessa experiência, extraiu a decisão de se tornar ceramista, debruçando-se sobre uma atividade criadora que, tendo o auxílio do fogo para o endurecimento da matéria, repudia a fragilidade da vida humana. Apertou em terras brasileiras no início da década de sessenta, atraída pela beleza das curvas da arquitetura de Niemeyer, fortemente presentes na então recém-construída Brasília. A partir daí, instalada em seu sítio no município de Cotia, em São Paulo, onde construiu com as próprias mãos o primeiro forno noborigama³⁴ do Brasil, passou a trabalhar incansavelmente no desenvolvimento de uma síntese poética entre os fundamentos de sua cultura de origem e a cultura do país que escolheu para viver. A peculiar forma como prepara e trabalha o barro, o torneamento manual e a queima no noborigama são fundamentos do seu processo criador e formador, não somente meios; com eles, gravou em sua obra uma vontade própria, remetendo à cerâmica uma dimensão profunda, razão pela qual é considerada pela crítica uma das mais importantes ceramistas do país. Ao sentir-se preparada, Shoko lançou-se à tarefa de compartilhar com os mais jovens seus conhecimentos, fundamentando sua proposta pedagógica nos princípios que embasam sua prática artística, de tal modo que a aprendizagem da cerâmica se desse não pela assimilação, memorização e reprodução de técnicas e procedimentos, mas pela compreensão e vivência da verdadeira experiência criadora propiciada pela terra como matéria.³⁵



SHOKO SUZUKI EM SEU SÍTIO, EM MEIO ÀS SUAS PEÇAS. - FOTO: RÔMULO FIALDINI

Isabel Mendes da Cunha vive em Santana do Araçuaí, vilarejo localizado no Vale do Jequitinhonha, Minas Gerais, região marcada pela ausência de condições mínimas de sobrevivência. Descendente de negros e índios, aprendeu ainda pequena a fazer panelas de barro com a mãe. Os utensílios que sua mãe fazia ajudavam no or-

³³ As idéias aqui desenvolvidas baseiam-se na pesquisa etnográfica realizada pela autora, que resultou na tese intitulada "Descobrir as texturas da essência da terra: formação inicial e práxis criadora do professor de arte", apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, no ano de 2007.

³⁴ O noborigama é um forno cujo modelo remonta ao período medieval. Quando alimentado por cerca de trinta e quatro horas, ininterruptamente, pode atingir uma temperatura acima de 1.300°C. As obras, colocadas nas câmaras interligadas em desnível para melhor aproveitamento do calor, ficam em contato direto com o fogo e a fumaça. O processo resulta peças de elevada beleza, resistência e originalidade.

³⁵ Para o desenvolvimento da pesquisa, a autora viajou algumas vezes a Santana do Araçuaí, ocasiões em que pôde entrevistar Isabel Mendes da Cunha e alguns de seus aprendizes e observá-la trabalhar e ensinar. Também entrevistou Shoko Suzuki e tornou-se sua aluna, experiência que se estendeu por um período de dois anos, de 2004 a 2006.

çamento familiar, mas o sonho da menina era fazer bonequinhas para brincar. Viúva, com seis filhos para criar, Isabel só pôde se lançar à produção de suas famosas bonecas quando já estava com mais de quarenta anos de idade, à época em que os utensílios de barro, dada a perfeição, eram destaque nas feiras da região, garantindo-lhe a sobrevivência. Desde então, a artesã transforma sofrimento, miséria e fome, comuns na região, em profunda beleza, retratando os moradores do lugar invariavelmente em posição hierática, em situações de festa. Do chão em que pisa, advém a matéria (barro e tintas) e o motivo de suas criações. Com seu gesto poético, Isabel devolve aos moradores da região, de forma simbólica, a dignidade que lhes foi roubada, ao mesmo tempo em que lhes ensina que a imaginação criadora contribui para a superação das adversidades. Também oferece a quem se interessar os segredos do seu ofício, criando ao torno de si uma verdadeira escola de ceramistas. Deste modo, exerce um alto poder de transformação nas condições de vida dos moradores de Santana do Araçuaí, já que a renda obtida com a venda das produções contribui para tornar mais digna e menos árdua a sobrevivência de todos.



ISABEL MENDES DA CUNHA EM SUA OFICINA COM SUAS BONECAS.

FOTO: MILTON DINES

Imaginação criadora, sensibilidade, sentimento de pertencimento e compromisso com os outros seres humanos, além de outros importantes elementos, como o diálogo, o fazer conjunto, a pesquisa e a experimentação, estão presentes na prática artística e pedagógica de mestres artesãos. Deste forma, o

universo artesanal oferece elementos importantes para

a reflexão sobre a natureza do trabalho artístico e os objetivos do processo de ensino-aprendizagem da arte no espaço escolar. Considerando a aula de arte um privilegiado lócus de encontro e construção humana, o professor de arte, a exemplo dos mestres artesãos, pode voltar-se para a razão de ser da arte no currículo escolar, qual seja, a inserção criadora e produtiva dos mais jovens no mundo cultural, compartilhando com eles seus saberes, princípios, visão de mundo, sonhos e projetos, em uma perspectiva transformadora, não reduzindo, pois, a aula da arte à aprendizagem mecânica de procedimentos técnicos, assimilação de conceitos esvaziados de significado ou à mera reprodução de práticas e metodologias prescritas por outrem. Além de propiciar aos seus alunos a vivência da gratificante experiência criadora, ele próprio poderá vivê-la em sua práxis educativa.