

Vazantes^s



**REVISTA
DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
EM ARTES**

DO INSTITUTO DE
CULTURA E ARTES
ICA/UFC

VOLUME 04 _ N. 02 _ 2020

SUMÁRIO

EDITORIAL

- 04 **2020: projetando o novo normal (o futuro é agora)**
_Milena Szafir
- 06 **Sobre o dossiê "Fronteiras do Projetar: Diálogos entre Arte e Design"**
_Cláudia Marinho e Milena Szafir

ARTIGOS / ENSAIOS VERBAIS

- 10 **Aspectos do processo de projeção no design generativo: estudo de caso Orquestra Vermelha**
_Gisela Belluzo de Campos e Fabio Pereira Espíndola
- 23 **Uma discussão entre a arte e o design da informação a partir da configuração do livro-objeto: "O diário de Anne Frank"**
_Ravi Passos, Camila Maschietto e Gabrielle Carneiro
- 46 **Las prácticas videopoéticas como formas de experimentación y quiebre del paradigma monocanal en el campo del Diseño de Imagen y Sonido**
_Anabella Speziale
- 59 **As Artes Visuais em Centros de Inovação Universitários: o lab criativo Unipê**
_Isis Amaral Méro e Robson Xavier da Costa
- 75 **Mapa, imagem e regime de verdade: a [re]invenção do Riacho Pajeú**
_Cecilia Andrade e Cesar Baio
- 93 **Monumentos Virtuais e Memória: uma experiência interdisciplinar e colaborativa transnacional em *projection art***
_Andreia Machado Oliveira, Bárbara Almeida de Souza, Camila dos Santos, Luiz Augusto Turella Ferraz Alvim, Luyanda Zindela, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Nireshs Singh e Tasneem Seedat
- 114 **"Diz a ela que me viu chorar": amores e dores na Craco**
_Ricardo Pimentel Mélo
- 124 **O Tempo, A Morada, A Pessoa que a Habita, O Conhecimento nascido do Suspenso: novos sentidos de liberdade e de (re)criação no aprender a conviver consigo**
_Renata Aparecida Felinto dos Santos
- 139 **O duplo do mundo: tensionamentos teóricos entre Edgar Morin e Antonin Artaud para o cinema como dispositivo afetivo**
_Lucas Soares de Souza e Maria Cristina Mendes
- 153 **Desenho Sensorial: o método SEE BEYOND aplicado ao ensino-aprendizagem dos elementos compositivos 'contraste, equilíbrio e peso' no desenho artístico**
_Rachel Zuanon, Lara D. Balamnutti, Mateus de Oliveira, Vanessa Zaccarias e Filipe Mattos de Salles
- 168 **Alexander McQueen entre a Moda, o Cinema e a Dança**
_Tarcisio D'Almeida e Clarisse Gomes de Paula
- 187 **Arquivos da criação: materialidades dos processos de criação**
_Cecília Salles

SUMÁRIO

PROPOSIÇÕES POÉTICAS

- 200 **Como propor um cartão postal**
_Rafael Amorim
- 213 **Projeto Feme.ar: a (in)compreensão do corpo feminino e sua visualidade na fronteira entre a arte e o design contemporâneo**
_Irene de Mendonça Peixoto e Renata Loureiro de Moura
- 226 **Pequenas experimentações de escrita com fungos, bactérias e seres afins**
_Fabiola Fonseca

[GALERIA MULTIMÍDIA: ARTES SONORAS]

- 250 **Artes Sonoras: artes plurais (texto curatorial)**
_Graziela Mello Vianna
- 254 **PKDcast#1**
_Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!)
- 265 **O Grande Som**
_Anais A. Murakami e Tatsuro Murakami
- 271 **Meta - remix; Projeto Re-vinil**
_Marcelo de Campos Velho Birck

2020: projetando o novo normal (o futuro é agora)

*na melhor das hipóteses,
a obra de arte surge através da montagem*

Walter Benjamin

*Se no Ocidente o design reflete o ser humano
que intervém no mundo,
no Oriente coincide com o modo como o ser humano emerge
e se eleva do mundo para fazer dele objeto de experiência*

Vilém Flusser

To Design foi eleito como base aos números da Revista Vazantes em 2020. Ou seja, os gestos do projetar fundamentaram as chamadas aos dois números neste ano das transmissões, recebendo contribuições de 31 doutores, a publicação em português de *Visualizing Vertov* (traduzido pelos bolsistas de *Projet'ares Audiovisuais*, com autorização de Lev Manovich), a entrevista com Marc Lee e 13 *Proposições Poéticas*.

Além dos artigos e ensaios (verbais e/ou visuais), este segundo número da Revista Vazantes em 2020, com o dossiê temático *Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design*, traz um texto curatorial de Graziela Mello (UFMG) sobre as três Artes Sonoras submetidas junto à inauguração da galeria de vídeos e/ou sonoridades - <http://periodicos.ufc.br/vazantes/galeria>. Assim, se a capa anterior jogara com as planificações (visualização automatizada via diagramas no *ImageJ*) desde as submissões em vídeo na v4n1, a atual trabalha através de um remix composicional desde a obra "Re - Vinil". Projetares nas Artes, seguimos os campos transversais entre o Audiovisual e o Design, onde compreendemos que o cinema não apenas, cada dia mais, se torna *design*, como as vanguardas operacionalizavam nas lógicas diagramares do projeto: *ofício de artista*.

Em tempos de de(s)colonizações - quando novas epistemologias e *ticketmentalität* são aplicados -, este início do século XXI se encontra novamente sob binarismos e guerras ideológicas dentre fetiches tecnológicos e pandemia generalizada, acarretando na COVID-19. A inteligência artificial tornou-se a força-motriz de nossos dias que poderia sugerir tratar-se de uma ficção científica, se não fosse, entretanto - entre *fake news*, mortes e *lives* -, o presente já nosso premeditado futuro. Ao futuro, reservamos a publicação de duas recentes traduções realizadas pelo nosso corpo discente - durante os encontros remotos em confinamento -, que vislumbram revisão:

- *Why Appropriation? e Infallible Processes: What Writing Can Learn From Visual Art - Uncreative Writing*, de Kenneth Goldsmith (por Renan de Oliveira e Wilker Paiva)
- *En el trasfondo de nuestra cultura: la tradición racionalista y el problema del dualismo ontológico*, de Arturo Escobar (por Nilo Lima, Sérgio Rodriguez, Natália Cohel, Germana Brito, Jander Alcântara e Renata Cavalcante)

Aproveitamos o espaço da seção de tradução para deixarmos registradas as versões em espanhol, inglês e francês das chamadas aos dossiês temáticos de 2020, conforme foram compartilhadas em junho. Agradeço, assim, a todos que fizeram possível esta segunda edição no quarto ano da Revista Vazantes e desejo uma leitura (ou escuta) atenta às contribuições projetuais e/ou aos processos de criação *détournements* aqui publicados.

Nesta nova etapa de nossa era neo-biopolítica:

cuidemo-nos! 🙌

Profa. Dra. Milena Szafir
 editora-responsável Revista Vazantes (2020-2021)

Editorial Dossiê**Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design**

Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design

Em meio ao presente distópico da pandemia em que vivemos no ano de 2020, propomos um convite à reflexão sobre as vidas permeadas pelos fluxos e refluxos das “coisas do mundo” (Benjamin, 2007) - desde uma perspectiva da expansão do design em direção à arte e vice-versa.

Muitas são as estratégias que um pesquisador, artista e/ou designer tem adotado neste início de nosso século para análise de tais artefatos culturais: entre o Atlas Mnemosyne (de Aby Warburg, Alemanha), a Crítica de Processo (de Cecília Salles, Brasil), a Teoria Ator-Rede (de Bruno Latour, França) e a Visualização de Dados (de Lev Manovich, EUA), entre outros. Debates estes que transitam entre a mediação técnica e a política das coisas para ampliar a compreensão dos modos de fazer na arte e no design.

Dessa maneira, a presente chamada ao quarto ano da Revista Vazantes abre-se um espaço às materialidades que se encontram nas pesquisas, criações e fazeres entre a Arte e o Design: interessa-nos identificar em que medida o cotidiano vivido hoje se mostra em sua versão mais radical daquilo que se configurou como o nosso corpo ao longo dos últimos séculos - um corpo ora disciplinado, normalizado, acelerado, qualificado, ora desacelerado, descartado, ora recomposto... E, então, intimamente conectado à vitalidade e às eloquências das coisas (Haraway, 2008).

Os debates sobre ecologia e sustentabilidade - pautados por termos como extinção (da espécie), degradação (da terra, da água e do ar) e deslocamentos (humanos) - apresenta-se em transparente urgência quanto às práticas cotidianas e evidencia as múltiplas trilhas de uma práxis das coisas em nossas vidas a despeito das nossas intenções, desejos, interpretações... De mercadorias a coisas. Por exemplo, a coisa que você segura em suas mãos (que Deleuze apontara como uma coleira digital); a coisa que você usa pra beber aquilo que te mata a sede, pra cortar a comida que te alimenta; a coisa que exhibe o teu entretenimento; a coisa que projeta, projetada, projetou-se.

**Como as coisas projetadas afetam a vida das pessoas?
As nossas vidas e o ambiente ao nosso redor?
Ou, ainda, como afetam os meios mais longínquos?**

Pesquisadorxs, artistas e/ou designers buscaram responder aqui essas questões. São perguntas que visavam provocar reflexão sobre os *modus operandi* das práticas e das ideias. Ou seja, como os processos das distintas formas de projetar, "*to design*", definem dinâmicas das materialidades contemporâneas (Flusser, 2007) e expandem os territórios das atividades da arte no seu complexo conjunto, configurando o mundo sensível compartilhado: *techné, aesthesis, práxis*.

A divisão entre a materialidade, de um lado, e o design, do outro - divisão tipicamente modernista - vem se dissolvendo e se dissolvendo... lentamente. Assim como o paradigma do design centrado no humano, ou no usuário, as implicações das transformações tecnológicas e ambientais têm desafiado os designers hoje a se concentrarem em sistemas sócio-técnico-complexos, como apontara Rafael Cardoso (2012).

Para além das questões de produção e consumo, pensamos o design pelo viés de um conjunto de relações - sociais e afetivas, tecnológicas e sensitivas, individual e coletiva -, estéticas que envolvem, portanto, as relações entre agentes humanos e não-humanos. Victor Papanek (1971) já havia apontado o caminho ao designer na esteira do artista que sai às ruas, para além de seus ateliers, psicogeografando a cidade, a fim de projetar outros mundos possíveis.

Outros autores, como Arturo Escobar (2016) e Tony Fry (2010), têm apontado como o design contemporâneo tende a perpetuar os imperativos da modernidade - traduzidos hoje pelo capitalismo neoliberal - dada a insistência do protagonismo do humano como base do projeto e defendem a necessidade de se buscar outras práticas, disciplinas e culturas. Portanto, uma busca por novos sentidos para a prática do projetar: por uma equidade entre humanos e não-humanos através da supressão das fronteiras entre o design e a arte em seus processos de criação em direção a outros saberes e materialidades (Krippendorf, 2006), inúmeras vezes ignorados nos projetos à forma.

Desta maneira, visamos uma exploração das micropolíticas que envolvem os processos que contaminam o design pela arte e a arte pelo design (Rancière, 2012), conforme listáramos, na chamada às submissões, alguns pontos frente a este agenciamento material:

- Do *motion graphics* aos artefatos críticos (entre o design especulativo e a ficção científica)
- *Open design* (cultura *open source*, tecnologias abertas, culturas de acesso)

- Co-design (design colaborativo, design participativo)
- Arte e feminismo (mulheres no design?)
- *Fab Lab* (fabricação digital, materialidades híbridas)
- Design, interseccionalidade e multiculturalidade (cultura indígena, africanidades e povos em situações diaspóricas)
- Dentre interfaces e usuários (*UX, HCI, GUI* e *IOT*)
- Design antropoceno (transhumano, multiespécie)
- Estéticas e materialidades do projeto
- Perspectivismo e design (design decolonial, design pluriverso)
- Materialidades da moda (talidades e tatilidades)
- Arte, design e tecnologias em rede
- Arte, design e identidade (design regional, arte *glocal*, redes de arte e estéticas da periferia)
- Arte, design e paisagens cotidianas
- Redesign (o design na contemporaneidade)
- Ergonomias da acessibilidade
- Design e arte nas práticas do cotidiano (morar, habitar, vestir, comer, caminhar, comunicar, cozinhar etc)
- Design e arte frente às filosofias do esgotamento (cansaço, fadiga, *burn out*)

Agradecemos a Anabella Speziale, Rafael Amorim, Gisela Belluzzo de Campos, Fabio Espíndola, Irene de Mendonça Peixoto, Renata Loureiro de Moura, Lucas Soares de Souza, Ravi Passos, Camila Maschietto, Gabrielle Carneiro, Cecília Salles, Andreia Machado Oliveira, Bárbara Almeida de Souza, Camila dos Santos, Luiz Augusto Alvim, Luyanda Zindela, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Ricardo Pimentel Mélo, Ana Cecília de

Andrade Teixeira, Cesar Baio, Fabíola Fonseca, Robson Xavier, Isis Méro, Renata Aparecida Felinto Santos, Lara Doswaldo Balaminnuti, Rachel Zuanon, Vanessa, Filipe Mattos de Salles, Tarcisio D'Almeida, Clarisse Gomes de Paula, Coletivo #ir!, Anais A. Murakami, Tatsuro Murakami e Marcelo de Campos Velho Birck pelas contribuições no presente número.

Desta maneira, vemos que a disseminação da cultura do design sinaliza as mudanças nas relações entre sujeito e objeto. Ou seja, o presente dossiê tratou de uma busca por contribuições que colocassem luzes sobre os métodos, estruturas e práticas que se vinculam às nossas singularidades e materialidades - uma relação entre humano e o não, relacionada ora ao design/ arte ora à arte/ design.

Desejamos boas leituras a todos!

Claudia Marinho e Milena Szafir

Gisela Belluzzo de Campos>
Fabio Pereira Espíndola>>

Aspectos do processo de projeção no design generativo: estudo de caso Orquestra Vermelha

Resumo

Este artigo tem como proposta analisar o processo de projeção (criação) do trabalho intitulado *Orquestra Vermelha* (2013), do artista visual e músico Matheus Leston. O trabalho, caracterizado pelo autor como “show” é um “híbrido” entre instalação e performance atualizado em tempo real em função do uso do design generativo o qual possibilita também a colaboração de trabalho e a criação de padrões gráficos e sonoros. A metodologia para a escrita do artigo consistiu em descrição do projeto baseado no uso do *software*, em conceitos de linguagem visual, linguagem sonora, performance artística, bem como em entrevista com o autor do trabalho.

Palavras-chave: Design Generativo. Processo de criação. Orquestra Vermelha.

> Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Graduada em Artes Plásticas pela Fundação Álvares Penteado. Professora e Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Pesquisa a Linguagem Gráfica na Arte e no Design.

ORCID ID: 0000-0002-5743-1093

>> Doutorando e Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Design Gráfico e graduado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (2004). Atualmente é docente na Universidade Presbiteriana Mackenzie.

ORCID ID: 0000-0002-1724-9799

COMO CITAR:

BELLUZZO DE CAMPOS, G., & PEREIRA ESPÍNDOLA, F. (2020). ASPECTOS DO PROCESSO DE PROJEÇÃO NO DESIGN GENERATIVO: ESTUDO DE CASO ORQUESTRAS VERMELHAS. REVISTA VAZANTES, 4(2), 10-22. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60384](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60384)

Gisela Belluzzo de Campos
Fabio Pereira Espíndola

**Aspects of the design process in generative design:
case study Orquestra Vermelha**

Abstract

This article aims to analyze the process of projecting (creating) the work entitled *Orquestra Vermelha* (2013), by visual artist and musician Matheus Leston. The work, characterized by the author as “show” is a “hybrid” between installation and performance updated in real time due to use of generative design which also allows for collaboration of work and the creation of graphic and sound patterns. The methodology for writing the article consisted of project description based on the use of software, concepts of visual language, sound language, artistic performance, as well as in an interview with the author of the work.

Keywords: Generative Design. Creation Process. Red Orchestra.

Introdução

Esse artigo tem como principal objetivo contribuir para os estudos do processo de criação em projetos de arte e design por meio dos conceitos do design generativo. A partir de uma abordagem qualitativa enfocamos o processo de criação e projeção do trabalho intitulado *Orquestra Vermelha*, de 2013, do artista visual e músico Matheus Leston. O trabalho, categorizado pelo autor como “*show*”, pode ser situado como uma “performance instalativa”, uma vez que acontece em um espaço determinado, é operada em tempo real e utiliza diferentes procedimentos sonoros e visuais. Trata-se de uma apresentação musical, com 5 músicos “virtuais” representados no palco por silhuetas, monitorada por Leston, que é, ao mesmo tempo, diretor, designer, cenógrafo, iluminador e operador de som. O trabalho é realizado por meio de *softwares* generativos que o revestem de características bastante específicas, sendo que as duas principais são: a possibilidade de uma única pessoa realizar todas as operações necessárias à apresentação e a alteração da obra que adquire diferentes feições a cada vez que é executada graças à permutação e recombinação de padrões sonoros e visuais.

As premissas do design generativo

O design generativo é um método no qual o resultado, quer seja imagem, som, animação ou produto, é gerado por meio da instrução e/ou repetição de padrões, regras ou algoritmos. “Padrões seguem alguns princípios repetitivos, sejam eles ditados por um *grid* mecânico, um algoritmo digital ou pelo ritmo físico da ferramenta de um artesão que trabalhe sobre a superfície” (LUPTON, 2008, p.187).

Esse método é, atualmente, bastante utilizado na programação de computadores, com o intuito de “automatizar” ações e facilitar a geração de peças de distintas naturezas e linguagens a partir de alguns comandos. A partir de um *script* ou código de instruções para a criação de uma forma é possível obter uma grande variedade de passos evolutivos que geram modelos distintos para uma mesma regra generativa. Para além da eficiência do método, os procedimentos generativos alçam o computador para além de um simples instrumento ou ferramenta, tornando-o um aliado e/ou

sócio criativo do designer na execução de um projeto (SEBASTIÁN, 2015).

Não é necessário que o designer conceba uma forma final mas sim um processo em que ele mesmo desenhe as leis que definem o produto por meio do trabalho com o próprio *software* o qual desenvolverá a forma ou resultado final. Enquanto o processo projetual utiliza o método *top down* que significa seguir uma receita preconcebida, o design generativo consiste em um método *botton up* que significa seguir uma lógica a partir de relações específicas que se modificam segundo o contexto com o qual se está trabalhando (NAVARRETE, 2019).

O pensamento generativo não é exclusivo dos sistemas digitais, ele é utilizado, na arquitetura e na pintura desde a Antiguidade Clássica, com o uso de padrões de proporção e sequências numéricas tais como a secção áurea e a sequência Fibonacci, como modo de garantir padronização, harmonia e equilíbrio nas relações entre as partes e o todo. No contexto das artes plásticas contemporâneas analógicas os procedimentos generativos foram também requisitados e alguns exemplos estão em trabalhos de artistas realizados nas décadas de 1950, 1960 e 1970, tais como Richard Serra, Donald Judd e Sol Lewit, em obras bidimensionais e tridimensionais. O propósito comum para usar esses métodos era, em linhas gerais, eliminar a questão subjetiva e de gosto individual do artista, bem como de autoria sobre a obra, uma vez que estas se desenvolviam de acordo com algumas regras predeterminadas, mas cujo desenvolvimento poderia ter, em sua aparência final, resultados não previstos pelo artista.

Donald Judd, na obra *Sem título* (1967), (Figura 1) usou uma sequência simples geométrica, criando um sistema combinatório gerativo para definir as espessuras e medidas das peças que compõem a obra bem como as distâncias e posicionamentos das mesmas. Richard Serra descreveu os procedimentos que limitavam e controlavam suas ações no momento da criação de algumas de suas esculturas monumentais em verbos como: “cortar”, “dobrar”, “soltar”, “raspar”, “rasgar”, entre outros, os quais funcionavam como comandos, sendo eles próprios geradores de suas obras (VASSÃO, 2010).

Figura 1: Donald Judd - Sem Título (Pilha), 1967, Laca sobre ferro galvanizado Museu de Arte Moderna (MoMA - Nova Iorque).
Fonte: <http://artillerymag.com/thething/>



Sol Lewitt estabelecia alguns enunciados para a realização de seus *Wall Drawings* e outros artistas executavam a obra. Alguns eram mais rigorosos, outros permitiam grande dose de intervenção por parte do intérprete, como uma partitura musical. Por exemplo o *Wall Drawing # 65* (1971), cujo enunciado era *Line not short, not straight, crossing and touching*, poderia ser realizado com lápis preto ou colorido e ser atualizado de diversos modos dependendo de quem o executava.

No âmbito do design, o sistema criado por Adrian Frutiger em 1957 para a tipografia *Univers* é reconhecido pela ampla variedade de tipos e padrões numéricos para identificar o peso e a largura de cada fonte. Destaca-se o sistema sequenciado de diagrama da família tipográfica, que estabelece uma ordem e homogeneidade relacionando o peso e a largura de cada fonte e que, de acordo com Ambrose (2012, p. 82), “forneceu uma base e um padrão visual para que outros designers pudessem criar e formar suas próprias famílias tipográficas.”

O *software Adobe Captura CC*, desenvolvido para ser usado apenas em dispositivos móveis, é um exemplo de como gerar imagens por meio de regras estabelecidas pelo aplicativo. Com a câmera fotográfica do celular, a imagem é capturada e depois é possível escolher um padrão de *grid* entre cinco oferecidos pelo *software* e a imagem fotografada irá apresentar resultados diferentes.

O (co)autor e o compartilhamento do código

Além da flexibilidade na criação de trabalhos de design e de arte, a abertura do código possibilita que outras pessoas possam aperfeiçoar o projeto e, deste modo, o código pode ter mais de um autor, contrariando o sistema de propriedade intelectual criado no século XVIII, com o capitalismo e a imprensa, e que na arte, vai se caracterizar pela ideia romântica de um autor iluminado e dono de sua criação e controlar a troca e a circulação de bens e pagamentos. De certa forma, o conceito de coautoria remete a noções de “[...] culturas primitivas e orais, assim como sociedade medieval, que não possuíam uma ideia de autor nem de propriedade de bens simbólicos (LEMOS, 2005, p.1)”. Este sistema esteve mais ou menos estável até meados do século XX, quando o artista passa a buscar a quebra de fronteiras e usar trabalhos de outros criadores em processos de “recombinação” de vários tipos, e as noções de obra, autor, autoria e propriedade entram em crise (LEMOS, 2005). Lemos (2005, p.2) enfatiza a ocorrência de processos abertos, coletivos e livres que substituem o autor, o original e a obra, facilitados pelas tecnologias e pela cibercultura. Com o mesmo pensamento, Santaella (2007) nos diz que a Internet e as diversas formas de distribuir a informação facilitam a expansão da cultura *remix*. Com isso, a criação do código incorpora outras características, como a do compartilhamento.

Além do compartilhamento do código, há várias ferramentas que são espaços de criação coletiva, nas quais o código é aberto e pode receber a contribuição de qualquer usuário, o que caracteriza a “inteligência coletiva”, conceito cunhado por Pierre Levy que consiste em: “uma inteligência distribuída por toda parte, onde não

existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é além do que o que as pessoas sabem (LEVY, 2015, p.29)".

A essência de um *software* está no seu código-fonte, ou seja, na programação que foi desenvolvida. De acordo com Silveira (2004, p. 6), "um *software* é um conjunto de informações digitais escrito em uma linguagem de programação" e o acesso a esse código-fonte nem sempre está disponível. Um dos propósitos do *software* livre é ter código-fonte aberto o que permite qualquer pessoa com conhecimento da linguagem de programação alterar os parâmetros e os comandos já definidos. Leston usa, para o projeto da *Orquestra Vermelha* (2013), o *software* VVVV, especial para a criação de projetos que relacionam imagem e som.

O processo de criação do projeto Orquestra Vermelha

*Orquestra Vermelha*¹ é um projeto criado em 2013 por Matheus Leston² para o *Programa Rumos Cinema e Vídeo do Itaú Cultural*. Na performance têm-se a "presença virtual" de vários músicos, como um conjunto musical, porém, apenas um músico está presente no palco – o próprio Leston. Os demais músicos da banda aparecem virtualmente representados pelas imagens de suas silhuetas projetadas em tamanho real, como se estivessem presentes, em quatro painéis de LED que constituem o cenário. Músicos convidados atuaram em estúdio e gravaram vídeos os quais são controlados em tempo real pelo único artista que está no palco, o qual controla também a iluminação.

Leston que é músico de formação, solicitou aos demais integrantes a gravação de bases musicais simples, pequenos "rascunhos" ou improvisações. Cada músico improvisou livremente sobre as gravações dos integrantes que o antecederam. O trabalho completo é dividido em 11 músicas.

De acordo com Leston (2016), o objetivo do projeto foi levantar questões, refletir e expor as contradições fundamentais de um "show" musical. Essas questões giraram em torno de "como" e o "que" pode ser um *show*, qual sua função, qual a participação dos *playbacks*³ e *samples*⁴ – cada vez mais comuns, e "o que é um *show* "ao vivo"? Questões relacionadas aos usuários ou público tais como: Para que vamos a *shows*? O *show* é uma experiência? Qual é a definição de um músico e a importância dele no palco?

O projeto levou um ano para ser concluído e, de acordo com Leston (2016), a forma final foi concebida antes das partes. Mesmo sem saber como seriam as músicas ele já sabia como seria o "sistema global", as questões conceituais e visuais já estavam materializados na sua mente. O projeto foi organizado pelo artista que juntou as partes e os objetos isolados de modo que resultasse

1 <http://www.orquestravermelha.com/>

2 Matheus Leston é artista digital. Disponível em <<http://matheusleston.com/>>, acesso em junho de 2016.

3 Playback – Sistema empregado em shows comerciais que utiliza uma base pré-gravada sobre a qual o artista ou grupo cantam (Dourado, 2008).

4 Sample – (ing. Lit: amostra) Em música eletrônica sons previamente gravados que é inserido eletronicamente em uma música (Dourado, 2008).

em uma obra coletiva.

A partir de alguns projetos musicais inacabados, Leston começa a esboçar o caminho da *Orquestra Vermelha* (2013) já pensando na performance musical a partir de gravações com músicos convidados. O aspecto mais desafiante para o músico foi resolver como seriam gravadas e expostas as imagens. Inicialmente pensou em usar o *croma key*, mas por questões técnicas, como o alto contraste e problemas de iluminação, essa opção foi descartada pelo colaborador Felipe Hermini, diretor de fotografia. Para as gravações dos vídeos, um músico convidado gravava sua contribuição e essa gravação era apresentada para o próximo que também gravava e assim por diante, passando para os outros e assim, a música foi sendo delineada. Depois de todo o conteúdo bruto gravado foi feita uma mixagem buscando um tipo de sonoridade que lembrasse uma apresentação “ao vivo” e, a partir de então foi feita a edição.

O projeto teve a participação de nove profissionais: Matheus Leston na concepção e na produção, Danila Bustamante no vídeo e na produção, Felipe Hermini na direção de fotografia e os músicos Eddu Ferreira, Gustavo Boni, Mauricio Orsolini, Paulo Braga, Richard Fermino e Sam Tiago.

Leston (2016) afirma ter dificuldade em trabalhar sozinho e por essa razão o processo coletivo é uma constante em seus projetos. No *Orquestra Vermelha* (2013) ele apresenta o trabalho, ao mesmo tempo, como autoral e coletivo. Mesmo os músicos tendo liberdade para apresentar o que quisessem, eles foram “regidos” por uma estrutura e a regência seguia as ideias da música gravada anteriormente. Por conhecer o trabalho de cada um, Leston tinha uma ideia do que poderia acontecer, porém, organizar e dar sentido para o conjunto das participações e formar um todo coerente foram as grandes dificuldades encontradas na experiência com o coletivo. Na última música, são tocados nove instrumentos ao mesmo tempo.

O design generativo neste caso atuou a partir de um padrão de *loops*⁵ criados por Leston que foram passados para o primeiro músico e para o próximo sucessivamente criando assim uma sequência. Para Vassão (2010, p. 49), o padrão “(...) é um objeto compartilhado para colaboração criativa, e promove a circulação de conceitos pela comunidade e pela cultura.” A linguagem sonora do projeto foi se transformando em uma contribuição criativa, “(...) quanto mais a contribuição é importante, o grau de remodelagem ou de fusão ao qual se conduziu a linguagem, mais o ganho é atraente (...)” (LEVY, 2015, p. 110).“

Em um processo de criação coletiva, como o da Orquestra, é natural seus criadores optarem pelo caminho do improviso. Leston (2016) deixou a “partitura” aberta para a livre improvisação. Na música o acaso pode ser encontrado em diversas situações, como nas apresentações de Hermeto Pascoal, ou no Jazz, que é essencialmente um gênero musical aberto ao improviso (DOURADO, 2008).

5 Loops – recorte de um trecho de música que se repete indefinidamente (Dourado, 2008)

Mais do que nos discos, a impressionante inventividade de Hermeto se manifesta com maior intensidade ainda em seus concertos, que têm hora para começar, mas nunca se sabe quando acaba. Dado a longos e imprevisíveis improvisos, ele é capaz de levar para o palco um porco, um galo ou um vendedor de amendoins e transformar suas vozes em solos impressionantes, em meio ao emaranhado de complexas harmonias. Pode parecer estranho para o ouvinte desavisado, mas completamente natural para esse bruxo que ouve e organiza a música das esferas (ASSUNÇÃO, 2012, p. 323).

Para Leston (2016), a improvisação é percebida nas partes, mas não no conjunto finalizado, controlado por ele, por meio da edição do conteúdo. Matheus entende que a nota musical específica não importa, a construção do todo é o que faz sentido, “assim como a música minimalista de Steve Reich⁶, na qual a frase se repete infinitamente, até o momento em que ela se “apaga” e só se ouve uma tonalidade” (LESTON, 2016).

A improvisação é bem-vinda em um projeto de design, desde que se tenha consciência e controle sobre ela. De acordo com Fuentes (2006, p. 50), “para começar a disparar a criatividade, o primeiro passo é aprender a improvisar. Mas com cuidado: o solo é um tanto escorregadio, improvisar não é ser improvisado”. Esse controle pode ser percebido no trabalho de Leston, o improviso acontece quando ele dá liberdade aos músicos, porém na edição das partes ele assume o domínio do projeto novamente.

A parte visual do projeto foi criada a partir da estrutura sonora. A apresentação segue uma narrativa em que imagem e áudio se relacionam por meio do ritmo e do tempo. O ritmo das imagens acontece com o padrão das silhuetas dos músicos (figura 2). O ritmo no design “é um padrão forte, constante e repetido (...). Um discurso, uma música, uma dança, todos empregam o ritmo para expressar uma forma no tempo (...)” e está presente em “imagens animadas que possuem uma duração e uma sequência” (LUPTON, 2008, p.29). Na Orquestra Vermelha, a mudança desse ritmo ocorre exatamente em sincronismo com a música, fazendo com que as silhuetas sejam ou não projetadas de acordo com o que está sendo tocado. O fundo do palco sofre alterações cromáticas também sincronizadas com o áudio. As cores vão mudando de acordo com o ritmo da música: sons mais intensos trazem paletas cromáticas mais fortes e sons mais calmos, paletas cromáticas mais leves. A narrativa começa com o fundo todo vermelho. A primeira música é extremamente “agressiva” com o volume muito alto. Para o artista, esse primeiro impacto é para impressionar o público fazendo com que este “entre” na experiência desde o início do espetáculo.



Figura 2: Silhueta dos músicos.
Fonte: www.orquestravermelha.com

Na segunda música ocorre o contrário da primeira, a música começa com o som de dois pianos e o fundo do palco torna-se amarelo. Neste momento também aparecem músicos que não estavam presentes na primeira parte. Para o artista, todas as mudanças de cor, os novos elementos e as alterações no ritmo da música servem para apresentar ao público outras possibilidades visuais e sonoras. A dinâmica das mudanças de cor do fundo segue o padrão do círculo HSL (*Hue, Saturation, Luminance*). Essa divisão significa: “tom” é aquilo que chamamos de cor, “saturação” é densidade e concentração da cor e a “luminosidade” é “à capacidade que possui qualquer cor de refletir a luz branca que há nela (FARINA, 2011 p.71).” A narrativa segue esse padrão cromático começando com o vermelho, segue para amarelo, depois o verde, em seguida o ciano, depois o azul, vai para o magenta e finalmente volta para o vermelho (figura 3).



Figura 3: Sequência cromática da apresentação
 Fonte: www.orquestravermelha.com

O encaminhamento do trabalho coaduna-se com alguns princípios da teoria da Gestalt, no que concerne às imagens e no modo de projetar, pensando no todo, e não nas partes.

O que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe a percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada (GOMES FILHO, 2000 p. 13).

Quando se observa as fotografias das cenas no palco, percebe-se que houve um cuidado com as dimensões e com os contrastes de luz das silhuetas em relação ao fundo (figuras 3 e 4). “A forma de um objeto não é mais importante que a forma do espaço em torno dele. Todas as coisas resultam da interação com outras coisas (LUPTON, 2008. P.84).”



Figura 4: Relação entre figura e fundo
Fonte: www.orquestravermelha.com

Essa relação entre figura e fundo remete ao teatro de sombras que, de acordo com o artista, foi uma referência para a criação da performance. No teatro de sombras os personagens são compostos por silhuetas recortadas em papel, iluminadas em sua parte posterior, que se movimentam por detrás de uma tela branca e transparente. Sua origem é oriental e a apresentação ao ocidente ocorreu por volta de 1770, nas galerias do *Palais Royal* em Paris (MORAES, 2002).

A ideia de Leston de projetar silhuetas representando os músicos é um conceito que já foi utilizado por outros artistas. Um exemplo é a banda “virtual” de rock *Gorillaz*, criada em 1998 por Damon Albarn e o quadrinista Jamie Hewlett. Seus integrantes, o vocalista 2D, o baixista Murdoc, o guitarrista Noodle e o baterista Russel, são, desenhos animados e suas apresentações são projeções dessas animações (figura 5). “O designer é um criador de artifício, pois ele imita o “real”, e por meio de suas representações, “trapaceia as leis da natureza (FLUSSER, 2007, p.184).”

Figura 5: Gorillaz
apresentação
Fonte: <http://gorillaz.com/>



No projeto de Leston, o conceito generativo está na construção de sua forma, já que foram criados procedimentos visuais e sonoros e o resultado do projeto parte dessas predefinições.

Considerações Finais

O projeto *Orquestra Vermelha* (2013), do artista visual e músico Matheus Leston, mesmo sendo uma instalação e performance artística, segue todas as características de um processo de design generativo. O primeiro aspecto que podemos destacar é a criação de padrões visuais e sonoros, o que proporcionou ao artista uma automação em partes do processo e da apresentação. O processo coletivo do trabalho também é outro ponto de destaque, pois o projeto é grande e complexo e a criação individual ampliaria o seu tempo de produção e talvez não seria possível realizá-lo. Essa questão nos remete a um outro conceito importante do trabalho, o da Inteligência Coletiva, que intenciona envolver diversos profissionais com características e pensamentos diferentes para inserir uma riqueza visual e sonora em sua composição. De acordo com Levy (2015, p.29), "(...) ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade (...)".

O processo utilizado por Matheus Leston, no trabalho *Orquestra Vermelha* (2013), poderia ser aplicado em um projeto de design. Por exemplo, os padrões visuais e sonoros criados para a apresentação da performance, que otimizou o seu trabalho e ampliou as possibilidades de possíveis situações inesperadas, podem ser comparadas a uma dinâmica de um projeto mercadológico que mesmo projetando possíveis cenários pode sofrer com situações inesperadas; a otimização do processo facilita o trabalho do designer em uma possível mudança de rota. Outro fator que podemos comparar é o processo coletivo e a reconfiguração de outros trabalhos, pois a dinâmica e a complexidade da sociedade atual nos colocam processos com tempos cada vez mais curtos e desafios cada vez maiores. A coletividade, o compartilhamento de pensamentos divergentes e a automação dos processos podem amenizar esses desafios.

Referências

- ADOBE. Disponível em <<http://adobe.com/br>> acesso junho 2016.
- AMBROSE, Galvin. **Fundamentos de design criativo** - 2ª ed. - Porto Alegre: Bookman, 2012.
- ASSUNÇÃO, Ademir. **Faróis no Caos**. São Paulo: Edições Sesc, 2012.
- DOURADO, Henrique Autran. **Dicionário de termos e expressões da música**. 2ª ed. São Paulo: Ed. 34, 2008.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª Ed. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2011.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify. 2007.
- _____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo, SP: Rosari, 2006.
- GOMES FILHO, José. **Gestalt do objeto: sistemas de leitura visual**. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.
- LEMOS, André. **Ciber-Cultura-Remix** São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005.
- LESTON, Matheus. Entrevista concedida ao vivo e gravada em vídeo para Fábio Espíndola e Gisela Belluzzo, em São Paulo, em 3/05/2016.
- LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço** - 10 edição - São Paulo: Editora Loyola, 2015.
- LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível: a decomposição da figura humana: de Lautréamont a Bataille**. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- MORAES, J. Jota de. **O que é música**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2008.
- ORQUESTRA VERMELHA**. Disponível em <<http://www.orquestravermelha.com/>> acesso junho 2016
- NAVARRETE, Sandra. Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI. **Cuadernos del Centro de Estudios De Diseño y Comunicación**, n. 49, p. 63-72, 2019.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SEBASTIÁN, Aguirre Boza. Diseño Generativo, el computador como instrumento de creación. **Actas de Diseño** nº19, Julio 2015, pp. 147-150.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento** – São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.
- VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign Ferramentas, Estratégias e Ética para a Complexidade**. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2010.

Ravi Passos> **Uma discussão entre a arte e o design da**
 Camila Maschietto>> **informação a partir da configuração do livro-objeto:**
 Gabrielle Carneiro>>> **“O diário de Anne Frank”**

Resumo

O presente estudo traz uma discussão transdisciplinar a respeito de fazeres fronteiriços situados entre a arte e o design, por meio do processo de configuração do livro “O diário de Anne Frank”. Utilizam-se tanto princípios teóricos e metodológicos voltados ao design da informação, como conceitos e caracterizações sobre livro-objeto/livro de artista, para a materialização de um artefato. O percurso metodológico empregue no trabalho é orientado por uma abordagem focada no design e fundamentos das artes, abarcando ainda, de modo exploratório, investigação sobre recursos gráficos experimentais, dentre eles, conceituações, processos gráficos relativos à fotografia, tipografia e uso de materiais, trazendo assim, uma solução pelo viés do diálogo entre a configuração do texto literário e o produto gráfico artístico, potencializando ao leitor uma experiência de cunho experimental, no que tange às relações táteis e visuais, a partir da exploração de seus elementos.

Palavras-chave: Arte. Design. Design da informação. Livro-objeto. Experimentação.

> Doutor em Design pela Universidade Aveiro; Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi; Especialista em Arte, Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília; Bacharel em Desenho Indústria, com habilitação em Programação Visual, pela Universidade de Brasília. Docente nos cursos de Bacharelado em Design Gráfico e pós-graduações lato sensu relacionadas ao design, na Universidade Federal de Goiás. Atua na pesquisa e desenvolvimento em design, com ênfase em design da informação, voltados à interface digital, interação, programação visual, identidade e metodologia de projeto, entre outros.
ravipassos@ufg.br

ORCID ID: 0000-0002-9420-982X

>> Bacharel em Design de Moda e Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás. Atua na pesquisa e desenvolvimento em design, com ênfase em editorial e na investigação de processos gráficos experimentais.
camila.masch@gmail.com

ORCID ID: 0000-0003-0095-7067

>>> Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás. Atua na pesquisa e desenvolvimento em design, com ênfase em editorial e na investigação de processos gráficos experimentais.
gabrielleclucio@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-1502-2494

COMO CITAR:

FIGUEIREDO PASSOS, R., MASCHIETTO MOREIRA, C., & CARNEIRO LUCIO, G. (2020). UMA DISCUSSÃO ENTRE A ARTE E O DESIGN DA INFORMAÇÃO A PARTIR DA CONFIGURAÇÃO DO LIVRO-OBJETO: O DIÁRIO DE ANNE FRANK. REVISTA VAZANTES, 4(2), 23-45. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60675](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60675)

Ravi Passos
Camila Maschietto
Gabrielle Carneiro

**A discussion between art and information design
from the configuration of the object book:
“The diary of Anne Frank”**

Abstract

This study brings a transdisciplinary discussion about the threshold between art and design, through the book setup process of “Diary of Anne Frank”. Both theoretical and methodological principles focused on information design are used, as concepts and characterizations about an object book/artist’s book, for the materialization of the artifact. The methodological path used at work is guided by an approach focused on the design and fundamentals of the arts, covering, in an exploratory way, in an exploratory manner, research on experimental graphic resources, among them, conceptualizations, graphic processes related to photography, typography and exploration of materials, thus bringing a solution by the bias of the dialogue between the design of the literary text and the artistic graphic product, enhancing to the reader an experience of an experimental nature, with regard to tactile and visual relations, from the exploration of its elements.

Keywords: Art. Design. Information design. Book-object. Experimental.

Mercado editorial: o tradicional e o indie

A última metade do século passado foi marcada pela indústria massiva de mídias e entretenimento, período este definido pelas lentes de *blockbusters*¹, celebridades, produtos de mercado de massa, discos de ouro e *bestsellers*. Esse segmento, que está atualmente em declínio, faz parte de um movimento chamado de *“The Long Tail”* (*A cauda longa*), em que os sucessos que costumavam controlar o mercado, estão se tornando uma cauda longa e delgada representando produtos de nicho de uma grande variedade de conteúdo para uma pluralidade infinita de pessoas e preferências. (ANDERSON, 2006)

[...] Nova cena cultural? Novo mercado editorial? Números crescentes? Empreendedorismo com paixão pela cultura? Em plena pior depressão econômica desde os anos 1940, o mundo editorial *indie* não para de despejar números, títulos, ideias, autores e artistas em um público interessado em novidades. É o outro lado do copo meio vazio em que se tornou o mundo editorial brasileiro, que assiste a uma queda de 10% (uma grandeza de quase R\$ 1 bilhão). “O que acontece com as megalivrarias é parte da antecipada falência da estandardização em massa e falta de ousadia do mercado editorial tradicional, detona Rachel Gontijo, da Bolha Editora e da Feira Pãodeforma. (BRESSANE, 2017, *On-line*)

O trecho da matéria jornalística acima expõe que pequenas livrarias e livrarias de bairro estão encontrando maior espaço no mercado, dando oportunidade para o crescimento de autores independentes e pequenas editoras, onde encontra um público que consome esse tipo de produto. Editoras essas que publicam livros com projetos gráficos ousados, estratégias arrojadas, e que não estão orientadas à concepção de *bestsellers* e ao lucro como finalidade, mas sim a expressão artística. Como diz Lupton (2011, p.8) “os seres humanos têm sede de algo diferente de Paulo Coelho e Dan Brown.”

O autor Rodrigues (2019) dialoga a respeito do aparecimento

1 *Blockbuster* |blòquebâstèr| (palavra inglesa) substantivo masculino. Livro, filme, exposição ou outro. Objeto cultural que atinge grande popularidade ou sucesso. Plural: *blockbusters*. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, disponível em: <https://dicionario.priberam.org/blockbuster>, acessado em 19-06-2019.

de pequenas editoras, auto editoras e a expressão crescente de feiras literárias, que configuram o mercado editorial independente, à margem do mercado tradicional, e que elas buscam atingir parte do público não acessado pelas grandes editoras. O crescimento de editoras independentes no mercado deu abertura para a entrada de livros que apresentam maior diversidade de assuntos, além de, singularmente, favorecer maior refinamento gráfico com design mais experimental, fora dos padrões e limitações de impressões presentes nas editoras tradicionais.

No mesmo sentido, Lupton (2011, p.10) afirma que:

O mundo editorial está se transformando devido a novas atitudes sociais sobre como produzir e compartilhar conteúdo. Um número cada vez maior de pessoas não se vê só como consumidor de mídia, mas também como produtor. Qualquer um que tenha um grande interesse por um assunto - seja tipografia ou colecionar selos - acaba construindo um conjunto de conhecimento adquiridos da experiência direta e também de cursos, clubes, livros e recursos *on-line* e, frequentemente, o amador apaixonado compartilha esse conhecimento com os outros, contribuindo para um banco de dados de informação coletiva.

O diferencial das publicações oriundas desse contexto, como aponta a autora, não se apresenta apenas em suas linhas editoriais distintas, mas também em questões relacionadas ao acabamento da peça gráfica do design editorial, abrindo um leque de possibilidades de edição, que seja de uma forma mais amadora, feita pelo próprio autor da obra (mesmo não tendo nenhuma formação na área do design), ou do próprio designer que não precisa ficar restrito a um formato de editorial determinado para a reprodução estritamente comercial, acabando assim por possibilitar o uso de maiores experimentações de naturezas diversas, e o aparecimento de mais publicações de livros de artista/livro-objeto, ou obras relacionadas.

O surgimento de feiras literárias em todo o Brasil vai de encontro a crise no mercado editorial tradicional, uma vez que a partir da aproximação de editoras e leitores por meio da internet, alinha-se os estilos e acessa o real consumidor incentivando e consolidando o mercado editorial independente. Com essa frente de atuação, há a propagação de mais livros-obras/livro de artista, livros estes que em geral são peças únicas e com grandes aspectos de manualidade em sua produção, que rompem com o modelo convencional do livro. Silveira (2008) adverte sobre a falta de literatura específica e do difícil consenso sobre a definição sobre o tema.

De acordo com o exposto, abre-se uma lacuna para a realização dessa investigação a partir da discussão transdisciplinar a respeito de fazeres fronteiriços situados entre o design e a arte, fazendo uso tanto de princípios teóricos e metodológicos voltados ao design da informação, como conceitos e caracterizações sobre livro-objeto/livro de artista, por meio do processo de configuração do livro "O diário de Anne Frank".

Optou-se neste trabalho por fazer o uso de dois métodos de design colaborativos, o método trazido por Passos (2014), com o enfoque nos levantamentos e estudos da discussão transdisciplinar

entre arte e design, e composto por coleta de dados e análise de informações juntamente com Garret (2002), em que se destaca o interesse em desenvolver o projeto pela concepção do produto partindo dos aspectos mental (abstrato) e sensível (concreto).

Livro

Para iniciar a discussão faz-se necessário sedimentar o entendimento a respeito do suporte utilizado para a realização do trabalho, o livro. O livro pode ser definido como o:

Conjunto de folhas impressas e reunidas em volume encadernado ou brochado. Obra em prosa ou verso, de qualquer extensão, disponibilizada em qualquer meio ou suporte: livro bem escrito; livro eletrônico. Divisão menor contida numa obra maior: livro dos salmos. **[Literatura]** Divisão de uma obra, especialmente de uma epopeia. Caderno de registro das operações comerciais de; livro-caixa. **[Figurado]** Conjunto de saberes, usado como instrução, ou como fonte de ensino: livro de sabedoria. Etimologia (origem da palavra livro). Do latim *liber.bri*. (*Dicio - Dicionário Online de Português*²)

O livro em toda sua história evolutiva transita pelo surgimento das primeiras escritas e avança até as revoluções tecnológicas atuais. De acordo com Haslam (2010), as primeiras configurações de conjuntos de escritas e pequenos textos organizados em formato que lembrasse a de um livro, foram feitos por escribas egípcios, que redigiam seus textos em colunas e que já faziam uso de ilustrações ao longo do livro, no entanto foram os gregos e romanos que fizeram o formato do códex, que é mais próximo ao formato que conhecemos hoje.

Chamados de códex (códices), os primeiros livros surgiram aproximadamente no século I da era cristã; feitos de folhas de pergaminho, dobradas ao meio, formando conjuntos de quatro páginas, costurados perpendicularmente em um corte de couro, compondo um volume de páginas sequenciadas, no qual eram manuscritos os textos. (COSTA; ALBUQUERQUE, 2006, p.3)

Ao longo do tempo o livro foi evoluindo e sofisticando a sua manufatura de acordo com o avanço das técnicas e das tecnologias, como a fabricação de papel no século XVII na Europa Ocidental, e com o surgimento da imprensa, criada pelo alemão Gutenberg que, de acordo com Costa e Albuquerque (2006), ajudou a popularizar e baratear o processo de elaboração de livros.

Apesar das discussões acadêmicas sobre a data exata da invenção da impressão, o impacto do livro impresso sobre o desenvolvimento da Europa Ocidental é menos contestável. Desde os tempos dos romanos, o alfabeto ocidental de 22 letras era usado na escrita manual e cada letra, palavra ou sentença de um livro manuscrito era criada

individualmente: um artesão, um artefato. O tipo móvel e seu descendente, o livro impresso, permitiram que uma única pessoa, após compor um texto, pudesse reproduzi-lo. Os primeiros tipógrafos eram responsáveis pela composição e criação do *layout* das páginas, além de cuidarem da reprodução do texto. O livro impresso industrializou a produção da linguagem. O método de impressão é mais rápido que a cópia caligráfica e, como consequência, os textos se tornaram economicamente acessíveis e bastantes disponíveis. (HASLAM, 2010, p.9).

Segundo Fonseca (2008, p. 248), “A forma como o livro é produzido por si só confere importância e distinção a seu conteúdo, levando à compreensão de que o texto foi escrito, editado e impresso com autoridade e cuidado, e seu design deve exprimir essas mesmas qualidades, como faz o texto”.

Livro-objeto/livro de artista

A partir das considerações trazidas por Silveira (2008, p.25), compreende-se que:

[...] o português contemplou com muitas palavras o campo em que o artista se envolve na construção do livro como obra de arte: livro de artista, livro-objeto, livro ilustrado, livro de arte, livro-poema, poema-livro, livro-arte, arte-livro, livro-obra... A designação “arte do livro” [...] não nos serve porque nosso relativo provincianismo a relegou ao mundo técnico, quer artesanal, quer industrial. Utilizo, por isso e por outros motivos que veremos, “livro de artista” para designar um grande campo artístico (ou categoria) no sentido lato, que também poderia ser chamado de livro-arte ou outro nome. Mas como a realidade dos eventos determina esse uso, assim o farei. Também é usado “livro de artista” no sentido estrito, referente ao produto específico gerado a partir das experiências conceituais dos anos 60.

A compreensão a respeito do termo, ou dos termos, visa uma corporificação consensual sobre características que compõem o livro-objeto, com o intuito de delimitar requisitos para o proposto desse trabalho, a tarefa em si provou não ser simples, primeiro por não haver abundância de material teórico a respeito do tema, segundo por existir uma difusão significativa nas definições encontradas, provavelmente proveniente da escassez de fundamentos, implicando em elaborações não convergentes para o termo, e ainda, porque obras do gênero podem ser designadas de diferentes modos e muitas vezes mostraram, em uma análise sistemática, não possuir características inerentes ao que se compreenda quando evoca-se o conceito de livro.

Paulo Silveira (2008, p.12) diz que o livro-objeto “[...] é um objeto. Ele não é a obra literária. A obra literária é de escritores, e pesquisadores, publicadores. O livro é de artistas, artesãos, editores. É de conformadores.”, mas não fica clara na explanação do autor qual seria a diferença de um livro comum para um livro-objeto/livro de artista.

Os termos livro-objeto/livro de artista surgiram com diferentes significados durante a pesquisa. Há usos de sinonímias para

livro de artista, assim como há distinções efetivas a respeito de cada termo, relacionadas à diferentes tipos de produção gráfica, mesmo que às vezes parecidas, como dito por Edith Derdyk (2013, p.9):

[...] sendo cada livro de artista tão específico e abrangente, capaz de abraçar todos os livros do mundo e não ser nenhum deles ao mesmo tempo, cada livro de artista será o motor que anima e movimenta a geração infinita de pensamentos e teorias e conceitos a respeito desse modo de produzir arte. A cada teoria formatada, essa é imediatamente desautorizada quando diante de outro livro de artista, que emerge dentro dessa linha-gem de produção.

Sendo assim focou-se em explorar diversos caminhos a fim de selecionar a opção de maior aderência à proposta desse trabalho e do resultado almejado pela investigação. Na grande enciclopédia *Larousse Cultural (1988)*, define-se:

Livro de artista, obra em forma de livro, inteiramente concebida pelo artista e que não se limita a um trabalho de ilustração. (Sob sua forma mais livre, o livro de artista torna-se livro-objeto).

Livro-objeto é o objeto tipográfico e/ou plástico formado por elementos de natureza e arranjos variados.

Já Jennifer Tobias (2011, p.162) diz que:

Livro de artista é um dos vários termos contestados que descrevem publicações alternativas realizadas por artistas. Não sendo nem os livros de arte mais comuns, nem os *livres d'artiste* luxuosos, são livros concebidos como arte que assume a forma de um livro [...] livro de artistas exploram uma infinidade de opções de produção para uma variedade gama de objetivos, sejam eles puramente formais, altamente conceituais, documentais, poéticos ou ativistas. Independentemente de conteúdo, artistas, autores e editores em comum desejo de se comunicar com outros por meio de qualquer meio impresso disponível.

Assim, o conceito geral de livro de artista, estabelecido tanto por artistas quanto por pesquisadores da área é legitimado como obra de arte nas décadas de 60 e 70, em meio aos movimentos de conceitualismo, que faz uso de fotos, textos, objetos e vídeos, de caráter experimental, estético e sensorial, com o intuito de provocar a reflexão sobre arte e sua função.

Ficou estabelecida uma marcante divisão da produção em obras que se comportam como suporte e obras que se comportam como matéria plasmável, o que definirá como bifacetado esse universo. Usualmente, o primeiro caso é o das peças múltiplas, impressas, de construção conivente com a tradição, embora isso necessariamente não ocorra. O segundo grupo é formado pelos livros-objetos propriamente ditos, normalmente peças únicas, fortemente artesanais ou escultóricas, tendentes para o excesso, muitas vezes se comportando como metáforas ao livro, ou ao conhecimento consagrado, ou ao poder da lei. (SILVEIRA *in* DERDYK, 2013, p.31)

Para o próprio autor, o livro de artista é um termo mais abrangente e por isso é mais utilizado do que o termo livro-objeto, e que para ele:

[...] o livro-objeto é uma solução inteiramente plástica ou uma solução gráfica funcionalizada plasticamente. Ou ainda, o travestir de um livro em uma unidade com valores escultóricos. Nele, o apelo da forma, da textura e da cor é eloquente e o principal determinante do processo criativo. O livro-objeto é uma obra de origem moderna, com desenvolvimento e manutenção nas vanguardas na primeira metade do séc. XX.[...]. É historicamente anterior ao livro de artista, considerado simultaneamente semente e fruto (obra de arte, documento ou ambos) da arte contemporânea, que, por sua vez, identifica-se com o espaço da intermídia [...]. Entretanto, sob certas acepções, o livro-objeto está contido no livro de artista. (SILVEIRA *in* DERDYK, 2013, p.20)

Entende-se, assim, que um livro-objeto permite ao designer ou editor novas possibilidades de publicações, podendo flexibilizar toda a produção gráfica para um maior experimentalismo, dissolvendo a fronteira entre o texto literário, o produto gráfico e a arte, fazendo com que aconteça uma aliança entre os três de modo mais livre e flexível, para assim, transmitirem ao leitor a mensagem do objeto de modo mais intenso, a partir de características mais táteis e visuais. Não sendo o livro só mais um mecanismo de entregar o conteúdo, mas sim, promovendo uma experiência ampla e aprimorada ao leitor.

Os livros-objeto rompem as fronteiras de que circunscrevem o livro em sua forma tradicional, extrapolam o conceito livro e se assumem como objetos de arte. Sentam-se como uma forma alternativa, uma terceira linguagem que ocupa um vazio entre a literatura e as artes plásticas. [...] o livro-objeto. Estes livros não se prendem a padrões de funcionalidade, extrapolam o conceito *livro*, rompem as fronteiras comumente atribuídas aos livros de leitura e se expressam num campo mais refinado e denso do pensamento. (MIRANDA, 2006, p.11)

Algo de comum que se pode perceber nas referências apresentadas diz respeito ao fato de que em todas as discussões, os livros-objetos são publicações que sofrem uma transgressão/desconstrução do livro no formato códice, podendo ou não seguir a estrutura deste. Possuindo, ainda, a liberdade de ser produzido por diversos materiais e processos, usuais ou não.

A presença de livro-objetos tem crescido no Brasil, em feiras gráficas, que possuem presença de uma diversidade de projetos, e também em pequenas editoras, onde está presente em uma quantidade maior de livros experimentais.

Eles são, além de independentes, experimentais: não existe a busca por *bestsellers*; há uma diversidade maior de assuntos entre arte, filosofia, ensaios, literatura *LGBTQIA*, *escritorxs*, obras femininas e outros tópicos. É notório, também, o aprimoramento estético das obras, que além de terem tiragens menores, apresentam grande refinamento gráfico. (RODRIGUES, 2019, p. 15)

A discussão realizada até o momento possibilitou a compreensão de que o trabalho a ser realizado nessa investigação, a fim de ser promover discussão e reflexão entre design e arte, seria a configuração de um livro-objeto que contemple algumas das características do livro de artista. Considerando-se o objetivo da realização de uma proposta de design para o livro “O Diário de Anne Frank”, mostrou-se importante estar atento para que a narrativa escolhida não se perdesse no projeto do artefato, fazendo com que todo o percurso tenha apenas valor escultórico. Todos os elementos, anexos, intervenções presentes ao decorrer do trabalho foram produzidas em vista da ligação direta da narrativa, a fim de aumentar a interação, a experimentação e imersão do leitor no objeto de interesse, propiciando assim, uma experiência singular.

Analizando livros de artistas

A escolha dos artefatos similares, conforme abordagem metodológica utilizada, baseou-se em livros que se enquadrassem nos conceitos sobre livro-objeto já discutido (possuindo valores escultóricos, produção com alguma manualidade e elementos táteis e visuais singulares). Utilizou-se ainda, de publicações independentes que carregassem na sua própria estrutura, elementos das histórias contadas neles, aumentando assim algum grau de imersão e interação do leitor com a história.

Os livros escolhidos, por vezes, tratados como item de colecionador, contém objetos e anexos que os diferenciam, sofrem alguma desconstrução na forma da estrutura ou de características dos livros convencionais apresentada anteriormente, conforme segue:

A Vida é Um Souvenir Made in Hong Kong (Livros de canções) - Zeca Baleiro e Roger Mello

O livro *A Vida é Um Souvenir Made in Hong Kong* (Livros de canções) (Figura 1) busca uma consciência social, sendo um livro-caixa escrito pelo músico brasileiro Zeca Baleiro e ilustrado por Roger Mello, publicado pela Editora UFG em 2010. Contém canções e poesias, divididos em quatro anexos, dentro de uma caixa em acrílico de cor laranja.



Figura 1: Imagem do site da Livraria & UFG. Fonte: [https://portal-archipelagus.azurewebsites.net/farol/ufg/produto/vida-e-um-souvenir-made-in-hong-kong-kit-completo-\(ultimas-unidades\)-/39604/\(24-05-2019\)](https://portal-archipelagus.azurewebsites.net/farol/ufg/produto/vida-e-um-souvenir-made-in-hong-kong-kit-completo-(ultimas-unidades)-/39604/(24-05-2019))

A obra é um livro-objeto devido à forma como é apresentada e pelas técnicas como foi construída. Assim como já diz no próprio título, carrega como conceito objetos ou *souvenirs* baratos (*made in china*), como os encontrados em antigas mercearias ou em lojas de R\$1,99. Os *souvenirs* foram representados tanto como ilustrações, como fotografias, presentes no interior e exterior das peças gráficas, quanto nos objetos e formatos utilizados. As fotografias que estão presentes, nesse livro-objeto, são impressões ora monocromáticas (preto), ora policromática (laranja e preto) fazendo o uso de contraste/complemento como a cor do papel, que variam entre branco, laranja, rosa e dourado.

S. - J. J. Abrams e Doug Dorst

De todos os similares analisados, esse provavelmente é o que mais se assemelha com a estrutura comum de um livro tradicional, apesar de que quando aberto o mesmo oferece soluções editoriais diferenciadas para narrativa da história aproximando do conceito de livro-objeto. Esse livro possui caráter investigativo, e para estabelecer conexão com essa ideia é proposto uma interação diferente com o leitor desde o início, quando há necessidade de romper o lacre da caixa para ter acesso ao livro de fato (Figura 2).

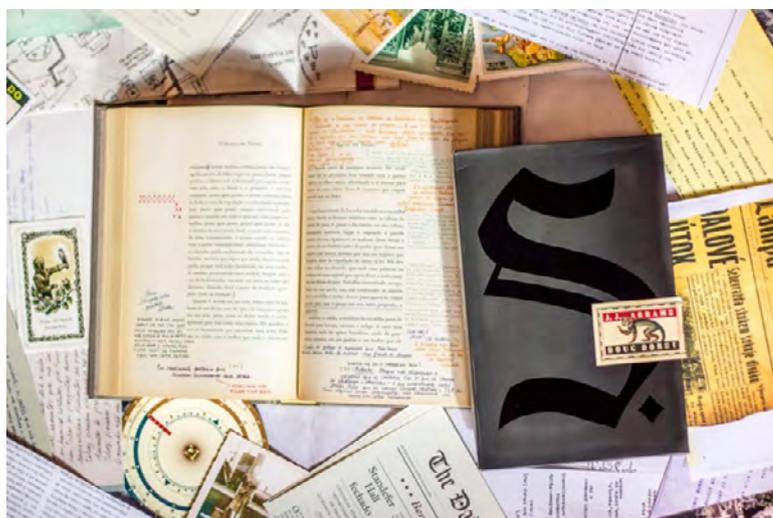


Figura 2: Imagens do interior do livro. Fonte: <https://faru.wordpress.com/2019/02/18/s-j-jabrams-doug-dorst-vmstraka-resenha/> (24-05-2019)

O livro é composto por três narrativas, sendo a “principal” a narrativa d’*O navio de Teseu*, que é o título do livro dentro da caixa, a segunda narrativa é o prefácio do tradutor do livro citado, e a terceira narrativa que acontece a partir de “anotações” escritas em todas as bordas das páginas.

O navio de Teseu, tem a proposta de ser um objeto antigo, uma vez que ele esteticamente reproduz a primeira edição de um livro escrito em 1949, sua capa, que assim com a caixa, assemelha a textura de tecido cinza e o seu miolo simula com sucesso a aparência de páginas envelhecida com o tempo.

A terceira narrativa que acontece nas anotações feitas nas páginas, possui escritas manuais, tendo caligrafias diferentes para cada personagem. Essa narrativa não segue exatamente uma ordem cronológica, contendo anotações que acontecerão antes e depois do diálogo principal, mas é percebido ao longo da narrativa

pelo leitor que as cores de caneta variam nas escritas, para cada personagem e de acordo com o tempo, sendo assim fácil de ser reconhecido o que foi escrito antes ou depois do diálogo principal.

Essa terceira narrativa ainda conta com anexos que vem soltos dentro do livro, que acompanham os diálogos dos personagens, e são fundamentais para o entendimento das discussões. São diferentes artefatos em papel possuindo distinção de materiais e tamanhos, como por exemplo, um guardanapo com o desenho a mão de um mapa, cartões postais, fotografias, cartas escritas a mão, entre outros.

As intervenções e narrativas presentes, propõem uma interação diferente da história com o leitor, uma vez que não tem exatamente uma linearidade na leitura, deixando assim para que o leitor decida o seu percurso.

Autopublicação - Ricardo Rodrigues

Este livro se destaca em relação aos demais analisados por um grande trabalho de manufatura. Produzido de modo inteiramente independente por Ricardo Rodrigues (2019), é publicado pela sua própria editora, Experimentos Impressos, tendo sido concebido escrito, produzido, impresso, acabado e vendido por seu autor (Figuras 3 e 4).



Figura 3 e 4: Imagens do interior de Autopublicação
Fonte: <http://www.experimentosimpressos.com.br/pd-646970-autopublicacao.html?ct=&p=1&s=1> (24-05-2019)

O tema abordado por ele é a apresentação do universo da publicação independente/auto publicação. Por ter sido concebido e produzido por uma única pessoa, o livro possui características e soluções gráficas artesanais, o próprio autor informa no interior do exemplar, que só foram produzidas 50 cópias.³ O autor ainda expõe que os livros foram construídos de modo artesanal e possuem costura manual aparente havendo distinção entre os demais. Como os outros livros já apresentados, este também conta com anexos na sua construção, tais como envelopes colados nas páginas e fotos pregadas manualmente com fita adesiva da cor azul, recorrente todo o livro.

3 O autor em março deste ano (2020) lançou a segunda edição com a revisão dos textos e de projeto gráfico.

Inquérito policial família Tobias - Ricardo Lísia

O Inquérito policial Família Tobias (Figuras 5 e 6) publicado em 2016 pela editora Lote 42, carrega em toda sua estrutura, desde a capa até o miolo, a materialização do conceito de ser um inquérito policial real.

Figura 5 e 6: Imagens do projeto gráfico

Fonte: <http://lote42.com.br/project/inquerito-policial-familia-tobias/> (24-05-2019)



Esse similar apresenta a encadernação mais diferenciada dos já analisados, não utilizando qualquer tipo de costura ou cola, e sim um grampo trilho de metal comum, usados em pastas de inquéritos, segurando todas as folhas do miolo na capa azul que faz alusão a uma pasta.

Em seu interior, além de remeter ao design de uma folha oficial, contém o cabeçalho do Ministério da Justiça Departamento de Polícia Federal assim como o selo deste, possuindo vários anexos, que seriam supostamente inseridos ao decorrer da investigação. Como solução editorial para esse objeto, as páginas interiores são de tamanhos, cores e tipos diferentes de papéis, ficando muitas vezes com as bordas para fora da capa, o que interfere na preservação das páginas, ficando propensas a amassar e rasgar, mas

que se infere que seja intencional em relação ao conceito proposto para a publicação.

Apesar de manter em todos os anexos uma mesma tipografia principal, ainda estão presentes fontes manuais, em assinaturas, cartas escritas a mão e em anotações nas bordas das páginas de alguns anexos.

O diário original de Anne Frank

Por ser o objeto escolhido como suporte material para a discussão, em vista da configuração em um livro-objeto, apresenta-se uma breve análise a fim de retratar a história contada e sua autora.

O texto escrito por Anne Frank se apresenta no formato de um diário. Assim, considera-se que diário é uma:

[...] Obra ou gênero literário cuja narrativa é feita através de um conjunto de registros mais ou menos diários, geralmente de caráter íntimo. (Dicionário Online *Priberan*⁴)

O diário original de Anne Frank (com 13 anos de idade) (Figura 7) foi escrito a próprio punho entre 1942 a 1944. No diário a autora relata seus dias, incluindo familiares e amigos escondidos no Anexo secreto, todos os membros escondidos eram judeus que tentavam escapar da perseguição em Amsterdã ocupada pelos nazistas. Anne costumava relatar seus dias em formato de carta a qual eram remetidos a uma confidente imaginária chamada *Kitty*, também nome do diário principal de capa dura e estampa xadrez vermelha.

Figura 7: Fotos do diário original de Anne Frank
Fonte: <https://www.anne-frank.org/en/> (24-05-2019)



O diário mais famoso de Anne Frank, por ser escrito a mão, e pela falta de ter materiais disponíveis para escritora na época, tem nele presente muitas rasuras, colagens, algumas folhas soltas, anotações avulsas entre outros elementos peculiares, além de conter lembranças da própria escritora, como fotos dos membros do esconderijo de acordo com as informações presente no site da instituição *Anne Frank House*.⁵

Existem várias partes omitidas no diário, retiradas pela própria escritora que “reescreveu uma grande parte de seu diário, omitindo alguns textos e adicionando muitos novos”, esses em folhas

4 Fonte: <https://dicionario.priberam.org/di%C3%A1rio>, acessado em 12-10-2019.

5 Fonte: <https://www.annefrank.org/en/>, acessado em 12-10-2019.

separadas quando o preparava para ser publicado. Inicialmente o diário foi escrito sem a intenção de que fosse publicado, mas após um apelo do até então ministro da educação por uma transmissão via rádio, para se manterem diários e documentos de guerra, a escritora começou a reescrever e censurar partes do diário.

Por ser o diário um registro feito em primeira pessoa, geralmente não é dado muita atenção em seu suporte específico. As necessidades são supridas por meio de um caderno comum que pode possuir uma estrutura similar ao de um livro, estrutura que inclusive a autora usa em seu primeiro diário.

Em uma análise visual da estrutura física de diários, nota-se que suas características alteram de inúmeras maneiras, podendo ter variação de tamanho e encadernação, possuir ou não pauta, conter eventualmente compartimento interno para guardar documentos, porta canetas, entre outros. Uma variedade enorme de possibilidades, conforme as necessidades de cada usuário.

Fazendo uma breve pesquisa de tipos de suporte usados no período em que o diário foi escrito e nos atuais diários, foram encontrados diários de diferentes dimensões, o que reflete a importância das questões de portabilidade, como peso e manuseio. Apesar de não terem sido encontradas as dimensões do diário original de Anne Frank (com a capa xadrez), pelas imagens disponíveis, pode-se inferir que ele deveria ter um tamanho mediano ou pequeno que permitia ser carregado dentro de uma bolsa ou até mesmo na mão sem maiores dificuldades.

Ainda sobre as análises do diário a respeito de sua função, observa-se que outro fator de influência em sua aquisição, trata da existência de pauta ou não. Alguns dos suportes usados por Anne Frank possuíam pauta e outros não. Analisando somente o diário *Kitty* (o principal), observou-se que este não possuía pauta. Por possuir acesso limitado a suportes que pudessem ser usados como diário, observou-se que a autora em algumas páginas de *Kitty* escreve com letras menores, em estilo caligráfico em caneta na cor preta, usufrui das margens e não necessariamente estabelece um sentido de escrita.

O uso do *grid*, elemento intrínseco aos processos de design, trata do planejamento ortogonal responsável pela divisão da informação em parte manuseáveis. Como pressuposto, existe no grid a relação de escala e distribuição entre os elementos informativos, que auxiliam o observador a entender seu significado (SAMARA, 2007). A partir de análise visual, percebe-se que o diário de Anne não possui exatamente uma *grid* pré-estabelecida. Cada página do diário possui uma programação visual diferente.

Em pesquisa realizada a respeito de dimensões das fotografias da época, que se deu por meio de análise documental do conteúdo do site da instituição *Anne Frank House* e do acervo pessoal de familiares que viveram no mesmo período que Anne, foi possível encontrar valores que variavam entre 34 mm por 42 mm à 116 mm por 170 mm.

Foi observado também, que não apenas os tamanhos variam, mas os formatos e o tipo de apresentação igualmente alteravam. Foram encontradas fotografias quadradas e retangulares, com bordas pretas e brancas, algumas grossas, outras finas e outras



Figura 8, 9 e 10: Tipos de fotografia. Fonte: arquivo pessoal

O conteúdo a ser utilizado no projeto editorial do diário de Anne Frank, foi a 82ª edição do livro, por Otto H. Frank e Mirjam Pressler, da Editora Record Ltda., edição considerada definitiva por ser a mais completa traduzida para o português.

Apesar de não ter entrado na edição que foi escolhida como base do projeto, a fim de se enriquecer o material utilizado, também fazem parte do conteúdo da versão proposta por esta investigação alguns trechos do livro *“Contos do Esconderijo: Relatos da Jovem Mártir do Holocausto”*, que são manuscritos soltos de Anne Frank, encontrados ao longo dos anos e reunidos em um compilado pelo instituto *Anne Frank House* e publicado no Brasil, também pela Editora Record Ltda.

Materiais, processos gráficos e tecnologias

A corporificação de um artefato gráfico se dá tanto por meio de seus materiais componentes quanto pelos processos de configuração, arranjo e manuseio de seus elementos.

A escolha do papel é vital para o tato, tom, o estilo e a aparência de uma publicação, pois afeta a expressão da publicação e a reprodução de seu conteúdo. (ZAPPATERRA, 2014, p.170)

Há comumente no mercado editorial o uso de papéis como suporte mais tradicional. Este suporte pode variar em questão de gramatura, espessura, materiais dos quais derivam e os usos mais comuns, baseados no cumprimento da função proposta. Em relação a gramatura e espessura de papel, entende-se que a gramatura está associada ao peso de uma folha em um metro quadrado e a espessura relacionada a distância entre as duas faces da folha. Não necessariamente se relacionam, podendo ter alta gramatura e baixa espessura.

Na impressão de livros essas informações podem ser relevantes na escolha do papel da capa, possuindo maior espessura, oferecendo estrutura ao livro e no miolo, constituindo em implicações como maior ou menor valor agregado, e em ambas o peso, resistência e durabilidade, além das questões de manuseio do livro.

Há duas classes de papéis usados na impressão do miolo do livro: o papel revestido, que possui acabamento no exterior, sendo liso, possuindo ou não aspecto brilhoso. E papéis sem revestimento, que possui microscopicamente uma irregularidade da superfície.

Os papéis revestidos dão maior nitidez às imagens, eles são mais conhecidos como papel couchê, e refletem melhor a luz, além de absorver menos tinta. Já os papéis sem revestimento são mais indicados para textos corridos, por oferecer uma suavidade no contraste impresso funcionando melhor para traços finos, além de favorecer questões ergonômicas relativas à luminosidade, uma vez que são menos brilhantes.

Em geral os papéis usados na fabricação de cadernos são os papéis sem revestimento, ora por facilitar o uso da escrita por canetas, lápis, lapiseiras entre outros, por meio do atrito, ora na fixação do pigmento no suporte.

Por meio das imagens encontradas e da função, infere-se que o tipo de papel usado no diário de Anne eram os sem revestimentos, devido aos fatores mencionados.

O tipo de encadernação também é uma variável a ser considerada no projeto de um diário. As motivações podem ser baseadas em encadernações que permitem maior ângulo de abertura do suporte (conforto na escrita e leitura) a suportes que permitam segurar papéis soltos ou documentos sem se desprender com facilidade do diário. Das encadernações mais usuais temos a de capa dura, a de grampo, a encadernação com o uso de cola, com o uso de fitas e *wire-o*⁶.

Outro aspecto importante no processo de materialização da publicação aqui proposta é a impressão, que deve ser determinada a partir da intenção de seu aspecto, funcionalidade e custo. O tipo de impressão, assim como o papel a ser usado, podem determinar a qualidade e a expressão do projeto.

A escolha do papel em relação à sua finalidade é determinante em projeto editorial. Testes diversos de usos e aplicações devem ocorrer para uma definição apropriada no projeto. Adicionalmente, é fundamental a realização de testes de impressão, pois esses podem expor inadequações relacionadas à adequação do papel, à programação das cores e dimensões, além dos contrastes de textos e imagens.

Há duas maneiras de fazer impressão de acordo com Lupton (2011, p.124), as impressões sob demanda e as convencionais, sendo a primeira voltada para quem “não pode arcar com o custo de imprimir grande tiragem de uma só vez. (...) O custo unitário será muito mais alto que aquele de um livro produzido em grande qualidade, porém você não precisará de muito capital para iniciar”. A segunda, impressão sob demanda, também conhecida como digital (jato de tinta e *laser*), seria a mais adequada para publicações que não necessitam de grande escala em sua produção, podendo voltar-se a um público mais específico, ou a uma determinada demanda de tiragem menor. Já a impressão convencional (*offset*) é voltada para uma produção de grande escala.

Há ainda maneiras alternativas de impressão como a serigrafia e a risografia, sendo essas técnicas de impressão “menos precisa”, e de processo mais lento que os já citados, e no caso

6 *Wire-o*: Também conhecida como encadernação de duplo anel, o *wire-o* é feito com espiral de aço, mais resistente, e pode ser aplicado em diversos tipos de papéis. Disponível em: <https://blog.scrapstore.com.br/saiba-agora-o-que-e-wire-o-e-como-trabalhar-com-ele/>, acessado em 19-08-2019.

da risografia, mais barato em relação à impressão convencional. Ambos processos são utilizados quando os projetos são de baixa demanda e se aproveitam dos “erros e imperfeições” ocasionais que podem surgir no processo de impressão, o que também implica na possibilidade de maior experimentação visual oferecida pelo processo.

Requisitos do projeto

Como resultado do método empregue até o momento (PASSOS, 2014), e da discussão teórica apresentada, tem-se como remate as diretrizes orientadoras para o desenvolvimento de aspectos funcional, formal e conceitual do artefato. Tais aspectos se referem às questões de uso prático, aspectos estéticos e simbólicos, respectivamente, conforme segue:

- Requisitos funcionais:
 - Utilizar diferentes tipos de tipografia como solução para as diferentes experimentações a serem realizadas. Privilegiar o uso de tipografia serifada para o corpo do texto e famílias tipográficas manuscritas/caligráficas para a construção de personalidade dos diferentes atores das histórias;
 - Apresentar interação experimental com o leitor por meio de uso de anexos complementares, fixos e soltos, com o intuito de favorecer a imersão do leitor no universo do livro.

- Requisitos formais:
 - Usar formato que contribua com a narrativa e a imersão na história.
 - Apresentar estética que remete à época em que o diário original de Anne Frank foi escrito (anos 40); Utilizar grafismos (ilustrações) com o intuito de contribuir com a narrativa, assim como o uso de fotografias;
 - Empregar variação tipográfica (transicional serifada – cursiva/manuscritas) e estética envelhecida;
 - Utilizar grids variados e flexíveis;
 - Utilizar os elementos gráficos a fim de se potencializar a expressividade visual das informações com configurações sistemáticas de conteúdos familiares.

- Requisitos conceituais:
 - Priorizar estética experimental;
 - Empregar estética característica de um diário pessoal da época de 1940, com marcas de envelhecimento;
 - Apresentar informações a partir da configuração expressiva em vista de uma narrativa visual trazida pelas escolhas e da realidade da vida de uma adolescente judia no período nazista, por meio de memórias e arquivos extras ao texto.
 - Utilizar os elementos presentes no livro, tais como, grafismo, forma e apresentação de conteúdo de modo a contribuir para a construção simbólica favorecendo as reflexões sobre a história.

Configuração do diário de Anne

O conceito do projeto baseado nos requisitos apresentados, consiste em possibilitar ao leitor um estreitamento ideário com uma adolescente de 13 anos a partir de seus relatos do cotidiano e da descoberta de documentos e fotos de personagens que fazem parte dessa história. Como determinado, visualmente o diário irá possuir orientação similar à estrutura utilizada no livro *S*. O projeto utiliza como texto principal, *O diário de Anne Frank*, entremeadado pelos anexos listados abaixo, com o intuito do enriquecimento experiencial e da simulação do diário original “perdido” da autora.

Foram realizados levantamentos de materiais alternativos que contribuíssem com a construção de cunho experimental do projeto e seguissem a linha editorial determinada. Entre eles, elencam-se:

- Dois jornais coletados do acervo do jornal “O Globo”⁷ (matéria de capa e verso), a ser utilizado como introdução (ele deve marcar o início do nazismo, tema de fundo do livro) e o segundo ao final do livro para indicar o fim do período nazista (em ambos jornais foi substituído o nome do jornal “O Globo” pelo nome do jornal local da época, como justificativa de simular jornais do lugar que a autora pertencia);
- O desenho da construção de *Prinsengracht 263*, transformado em planta baixa;
- Regras do “Anexo Secreto” e outros documentos, como bilhetes, cartas e fotografias presentes no diário original.
- Além dos anexos, foram feitas pequenas ilustrações em algumas páginas, como encontrado em alguns dos diários de Anne.



Figura 11: Anexos impressos

Assim como em dois dos livros-objetos analisados (*A Vida*

é *Um Souvenir Made in Hong Kong e S*) o projeto mostrou a necessidade de possuir uma embalagem como um complemento narrativo e como auxílio na proteção e no acondicionamento dos elementos que compõem a publicação (Figura 11).

De acordo com o diário original e pesquisas relativas aos anos 40, uma das alternativas propostas para a construção dessa embalagem foi a de que a mesma poderia ser/simular uma lata de metal, como as latas de bolachas amanteigadas que eram vendidas na época e no contexto de design dos anos 40, a proposta de embalagem do diário consistiu na manufatura de uma caixa (Figura 12), que apresente o conteúdo da obra, informações que geralmente estão na capa e contracapa de um livro e fotografia da autora. As dimensões desenvolvidas para a caixa foram de 208 mm por 144 mm por 47mm. No interior da caixa foram colocados, além do livro, elementos relacionados a personagem principal, fazendo com que a caixa se integre à narrativa, atuando como uma caixa de memórias onde a personagem coloca suas lembranças.



Figura 12:
Embalagem

Levando em consideração o livro tem cerca de 300 páginas, e que deve ser de fácil portabilidade (como o diário de Anne Frank), propõe-se a dimensão de 130 mm por 195 mm com encadernação de capa dura, que possui costura de cadernos, anexados posteriormente a capa, e que permite maior ângulo de abertura e manuseio, devido ao tipo de encadernação.

Em relação à ordenação/disposição dos elementos (texto e ilustrações), foram desenvolvidas quatro *grids* com o intuito de simular a forma como era usado o diário por Anne, como base seis colunas, possuem as margens superior e inferior de 10 mm, margem interna e externa de 6 mm. As *grids* variam conforme a disposição e necessidade dos anexos e ilustrações surgem no texto.

As fotografias encontradas dos personagens foram distribuídas em páginas estratégicas, onde Anne apresenta algum dos familiares com quem convive ou quando descreve momentos

e pessoas de seu passado, a fim de contribuir com a narrativa. Foram selecionadas e tratadas 15 imagens, com aspecto de envelhecimento e impressas nas dimensões de fotografias que eram usuais da época. As imagens selecionadas para o diário são fotografias que foram tiradas em um tempo anterior ao nazismo, fotos retratando uma vida normal, cotidiana da autora. No diário essas imagens aparecem no decorrer do texto e na apresentação dos personagens, sendo coladas ou anexadas (possuindo mobilidade, conforme figura 12) como um modo de remeter ao realismo cotidiano (com experiência tátil e visual) acentuando as lembranças da autora.

Figura 13:
Fotografias com
mobilidade para a
leitura do diário



Com o intuito de contribuir com a experiência visual, e fundamentado nos requisitos, foi realizada uma pesquisa a respeito de famílias tipográficas baseadas na função que assumem no texto e na criação de personalidade dos personagens (arquétipos), uma vez que existem documentos datilografados em várias partes da publicação, tais como cartas, bilhetes e anotações escritas à mão, por Anne, Margot (irmã) e Otto (pai).

Para Anne, após análise do diário original, em que se percebe que as letras eram inclinadas, foi selecionada a fonte *P22 Cezanne Pro*, que possui as mesmas características da escrita da autora. Para Margot, foi empregue uma fonte com características orgânica, *Allura*, uma vez que a Margot é a irmã mais velha e mais delicada. Para Otto, pai de Anne e Margot, foi escolhida a fonte *Give Your Glory*, que simula a letra de forma, para que expressasse um homem adulto, por meio da racionalidade no traço, e da franqueza do personagem. Para os documentos foi proposta a família tipográfica *Trixie*, simulando a tipografia das máquinas de datilografia. Por fim, para o texto corrido do diário foi determinada a família tipográfica *Adobe Caslon Pro*, por possuir características de uma tipografia comumente usada em livros e em enciclopédias da época.

As cores se apresentam por meio do suporte (capa, folha de guarda, miolo e anexos) e por meio da tipografia. O texto corrido do diário foi impresso com tipografia na cor preta, em páginas

amareladas, por fornecer conforto em leitura e simular um caderno antigo. As cartas e os bilhetes foram impressos em tipografia nas cores preta, azul e vermelha, simulando o uso de canetas esferográficas. Os papéis usados variam entre cores rosa, azul, verde e amarelo em tons claros, simulando papéis antigos e cinza para o jornal. Tanto a capa como a folha de guarda tiveram suas cores determinadas por meio de referências de diários e livros antigos. A capa do diário é preta com adesivo de identificação da personagem criada por Anne, a quem remete suas conversas, *Kitty*. E a folha de guarda (Figura 14) escolhida foi papel marmorizado em tons escuros de azul, rosa e verde.

Figura 14: Folha de guarda



Finalizando o projeto (Figuras 15 a 18), recorre-se à Jennifer Tobias (2011), quando diz que os objetivos de um livro desse estilo podem ter cunho conceitual, formal, documental, poético, entre outros, por meio das variadas opções de produção, sendo assim, o processo de configuração do livro "O diário de Anne Frank", condiz com a proposta de um livro-objeto/livro de artista, de cunho experimental por meio da exploração de seus elementos.



Figura 15 e 16 - Imagens do Livro-objeto: o diário de Anne Frank.

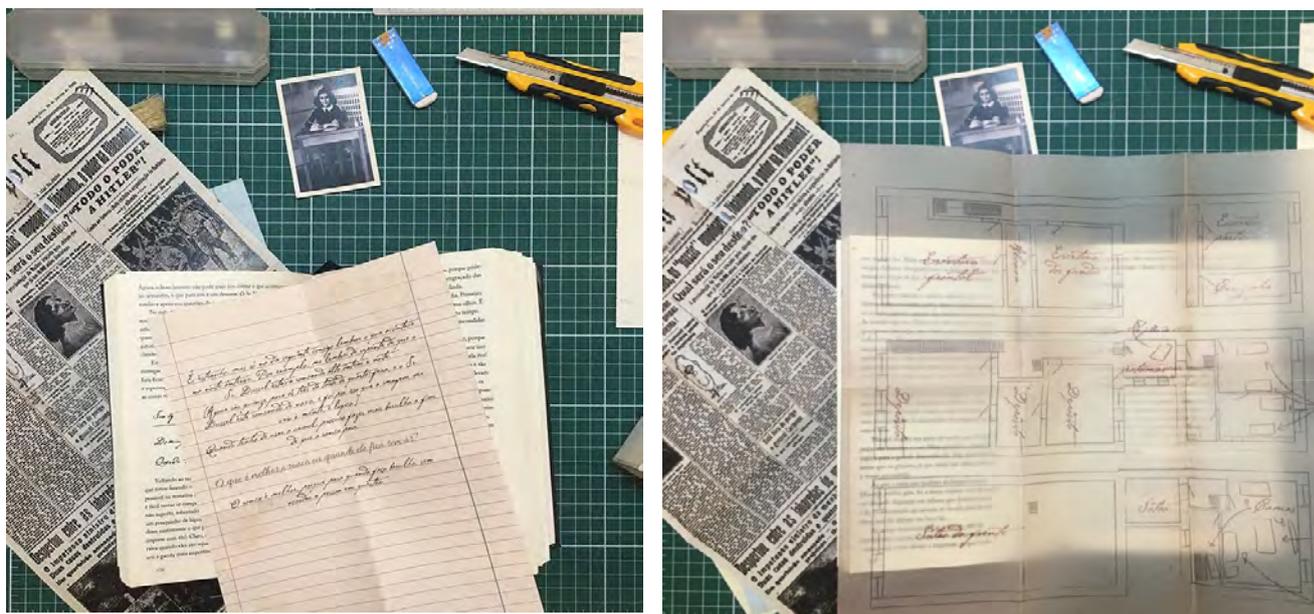


Figura 17 e 18: Finalizando o projeto

Considerações finais

A validação do projeto foi realizada ao longo do processo de investigação dos processos gráficos de forma exploratória e experimental por meio dos materiais escolhidos, tipografia, testes de impressão e da elaboração de partes do objeto desenvolvido, sempre se direcionando à exuberância dos aspectos visuais a que o experimentalismo, presente no livro-objeto determina.

Foram realizados testes com o propósito de apresentar na prática empírica se as escolhas de suporte de fato validaram os estudos realizados, assim como os conceitos propostos para o trabalho, e se cumpriam as demandas de requisitos. As validações e adequações do projeto ocorreram no âmbito da tipografia, na escolha de suportes (papéis) e na qualidade de impressão. Foram realizadas adequações quanto aos tamanhos e cores das tipografias usadas em toda a publicação. Também foram impressos testes das manchas tipográficas para que fosse possível analisar visualmente como as fontes se apresentavam esteticamente e funcionalmente em suas aplicações. Com tudo devidamente testado e feito todas as alterações necessárias, foi produzido o exemplar final.

Conclusivamente, entende-se, a partir da discussão proposta e da realizações práticas, que possibilitaram a experimentação, que há grande afinidade transdisciplinar entre o processo de design e elementos ditos artísticos, na medida que as representações conceituais, simbólicas, materializadas visualmente a partir da configuração do conteúdo, visando sua expressividade, atuaram em comunhão para corporificação de um artefato rico em termos visuais, conceituais, podendo ser tratado tanto como um objeto de design, em seus fundamentos, como artístico, a partir da leitura individual e experiencial de cada sujeito.

Referências

- ANDERSON, Chris. *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Nova York: Hyperion, 2006.
- ARAÚJO, Emanuel. *A Construção do Livro: Princípios da Técnica de Edição*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Brasília: Instituto Nacional do Livro, 1986.
- BRESSANE, Ronaldo. *Editoras independentes sobrevivem à crise no mercado editorial*. 2017. Disponível em: < <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral/editoras-independentes-sobrevivem-a-crise-no-mercado-editorial,70001693530>> Acesso em: 4 jun. 2019.
- BRINGHURST, Robert. *Elementos do Estilo Tipográfico: Versão 4.0*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- COSTA, Ellen. ALBUQUERQUE, Maria. *Autores Independentes: Livros que Queremos Publicar*. João Pessoa, Paraíba: UFPB, 2006.
- DERDYK, Edith. *Entre Ser Um e Ser Mil: O Objetivo Livro e Suas Poéticas*. São Paulo: Editora Senac, 2013.
- FONSECA, Joaquim. *Tipografia & Design Gráfico: Design e Produção de Impressos e Livros*. Porto Alegre: Bookman, 2008.
- FIGUEIREDO, C. H. A. et al. *Manual de Produção Gráfica*. Disponível em: < https://www.rickardo.com.br/epg/manuais/manual_Poche.pdf> Acesso em: 12 jun. 2019.
- GARRETT, Jesse James. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2.ed. New Riders Publishing Language, 2002.
- HASLAM, Andrew. *Livro e o Designer, O. Como Criar e Produzir Livros*. 23 ed. Editora Rosari Ltda., 2010.
- Grande Enciclopédia Larousse Cultural Vol.1**. 1 ed. Nova Cultural, 1998.
- LUPTON, Ellen. *A Produção de Um Livro Independente Indie Publishing: Um Guia para Autores, Artistas e Designers*. São Paulo, Brasil. Editora Rosari Ltda., 2011.
- _____. *Pensar com Tipos: Guia para Designers, Escritores, Editores e Estudantes*. São Paulo, Brasil. Editora G. Gili, 2018.
- MIRANDA, Luís. *Livros-Objeto: Fala-Forma*. 2006. 139f. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura - Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: < http://www.posciencialit.letras.ufrj.br/images/Posciencialit/td/2006/13-luishenrique_livros.pdf> Acesso em: 8 maio. 2019.
- PASSOS, Ravi. *Design da Informação: Um Modelo para Configuração de Interface Natural*. Tese de Doutorado em Design. Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro. Aveiro, Portugal, 2014.
- RIVERS, Charlotte. *Como Fazer Seus Próprios Livros: Novas Ideias e Técnicas Tradicionais para a Criação Artesanal de Livros*. São Paulo: Editora G. Gili, 2016.
- RODRIGUES, Ricardo. *Autopublicação*. Canoas, RS. Experimentos Impressos, 2019.
- SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. *Making and Breaking the Grid: A Layout Design Workshop*. 1.ed. Gloucester, MA - USA. Rockport Publishers, Inc., 2002
- SILVEIRA, Paulo. *A Página Violada [livro eletrônico]: Da Ternura à Injúria na Construção do Livro de Artista* - 2.ed. Porto Alegre, Editora UFRGS, 2008.
- TOBIAS, Jennifer. *Livros de artistas*. In: LUPTON, Ellen (ed.). *A produção de um livro independente: um guia para autores, artistas e designers*. 1. ed. São Paulo: Editora Rosari Ltda., 2011.
- ZAPPATERRA, Yolanda. *Design Editorial: Jornais e Revistas/Mídias Impressa e Digital*. São Paulo, Brasil. Editora G. Gili, 2014.

Anabella Speziale > **Las prácticas videopoéticas como formas de experimentación y quiebre del paradigma monocanal en el campo del Diseño de Imagen y Sonido**

Resumen

Con motivo del treinta aniversario de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Buenos Aires, este trabajo se pregunta por las formas de creación que se dieron en sus talleres en relación a la experimentación con sus materiales y con sus poéticas. Para ello, se hace un recorrido sobre el género de la videopoesía en el marco de las prácticas del diseño audiovisual, pero teniendo en cuenta sus orígenes dentro de las vanguardias cinematográficas, y cómo en la actualidad expandió sus posibilidades experimentando con las tecnologías contemporáneas.

Palabras Clave: Diseño. Audiovisual. Videopoesía. Experimentación. Poéticas Tecnológicas

> Dra. Anabella Speziale: Actualmente cursa el Programa de Estudios Postdoctorales en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) bajo la dirección de la Dra. Mariela Yeregui. Es Doctora de la Universidad de Buenos Aires (UBA), área Diseño. Es Master of Arts in Media and Communications por el Goldsmiths College de la University of London. Es Diseñadora de Imagen y Sonido, graduada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Ha obtenido las becas BEC.AR, UBACyT, British Council y Fondo Nacional de las Artes. Es profesora en asignaturas relacionadas con los medios audiovisuales y se desempeña como investigadora desde el 2002. Afiliación Institucional: Universidad de Buenos Aires (UBA) y Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)
anabellaspeziale@gmail.com

COMO CITAR:
SPEZIALE, A. (2020). LAS PRÁCTICAS VIDEOPOÉTICAS COMO FORMAS DE EXPERIMENTACIÓN Y QUIEBRE DEL PARADIGMA MONOCANAL EN EL CAMPO DEL DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 46-58.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60880](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60880)

Anabella Speziale **Videopoetic practices as forms of experimentation and breaking off the single-channel paradigm in the field of Image and Sound Design**

Abstract

Due to the 30th anniversary of the Image and Sound Design career at the University of Buenos Aires, this text talks about the forms of creation that took place in its workshops. It makes a description of works that prefer the experimentation with video technology and poetic texts. Therefore, within the framework of audiovisual design practices, it puts its attention on pieces of videopoetry genre, taking into account its origins as cinematographic avant-garde, and how nowadays expanded its possibilities by experimenting with contemporary technologies.

Keywords: Design. Audiovisual. Videopoetry. Experimentation. Techno-Poetics

Anabella Speziale **Práticas videopoéticas como formas de experimentação e quebra do paradigma monocanal na área da Imagem e Sound Design**

Resumo

Por ocasião do 30º aniversário da carreira de Design de Imagem e Som na Universidade de Buenos Aires, este trabalho questiona as formas de criação que aconteceram em suas oficinas em relação à experimentação com seus materiais e com sua poética. Para tal, faz-se uma viagem ao género da videopoesia no quadro das práticas de design audiovisual, mas tendo em conta as suas origens na vanguarda cinematográfica e como actualmente expande as suas possibilidades experimentando as tecnologias contemporâneas.

Palavras-chave: Design. Audiovisual. Videopoesia. Experimentação. Poética Tecnológica

*Todo el arte es
poesía.*

Gianni Toti

Diseño de Imagen y Sonido (DIS), es una carrera de la Universidad de Buenos Aires (UBA) creada en 1989, que hace poco cumplió sus primeras tres décadas y que, en este período, ha demostrado solidez para constituir teorías, conceptos y materiales propios que enriquecen su campo de conocimiento vinculado con las disciplinas proyectuales. Un campo que si bien ha tenido su piedra fundacional dentro de los ámbitos de los estudios cinematográficos, a lo largo de los años fue ampliando sus incumbencias y áreas de pertenencia afianzándose en las más diversas ramas del audiovisual.

En efecto, los aniversarios son tiempos propicios para hacer balances, examinar los desafíos afrontados y celebrar los frutos que se cosecharon a lo largo de los muchos caminos transitados por la comunidad de esta carrera que se dicta en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la UBA. Uno de dichos recorridos es el de la investigación y producción de textos académicos para el campo disciplinar. De ahí que este artículo tiene como objetivo continuar difundiendo algunos de los lineamientos y hallazgos de la tesis doctoral *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema*, que se defendió en la FADU, UBA; y que hoy se continúa en el proyecto de investigación *Diseño, vínculos y expansiones de las tecnopoéticas audiovisuales en argentina* radicado en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)¹.

Este texto pone su interés en piezas de diseño audiovisual que toman a la poesía como eje y las considera como manifestaciones simbólicas que se encuentran en el cruce del quehacer audiovisual -o sea, la materialización de dichas prácticas en una forma específica- y las expresiones poéticas específicas de lo audiovisual que asumen, reflexionan y se preguntan por el mundo técnico donde están insertas.

1 La tesis Doctoral de Speziale, *Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual. Una lectura sobre el videopoema* (2017), fue dirigida por la Dra. María del Valle Ledesma y obtuvo beca UBACyT. El proyecto de investigación y formación posdoctoral radicado en la UNTREF, *Diseño, vínculos y expansiones de las tecnopoéticas audiovisuales en argentina* (SPEZIALE 2018-2020) es dirigido por Dr. Mariela Yeregui. Este artículo referencia parte de estos proyectos de investigación, y amplía sus análisis con ejemplos realizados dentro de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido (véase también SPEZIALE, 2019).

El Diseño Audiovisual es una disciplina proyectual que se vale de imágenes y de sonidos que se despliegan tanto en el espacio como en el tiempo, tanto para cumplir algún tipo de función comunicacional, como para satisfacer necesidades artísticas (CAMPOS; CABRISSES, 2003). En la actualidad, la experiencia de abordaje de este campo disciplinar se encuentra en constante redefinición, por la rápida renovación de los medios de producción y los distintos tratamientos estilísticos que ellos permiten (SPEZIALE, 2010). La circulación cada vez mayor de producciones audiovisuales que se plasman en todo tipo de pantallas, tanto en espacios públicos como privados, abre preguntas en torno a sus modos de representación, a sus contextos de uso y a sus prácticas de apropiación y resignificación. Problematizar las formas de hacer heredadas -discutir sus implicancias- lleva a obtener como resultado metodologías y herramientas para un diseño que tiende a la innovación. El Diseño Audiovisual muchas veces actúa en el margen, entre la reproducción de viejos formatos y nuevas prácticas que ponen en evidencia su propio hacer (ibíd.).

Estas puestas en relación entre los distintos modos de expresión dentro de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido en sus orígenes y en la actualidad pueden ser observadas a partir del uso de la poesía en distintas piezas de diseño realizadas por estudiantes de la misma. Es por ello, que aquí se trabajará a partir de dos formas de creación audiovisual. Por un lado, se hará hincapié en la videopoesía, como un formato monocal propicio para representar un poema, utilizado desde los orígenes de la creación de la carrera; para luego relacionarlo con proyectos contemporáneos donde la poesía vincula lo audiovisual con la interactividad y las posibilidades de las plataformas y aplicaciones digitales.

En la actualidad, los videopoemas son

piezas realizadas no solo por poetas sino también por artistas visuales e incluso por diseñadores audiovisuales, pueden ser vistos como una dimensión particular donde se entrelazan la tecnología audiovisual, la expresión simbólica y la disciplina proyectual. En ellos, confluyen la poesía y las dimensiones audiovisuales a partir de la construcción de formas que evocan una emoción y, al hacerlo, tensionan las prácticas comunes del pensamiento proyectual. (...) La videopoesía anuda el arte con la tecnología específica que permite su materialización, y, en esta acción, imprime una subjetividad propia en sus modos de representación del mundo, al mismo tiempo que experimenta y busca visualidades alternativas a las ya institucionalizadas por la industria (SPEZIALE, 2019, p. 57-58).

En efecto, los videopoemas son parte de las llamadas tecnopoéticas (KOZAK, 2012) y requieren de los procedimientos aplicados por el diseño audiovisual para su creación.

Sin embargo, el género de la videopoesía en sus comienzos, a finales de los años sesenta, fue rechazado en los ámbitos especializados. Considerado como un desprendimiento menor del video-arte, cuyo soporte electrónico tampoco le permitía entrar en los circuitos ya consolidados del cine experimental. Este tipo de

oposiciones, tan comunes dentro de los segmentos consolidados del campo artístico a lo largo de su historia, también incentivaron a que surgieran formas de resistencia a ellas. En ese contexto, fueron muchos los artistas que desoyeron estas críticas y se lanzaron al campo de la experimentación en los tiempos originarios del arte electrónico, más precisamente a partir del uso poético que permitía la materialidad del video. Esa condición hiperreal e inmediata en la forma de su operación propició el vínculo para entramar las potencialidades del audiovisual con las del texto poético. Y como siempre ocurre en la irrupción de nuevas tecnologías expresivas, rápidamente este encuentro produjo una identidad propia. Surgió entonces, desde ese momento inaugural, esa lógica que aún persiste en el campo de las producciones *videopoéticas*.

En la década del noventa, con la irrupción del universo digital, y específicamente con la primera masificación de Internet y luego de los entornos colaborativos de trabajo y producción; las expresiones audiovisuales que toman a la poesía como objeto de su representación se volvieron aún más reconocidas en el campo del arte. La estructura dialéctica creador/tecnología que en los tiempos pre-digitales construía su devenir en las piezas *videopoéticas* monocanal rompe su estructura generando un sistema más complejo que incluye a otros, pudiendo 'ser otros', incluso la inminente introducción de la máquina automática movida por la inteligencia artificial. Red, inmersión, colaboración, generatividad, aleatoriedad comienzan a ser atributos frecuentes para estos nuevos tiempos. La *videopoética* toma su prefijo video ya no solo para referirse al clásico monocanal sino también para entrar en los campos del videojuego, la video-interacción, la video-inmersión, entre otros.

La hibridación entre la programación, la audiovisualidad y la poesía comienza a generar también un espacio de producción en el campo del NetArt. Dos claros ejemplos de este proceso son las obras pioneras *My boyfriend came back from the war* (1996) de la artista rusa Olya Lialina y *Epithelia* (1999) de la argentina Mariela Yeregui. Ambas piezas introducen la práctica de la navegabilidad en un entorno en donde quien interactúa con ellas producirá cada vez una versión distinta de la obra.

Dentro de esta constelación de relaciones entre la digitalización, el video y la poesía, también los videopoemas alcanzaron una nueva popularidad, aunque en este caso la web se presentó como un espacio clave para su difusión e intercambio. En efecto, dentro de las redes sociales el género de la videopoesía circula cada vez con mayor frecuencia y ha consolidado su forma de creación. Esto produjo, no solo un aumento en la cantidad de producciones dentro del género, sino que se incrementó el interés por el mismo y se lo comenzó a incluir como parte de otras piezas de diseño audiovisual (SPEZIALE, 2017). A su vez, se introdujo en distintos círculos tanto intelectuales como académicos, siendo hoy parte de la currícula de algunas carreras universitarias. Sin embargo, aún no hay un corpus teórico considerable que atienda a la videopoesía en profundidad. La mayor parte de la literatura especializada son artículos informales que circulan de manera aislada dentro de ámbitos más relacionados a las letras y a las

humanidades que al hacer y al diseño audiovisual.

La tendencia, cada vez mayor, a producir imágenes mixtas, por un lado, y el uso de signos lingüísticos basados en textos poéticos dentro de las piezas audiovisuales, por el otro, son el puntapié inicial para la necesidad de una caracterización del género de la videopoesía. Estas obras forman parte de un conjunto de piezas artísticas que persiguen la creación de un lenguaje distintivo. Sin embargo, ante la diversidad de manifestaciones tecnológicas que toman a la poesía para trascender la página escrita y crear sintaxis no convencionales, hoy es frecuente escuchar a curadores de los festivales del género preguntarse por las dificultades a la hora de establecer la especificidad y los límites tanto de la videopoesía como de la poesía digital en su conjunto (KONYVES, 2011; AGUILAR, 2012; KOZAK, 2012).

En el caso de los videopoemas, estos tienen inscripto en ellos la fuerza de la expresión de la palabra, de la imagen y del sonido, y habitan en numerosas manifestaciones simbólicas nutriéndose de los espacios de intersección e intercambio que les permiten transitar en la bisagra del límite entre la producción industrial del medio y las expresiones periféricas de las artes audiovisuales. No obstante, no es el mero registro de la declamación de un poema, ni tampoco es una pieza que solo ilustra con imágenes y sonidos decorativos los versos de una poesía. Estas concepciones caen en una ingenuidad que no puede dar cuenta de la profundidad del complejo entramado de relaciones que presenta el género. No es una adición de las características del audiovisual y el hacer poético, sino una mutación de los mismos a partir de conjugarse y amalgamarse en un videopoema.

Tom Konyves, un pionero de la videopoesía, delineó las bases para una definición del género. En su texto *Videopoetry: A manifesto* la caracteriza como una obra donde se yuxtaponen imágenes, sonidos y textos para generar una experiencia poética en quien la observa (KONYVES, 2011, p. 4). Konyves describe detalladamente cada uno de sus elementos constitutivos. Sin embargo, no hace una diferenciación sobre la materialidad de su soporte, ya que para el autor es una obra que solo puede ser concebida como video monocal, sea este analógico o digital, pero descartando todo tipo de interactividad de manera directa sobre la pieza.

Esta caracterización, a modo de programa de doctrinas, ha sido discutida por George Aguilar (2012), quien propone una visión más amplia del género: *la videopoesía es un formato que mezcla medios productivos, donde poema, imagen y sonido interactúan simbióticamente*. Así, un videopoema fusiona poesía e imagen, del mismo modo que una canción contiene la melodía y la letra en sí misma. Si la definición de Konyves se apoyaba específicamente en el soporte productivo, la de Aguilar la amplía a sus elementos constitutivos. Este autor expande el concepto al proponer el término de *cin(e)poesía* como forma artística que combina todos los recursos formales por medio de la tecnología existente en cada contexto histórico de manera innovadora, para crear una obra única. En este caso, tanto la interactividad, como todas las posibilidades que aporta la tecnología digital,

están incluidas dentro de las características del género. De todos modos, ambas definiciones quedan atrapadas en el objeto en sí, sin cuestionar el proceso productivo en su conjunto.

Es de destacar la visión de Clemente Padín (2008), quien expresa que *los videopoemas sitúan a la verbalidad bajo el interés de la dimensión audiovisual del lenguaje*. El videopoema resignifica el vínculo que existe entre arte y tecnología en el paisaje de la cultura letrada por medio de la realización audiovisual. De todos modos, advierte que este género audiovisual no implica una transposición de una poesía en particular, sino que constituye una nueva edición de la misma en una pieza distintiva. Padín augura que el video aporta recursos casi ilimitados al quehacer poético permitiéndole crear ámbitos imposibles de ser imaginados por otros medios o soportes. Hay que considerar la materialidad del video como aquella que impacta en lo específico de la escritura de estas obras y en su posterior lectura. El lector adquiere una experiencia poética a partir de la totalidad de los elementos que se generan en ella, donde las palabras allí representadas son un engranaje de un sistema mayor que se anuda a ciertas tradiciones literarias, artísticas y culturales.

En efecto, el uso de la palabra en el género de la videopoesía se nutre de grandes hitos artísticos que han marcado tanto a la poesía como al audiovisual. Ya en 1865, Lewis Carroll había quebrado la linealidad de la prosa en *Alicia en el país de las maravillas*. Conocida como *la cola del ratón*, el autor hace una relación entre forma y contenido al interrumpir su prosa lineal y dibujar con forma zigzagueante lo expresado por el roedor de la ficción. De todos modos, fue Stephane Mallarmé quien rompió con la linealidad del libro y experimentó con la disposición de las palabras en combinaciones espaciales creando un poema como una galaxia de signos en su obra *Un golpe de dados jamás abolirá el azar* (1897). Para Walter Benjamin, este poema da cuenta de los cambios que se vislumbraban en su época puesto que toma las “tensiones gráficas de la publicidad, aplicándola a la disposición tipográfica” (1955 [1987, p. 37]).

Asimismo, el cine, desde sus orígenes, fue explorado como medio poético. Las vanguardias históricas produjeron películas que se pueden considerar como precursoras de los videopoemas (ALBERA, 2005 [2009]; KOZAK, 2012). Man Ray, Marcel Duchamp y Jean Cocteau anticiparon puestas en escenas provocativas y relacionaron a la poesía con el cinematógrafo. Cada uno se apropió del medio para devolver su mirada crítica y particular. Ellos jugaron con frases sinsentido, les dieron movimiento a palabras en espirales hipnóticas, buscaron estrategias ideogramáticas y concibieron la idea de que cada film debe ser descifrado como un poema. Cocteau creía que el lenguaje del cine es el lenguaje del poeta (GACHE, 2006).

François Albera asocia los procedimientos de escritura en la poesía con cierta manera de escribir guiones cinematográficos, “donde la lengua anticipa el efecto-imagen perseguido en la realización” (2005 [2009, p. 95]). El surrealismo en el cine incursionó en la búsqueda de una poética que reforzó su postura política. Se pueden encontrar films que cuestionan la industria

cinematográfica en tanto institución social y simbólica. Esto último es llevado adelante por medio de la propia experimentación material con el medio, rechazando el modelo habitual, sin buscar la unidad de la narración, apostando a estados evolutivos, no cerrados, y sin destinar sus películas a salas comerciales (ibid., p. 96). Este proceso y esta búsqueda trascendió al surrealismo y también hubo otras experiencias en los años cincuenta y sesenta como el cine letrista de Isidore Isou, el *antifilm* de Guy Debord o el experimental de Maurice Lemaitre. Algunos no necesariamente contienen texto poético, aunque se puedan reconocer en ellos relaciones o puestas en escena poéticas donde se experimenta con el uso de la palabra, la tipografía y la búsqueda de nuevas metáforas audiovisuales (ALBERA, 2005 [2009, pp. 166-171]).

Junto con el surgimiento del video portátil en los años sesenta, nace el videoarte (MACHADO, 2000; BELLOUR, 2002 [2009]). Hay una fuerte búsqueda expresiva de este medio que, gracias a su materialidad tecnológica de registro, manipulación de sus códigos y reproducción, aporta ciertas características estilísticas que permiten conjugar distintos tipos de lenguajes que le son recíprocos a la poesía. El surgimiento del videoarte trajo una gran ebullición entre artistas y cineastas que adoptaron las tecnologías electrónicas y los recursos de los medios audiovisuales, como la televisión y el video, para buscar un corrimiento de obras tradicionales y nuevas apuestas favorecidas por estas herramientas técnicas. Este grupo de obras son la referencia directa que la mayoría de los autores toma para afirmar que de él se desprende, como un subgrupo, o como una consecuencia, la videopoesía. Sin embargo, esta se diferencia del video-arte por su relación con la palabra y su proceso creativo en torno a la poesía.

“Sin texto, no hay videopoesía” (SPEZIALE, 2017, p. 263). Es el texto, la toma de la palabra, en cualquiera de sus manifestaciones, lo que diferencia al género de otras realizaciones audiovisuales similares (como el videoarte, la videodanza o el video-clip). Dicha expresión no es simple, sino que es necesario que se encuentre en consonancia y en unidad, articulada con los otros elementos propios del video. Las dimensiones espacio-temporales, las relaciones entre la imagen y el sonido, y la palabra y su significado configuran vínculos entre lo que se escribe, lo que se lee, lo que se escucha, lo que se siente y lo que se evoca con esa obra.

Si bien se pueden encontrar videopoemas desde finales de los años sesenta, en Argentina el género recién adquiere relevancia dos décadas más tarde a partir de la experimentación que hacen los integrantes del *Grupo Paralengua*, o *la Ohtra Poesía*. Los trabajos de Fabio Doctorovich y Ladislao Pablo Györi aportan un estilo propio para fusionar la poesía al audiovisual, utilizando el video no solo desde sus posibilidades como pieza monocal o como aparato de registro del acontecimiento poético, sino también ampliando su búsqueda incluyendo las programaciones digitales. Más tarde, en 1994, se incorporará al colectivo Javier Robledo, quien adoptará al género como medio de expresión para su obra. Robledo aún hoy lleva adelante el festival y el archivo de videopoesía más importante a nivel nacional. Paralelamente, durante esos mismos años, en el país surgieron otros artistas

que también amalgamaban a la poesía con los recursos formales del audiovisual y sus posibilidades materiales y tecnológicas. Ya mencionamos a Yeregui, pero también hay obras de Carlos Trilnick, de Belén Gache, de Carlos Essmann junto al colectivo Poesía Estéreo, por tan sólo mencionar algunos ejemplos.

En el ámbito de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, desde sus primeros años se destacan piezas *videopoéticas* producidas en el marco de sus asignaturas. Por ejemplo, en 1993, Laura Reznik realiza un autorretrato para un trabajo práctico del -por aquel entonces denominado- Taller de Diseño de Imagen y Sonido II² y cuya consigna se basó en la premisa *Yo me presento así*³. El video presentado por Reznik, es un plano secuencia, donde se la ve a la propia autora, vestida con un traje típico y una peluca de trenzas rubias hechas con hilo de yute, sentada sobre una hamaca balanceándose al ritmo de una opereta austríaca (FIGURA 1). La directora sob reimprime en la pantalla un texto poético, a modo de subtítulos de una película extranjera. Sin embargo, esos versos correspondían a una poesía escrita por la propia Reznik que no tenía relación alguna con la letra de la interpretación en alemán que se escuchaba simultáneamente en la banda sonora, sino que funcionaban como contrapunto. De este modo, la palabra de Reznik en la pieza adquiere una impronta personal donde la poesía expresa una emoción profunda. Asimismo, al final de la pieza, la sog a de la hamaca se corta dejando caer a la autora. Este cierre, que apela al humor, subraya la dualidad ya manifiesta entre la canción y el poema⁴.

Figura 1 - *Yo me presento así*, Laura Reznik, 1993 (Super-VHS, 1'28"). Selección de dos fotogramas de la videopoesía.



- 2 En el primer plan de estudios de la carrera se denominó Taller de Diseño de Imagen y Sonido a la asignatura troncal para la enseñanza de las prácticas audiovisuales y los fundamentos del diseño audiovisual. Esta asignatura contaba con tres niveles. Luego, en el Plan de estudios aprobado en la Resolución CS n°3113/99, se denominó Diseño Audiovisual. En el actual Plan de Estudios, aprobado a finales del 2016 (Resolución CS n° 6181/16) la asignatura pasó a denominarse Proyecto Audiovisual y consta de 4 niveles.
- 3 El trabajo práctico mencionado se realizó en la cátedra Fischbein, cuyo Profesor Titular era Silvio Fischbein y lo acompañaban el Profesor Adjunto Teo Kofman y el docente Pascual Massarelli.
- 4 Ese mismo año, hubo otras realizaciones dentro de la carrera que experimentaban con distintas combinaciones de poesía y video. Por ejemplo, el cortometraje Inventario dirigido por Anabella Speziale en 1993: un videopoema concebido dentro de la misma asignatura. En él, una voz femenina recitaba una poesía, también de la propia realizadora, mientras que en cuadro se veían una serie de elementos que se referían a los versos, aunque no literalmente, sino que ampliando su sentido poético a partir de asociaciones surrealistas. Este video, fue exhibido en dos muestras de nuevos realizadores al finalizar 1993. Al año siguiente, el video Ante la ley dirigido por Cecilia Vera en 1994, es el primer video experimental de la carrera que trabaja manipulando elementos poéticos de un texto prestigioso, como es la prosa de Kafka, con la materialidad videográfica, a partir de la creación de imágenes saturadas que evidencian su soporte y la potencialidad de los usos de la edición por medio de un mixer. Este video, realizado en Super-VHS, ganó el Primer Premio en Buenos Aires Video VII organizado por el ICA - Centro Cultural de España.

Ciertamente, este ejemplo no es el único realizado dentro de la carrera. Sin embargo, es significativa la cantidad cada vez mayor de piezas *videopoéticas*, como lo son los videopoemas, que se producen cada año dentro de las distintas asignaturas y cátedras. Esta tendencia que va en aumento marca cómo las *videopoéticas* son elegidas como medio de expresión para llevar adelante piezas de diseño audiovisual de todo tipo.

En tiempos de inevitable hibridación, así como el territorio donde se despliega el hacer disciplinar encuentra en las nuevas tecnologías y en sus variadas políticas de apropiación un área fértil para la innovación de sus prácticas, discursos y lenguajes, también se suman a la videopoesía otras opciones a sus campos de creación. Hoy se trabaja fuertemente en los talleres de la carrera con los formatos interactivos, inmersivos y de realidad aumentada que enriquecen al universo de inscripción *videopoético*.

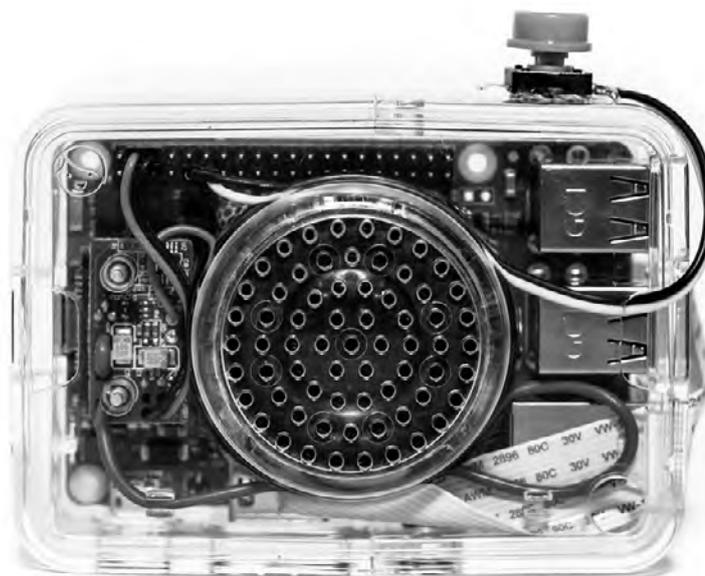


Figura 2 - *Cámara Poética*, Elías Sarquis, 2018

Durante 2018, Elías Sarquis llevó adelante el proyecto *Cámara Poética* (FIGURA 2), un dispositivo que por medio de un pulsador toma imágenes fotográficas, pero que en vez de mostrarlas las transforma en tiempo real en poesías y se las devuelve al usuario por medio de un audio que recita el texto poético⁵. Las palabras son seleccionadas por un programa a partir del reconocimiento de objetos de la escena capturada en la imagen. El dispositivo trabaja con inteligencia artificial que combina el procesamiento de la imagen a través de un algoritmo con palabras de un texto preestablecido en una base de datos para finalmente reproducirlo por medio de

5 Este proyecto fue llevado adelante por el estudiante en la asignatura Diseño Audiovisual 3 de la cátedra Campos-Trilnick cuyos Profesores Titulares son Luis Campos y Carlos Trilnick, el Profesor Adjunto es Damián Zantleifer y los docentes son Mariano Ramis, Mariana Grasso y Andrés Gatto.

una voz femenina metálica que pronuncia de forma maquina el poema creado. Estas imágenes luego se difunden en una cuenta de la red social Instagram a modo de videos donde se puede ver la fotografía mientras la voz recita el poema que también se puede leer como el texto que acompaña a la publicación⁶. Ante una foto de un paisaje tomado desde las ventanas de la FADU, la *Cámara Poética* recita: "*vida piadosa: en el pasto de su estación, madre, paisaje de la tierra llana, rural o de la mañana con área elocuente, colinas de horizonte suave, nuestro árbol*" (FIGURA 3).

Figura 3 - Publicación en Instagram de la imagen y el poema creado por la *Cámara Poética*.



Este último caso, es uno entre tantos que grafican la apertura de los campos de acción en el marco del diseño audiovisual, expandiendo sus potencialidades hacia nuevos paradigmas de creación de los ya afianzados desde aquellos lejanos orígenes de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, hace ya treinta años, en los que primaban casi exclusivamente el pensamiento proyectual basado en piezas monocal.

Frente a este contexto, dentro de las conclusiones de los trabajos académicos que se refieren en este texto, se puso énfasis en la necesidad de continuar en futuros proyectos de investigación con el análisis y la problematización de las relaciones que existen entre el diseño audiovisual y la puesta en forma de las poéticas

6 El proyecto de Sarquis contempla también una cuenta en la aplicación Instagram donde se van publicando las imágenes obtenidas por la cámara poética con el poema creado a modo de epígrafe. La generación de los versos se da por medio de un orden que se les asigna a las palabras en oraciones predeterminadas que varían aleatoriamente. Véase las distintas publicaciones de la obra en la cuenta de Instagram @camara_poetica_ Recuperado: https://www.instagram.com/camara_poetica_/ el 2 de junio de 2020.

tecnológicas en las cuales se tenga en cuenta la materialidad de la obra, sus procesos proyectuales, su circulación y las distintas reappropriaciones que hacen los sujetos que se ven implicados en ellas.

El diseño audiovisual tiene una particular repercusión en las maneras de pensar e imaginar el mundo. Por lo tanto, si de imaginar el mundo y plasmar su sentimiento de época se trata, la poesía desde siempre ha estado en la intersección de aquello que puede ser dicho y aquello que puede ser imaginado (DE MELO E CASTRO, 2007). El aporte del territorio de las *videopoéticas* y su natural adquisición de los distintos paradigmas tecnológicos las ubica en un campo flexible y maleable para generar una reflexión sobre las relaciones entre las prácticas proyectuales y sus tiempos.

Referencias

- AGUILAR, George. The Growth and Evolution of the Cin(E-)Poetry/Videopoetry Movement through Technology: A Personal Retrospective and Outlook. En AA.VV. **I Simposio Internacional de Videopoesía. Diálogos entre imagen, sonido y lenguaje verbal**. Buenos Aires: VideoBardo, 2012. Disponible en: <https://festivalvideopoesia.wordpress.com/simposio/> Recuperado: 2019, 24 de octubre.
- ALBERA, Françoise. **La Vanguardia en el cine**. Traductor H. Cardoso. Buenos Aires: Manantial, 2009.
- BELLOUR, Raymond. **Entre imágenes**. Traductora A. Vettier. Buenos Aires: Colihue [2002] 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Dirección única**. Traductores J. del Solar y M. Allendesalazar. Madrid: Alfaguara [1955] 1987.
- CAMPOS, Antoni Colomer; CABRISSES, Rafael Ràfols. **Diseño audiovisual**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2003.
- DE MELO E CASTRO, Ernesto Manuel. Videopoetry. En Eduardo KAC (ed.), **Media Poetry: an international anthology**. Bristol: Intellect, 2007.
- GACHE, Belén. Videopoesía o cómo escapar de la página blanca. En J. Robledo (comp.), **Catálogo del II Festival Internacional de Video Poesía**. Buenos Aires: Videobardo, 2006.
- KONYVES, Tom. **Videopoetry: A Manifiesto**. Issuu, 2011. Disponible en: http://issuu.com/tomkonyves/docs/manifiesto_pdf Recuperado: 2020, 2 de junio.
- KOZAK, Claudia. **Tecnopoéticas argentinas: archivo blando de arte y tecnología**. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.
- MACHADO, Arlindo. **El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas**. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2000.
- PADÍN, Clemente. Videopoesía: Aproximaciones. En **Artículos**. Issuu, 2008. Disponible en: https://issuu.com/boek861/docs/clemente_padin_articulos Recuperado: 2019, 24 de octubre.
- SPEZIALE, Anabella. Poesía - video: un recorrido para la experiencia poética. En M. V. Snój (ed.), **Becarios UBA en la FADU / trabajos de investigación**. Buenos Aires: Secretaría de Investigaciones FADU, 2010.
- **Poéticas tecnológicas y diseño audiovisual: una lectura sobre el videopoema**. Año de entrega 2016. 376 páginas. Tesis Doctoral, área Diseño - Programa de Doctorado, Secretaría de investigaciones Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Defendida el 5 de junio de 2017. [Texto inédito].
- Videopoesía: un modo de expresión para pensar la realidad social. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N°96. Imágenes y Sociedad: Arte, Diseño y Comunicación**. Buenos Aires: Universidad de Palermo, vol. 96, año 22, p. 57-71, octubre 2020/2021 [2019]

Isis Amaral Méro>
Robson Xavier da Costa>>

As artes visuais em centros de inovação universitários: O lab Criativo Unipê

Resumo

Este artigo apresenta um recorte da pesquisa qualitativa sobre a relação pedagógica entre as artes visuais e os centros de inovação universitários, apresentando o estudo de caso desenvolvido no núcleo de inovação Lab Criativo do UNIPÊ, localizado no município de João Pessoa, Paraíba, junto ao Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV UFPB/UFPE). Possui como objetivo geral analisar a relevância das artes visuais em centros de inovação universitários, mediante o uso de elementos da composição visual (DONDIS, 1997) e a arte aplicada. Trabalhamos com o Lab Criativo do UNIPÊ e o gerenciamento de projetos PMBOK. Esta pesquisa demonstra a inserção das artes visuais no referido Centro de inovação a partir da economia criativa.

Palavras-chave: Artes Visuais. Centro de Inovação Universitário. Lab Criativo UNIPÊ.

> Arquiteta, Professora/Pesquisadora do Instituto de Educação Superior da Paraíba (UNIESP), mestranda em artes visuais pelo PPGAV UFPB/UFPE. Possui MBA em gerenciamento de projetos pela Fundação Getúlio Vargas e graduação em Arquitetura e Urbanismo (UFPB). Docente e coordenadora da pós-graduação em arquitetura e Design de Interiores (UNIESP e do UNIPÊ).
isis_mero@hotmail.com

>> Artista Visual, Curador, Professor/Pesquisador do Departamento de Artes Visuais e dos Programas de Pós-Graduações em Artes Visuais (PPGAV UFPB/UFPE – atual Coordenador) e de Computação, Comunicação e Arte (PPGCCA) da UFPB. Pós-doutor pelo PGEHA – MAC - USP; Doutor em Arquitetura e Urbanismo; Mestre em História; Especialista em Desenvolvimento Infantil e Seus Desvios (Ed. Especial); Licenciado em Ed. Artística (Artes Plásticas). Coord. do Projeto de Pesquisa “Fora do Eixo: História das Exposições de Arte (In) Visibilizadas” – UFPB e líder do Grupo de Pesquisa em Arte, Museus e Inclusão (AMI/UFPB/CNPq).
robsonxavierufpb@gmail.com

COMO CITAR:

XAVIER DA COSTA, R., & AMARAL MÉRO, I. (2020). AS ARTES VISUAIS EM CENTROS DE INOVAÇÃO UNIVERSITÁRIOS: . REVISTA VAZANTES, 4(2), 59-74. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60826](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60826)

Isis Amaral Méro
Robson Xavier da Costa

**Visual arts in University innovation centers:
Unipê's creative lab**

Abstract

This article presents an excerpt from the qualitative research on the pedagogical relationship between the visual arts and the university innovation centers, presenting the case study developed at the Creative Lab of the UNIPÊ, located in the city of João Pessoa, of Paraíba, together with the Associated Postgraduate Program in Visual Arts (PPGAV UFPB / UFPE). Its general objective is to analyze the relevance of visual arts in university innovation centers, using elements of visual composition (DONDIS, 2007) and applied art. We work with UNIPÊ's Creative Lab and PMBOK project management. This research demonstrates the insertion of visual arts in that center of innovation from the creative economy.

Keywords: Visual Arts. University Innovation Center. Creative Lab Unipê.

Protótipo Inicial

De acordo com a edição especial do Relatório de Economia Criativa elaborado pela UNESCO e pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) em 2013, a Economia Criativa se tornou um dos setores de crescimento mais rápido no âmbito econômico, não apenas em relação à geração de renda, mas também em termos de criação de empregos.

Segundo dados do Sistema da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro - FIRJAN no Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil (2010), os avanços tecnológicos na comunicação e economia oriundos da revolução digital e crescente variedade de tecnologias e conteúdos artísticos, criaram condições para o crescimento das indústrias criativas no mundo. Segundo esse mapeamento, o aumento da geração de ideias criativas não é um fenômeno recente, embora tivesse impulso e âmbito no atual mercado de trabalho brasileiro. A capacidade de reinventar-se passou a ser um importante fator de vantagem competitiva no meio empresarial, já que, além de insumos e instrumentos tradicionais como mão de obra, matéria-prima e capital, novas ideias e habilidades criativas passaram a ser necessárias para individualização e geração de valor em projetos e produtos.

Nesse cenário, em outubro de 2017, o Brasil obteve seu acervo artístico reconhecido internacionalmente e passou a integrar a Rede Mundial de Cidades Criativas da UNESCO (UCCN). Atualmente oito cidades brasileiras possuem o título de cidade criativa, sendo elas: Belém (PA), Curitiba (PR), Florianópolis (SC), Salvador (BA), Santos (SP), Brasília (DF), Paraty (RJ) e João Pessoa (PB). Segundo a UNESCO (2018), o programa objetiva:

1. Desenvolver polos de criatividade e inovação e ampliar as oportunidades para criadores e profissionais do setor artístico e cultural;
2. Estimular e melhorar as iniciativas lideradas pelas cidades membros para tornar a criatividade um componente essencial do desenvolvimento urbano;
3. Fortalecer a cooperação internacional entre cidades que tenham reconhecido a criatividade como fator estratégico de seu desenvolvimento sustentável (UNESCO, 2018, s/p).

Segundo dados do FIRJAN (2016) a Paraíba tem participações culturais duas vezes maiores que a média da representação

nacional na indústria criativa. Com o crescimento da Economia Criativa, o número de investimentos de recursos públicos e privados se tornou rentável e também crescente, profissionais das áreas do conhecimento que lidam com criação e inovação passaram a ocupar setores comerciais e áreas estratégicas do mercado mundial. O crescimento da Economia Criativa fomentou o incentivo à formação de profissionais qualificados para atuarem na área, esses podem ser provenientes do âmbito acadêmico.

O crescimento quantitativo dos núcleos de inovação no Brasil entre os anos de 2011 e 2019, (EYCHENNEE; NEVES, 2013) levaram a utilização das Artes Visuais como elemento interdisciplinar e norteador das práticas e processos criativos desenvolvidos no âmbito acadêmico. Nesta pesquisa buscamos analisar como as artes visuais são incorporadas aos processos de produção e criação nos Centros de Inovação Universitários ou FabLabs.

A partir do início do século XXI, as universidades passaram a investir no processo de criação e implementação de centros de inovação acadêmicos interdisciplinares, a exemplo do Massachusetts Institute of Technology (MIT), universidade de pesquisa, localizada em Cambridge, Massachusetts, EUA. Dr. Neil Gershenfeld, professor universitário no MIT e atuante no campo de pesquisa interdisciplinar, nanotecnologia e fabricação pessoal, criou no ano de 2001 o curso *How to Make Almost Anything*, em que estudantes de diferentes disciplinas, com ou sem habilidades técnicas prévias, desenvolveram produtos inovadores, a assertividade de resultados do curso, preconizando a implementação do centro de inovação denominado *Fabrication laboratory (FabLab)* (EYCHENNEE; NEVES, 2013).

Os Centros de Inovação denominados de FabLab, abreviação do termo em inglês *fabrication laborator*, são reconhecidos no âmbito acadêmico e de mercado como plataformas de criação e prototipagem de objetos físicos (EYCHENNEE; NEVES, 2013). Ainda de acordo com a FabFoundation (2018) um FabLab ou laboratório de fabricação é uma plataforma de prototipagem técnica canalizado para a inovação, pesquisa e criação, onde, artistas, educadores, estudantes, podem usufruir do local, de suas ferramentas e plataformas de tecnologias, desenvolvendo ideias formatadas em projetos acadêmicos, projetos de pesquisa e projetos de extensão, bem como, produtos por meio de uma rede de compartilhamento multidisciplinares.

Nesta pesquisa sobre o Lab Criativo UNIPÊ, temos como objetivo geral apresentar um recorte de uma investigação qualitativa ampla sobre a relevância das Artes Visuais no âmbito Pedagógico em Centros de Inovação Universitários e temos como objetivo específico: analisar a inserção das Artes Visuais no Lab Criativo UNIPÊ, a partir da aplicação do Gerenciamento de Projetos (PMBOK).

1. Abordagens Pedagógicas Inovadoras em Arte e Tecnologia

No contexto da criação e atuação dos FabLabs consideramos

importante apresentar, resumidamente, exemplos históricos de instituições educacionais e/ou ateliês de artistas/arquitetos inovadores precursores dos atuais laboratórios de inovação. Destacamos as seguintes experiências: a Bauhaus; o Taliesin West; a The Factory, o Studio Olaffur Eliasson e o Estúdio Guto Requena.

1.1 A Bauhaus

Fundada por Walter Gropius (1883-1969), arquiteto e urbanista, progressista, defensor da técnica mediante suas possibilidades estéticas e construtivas, acreditava que a cooperação entre artista, comerciante e técnico, seria a garantia que objetivos passados e futuros da sociedade industrial pudessem ser atingidos. No contexto acadêmico Gropius defendia a criação de uma escola para a indústria e o artesanato, desta maneira fundou uma “Academia única de Arte Livre e Aplicada, a denominada BAUHAUS estatal de Weimar, escola que pretendia ser uma fusão entre a Academia de Artes e da Escola de Artes e Ofícios (WICK, 1989, p. 34).

A proposta pedagógica aplicada na Bauhaus atribuía valor ao trabalho em conjunto com a indústria, desenvolvendo em suas oficinas protótipos, tipos padrões, para artigos de uso diário, que depois de testados poderiam ser produzidos em série pela indústria, então denominados produtos *Standart*. O envolvimento com a realidade de mercado e produção industrial permitiu aos estudantes a aproximação com os problemas econômicos, senso de economia, tempo e custos, estes condicionantes deveriam ser levados em conta no processo de criação, sem diminuição da capacidade criativa.

No final dos anos 1950, docentes contrários aos ideais originais da Bauhaus, passaram a questionar o conceito da escrita manual criativa no processo de criação de projetos contra um design arbitrário, baseado na intuição artística. Os docentes questionadores exigiam uma metodologia de ensino concebida racionalmente, que levassem em conta as condições sociais econômicas e tecnológicas da sociedade industrial avançada. Tomás Maldonado (1922-2018), um dos docentes envolvidos no processo de reconstrução pedagógica de Ulm, desenvolveu, na defesa do purismo tecnológico, uma teoria fundamental que apresentou processos progressivos e quantitativos para elaboração de projetos, demonstrando o intuito de desvincular a escola da tradição da Bauhaus.

1.2 A Taliesin West

Localizada em Wisconsin Estados Unidos, foi residência, estúdio e escola de inverno de Frank Lloyd Wright (1867-1957), arquiteto, designer, escritor e educador nascido nos EUA. Na atualidade é o campus principal da Escola de Arquitetura de Taliesin e abriga a Fundação Frank Lloyd Wright. A casa de inverno e complexo de estúdios de Wright foi um laboratório de 1937 até sua morte em 1959. Wright acreditava em projetar estruturas em harmonia com a humanidade e o meio ambiente, uma filosofia que ele

chamou de arquitetura orgânica. Wright desempenhou um papel fundamental nos movimentos arquitetônicos do século XX, influenciando gerações de arquitetos em todo o mundo por meio de suas obras. Em 1932, Wright, pediu que os estudantes viessem a Taliesin para estudar e trabalhar enquanto aprendiam arquitetura e outras ciências, regime de moradia e trabalho, denominada de irmandade (MIRÓ, 2014).

Em 1931, mediante situação pós-depressão de 1929, Wright convidou artistas e amigos, para o anúncio do plano de constituição de uma escola em Taliesin Spring Green, para aplicar um método de documentação de arquitetura baseado no conceito: “aprender fazendo”. A metodologia da escola estava pautada na experimentação com projetos, na construção de edifícios reais e no conceito de interdisciplinaridade e conhecimento no campo ampliado, incluindo escultura, pintura, música e dança.

Wright inaugurou o equipamento multidisciplinar para arquitetura em parceria de assistentes residentes, um escultor, um pintor e um músico, além de grupo interno de aprendizes de cursos superiores ou universitários, especialistas técnicos, profissionais com experiência na indústria, pensadores, artistas e filósofos de vários países que compartilhavam períodos de atividades e podiam residir por temporadas (MIRÓ, 2014).

A Fundação Frank Lloyd Wright criada em 1940 e presidida por Olgynna Wright (1898-1985) até 1985. Atualmente a Taliesin abriga, além da fundação, uma escola de arquitetura, cuja metodologia de educação mantém a mesma filosofia da antiga escola de Wright, adaptando-se aos requisitos atuais.

1.3 The Factory

A The Factory foi um estúdio de Arte fundado pelo artista, pintor e cineasta americano expoente da Pop Art, Andy Warhol (1928-1987), localizado em Manhattan, Nova Iorque. O estúdio funcionou em três diferentes localizações entre 1962 e 1984. A The Factory original ficava no quinto andar na 231, East 47th Street, em Midtown Manhattan. Warhol o deixou em 1968, mudando para o sexto andar do Decker Building na 33, Union Square West, onde permaneceu até 1973, quando foi para 860, Broadway, no extremo norte da Union Square. Em 1984, mudou-se para 22, East 33rd Street, um edifício de escritórios convencional.

A Factory era um ambiente criativo, mas com regras de organização na produção, com máquinas de escrever IBM Selectric, transcrevendo fitas, um espaço destinado à pintura e serigrafia, um ambiente com características fabris, onde era permitido assistir as etapas de desenvolvimento criativo. A metodologia e o processo em The Factory, e relevância de seu trabalho como artista, permitiu a Warhol proferir palestras em ambientes universitários, no início da década de 1970, universitários recém formados foram contratados para trabalhar no estúdio do artista.

A Factory não era apenas um Estúdio onde Warhol produziu a serigrafias e os filmes, mas também um local de encontro de artistas da época, com performances e exposições, produção em tempo real, experiências documentadas e muitas acontecendo

ao mesmo tempo, onde todos os participantes poderiam interagir, filmagens e pinturas em serigrafia eram produzidas ao mesmo tempo.

1.4 Studio Olaffur Eliasson

O artista Olaffur Eliasson fundou o seu Studio em Berlim, com ênfase na colaboração, com características de laboratório, ponto de encontro de arquitetos, engenheiros, artesãos e assistentes para conceber e construir, projetos, instalações e esculturas em grande escala, com foco na percepção do movimento, experiência e os sentimentos, relacionando-os ao mundo natural e à produção artificial.

No espaço do Studio ocorrem oficinas criativas onde a equipe do artista senta e desenha, faz experimentos, reuniões colaborativas, e também discutem orçamentos relacionados, planejamento e gerenciamento de custos e exposições.

O conceito da Estética Relacional, presente em suas obras, torna as relações humanas e o discurso social, temas principais e ponto de partida, em vez de produzir trabalhos para as instituições da arte, Eliasson e seus parceiros e colaboradores, visam gerar mudanças sociais por meio da colaboração e da criação de arte participativa, para além do sistema de galerias. Resignificando o papel da arte dentro de uma sociedade global, utilizando sua arte, para causas que antes eram de domínio dos ativistas e ambientalistas, artista social, registrando a arte como essência e reflexão perante a consciência social.

1.5 Estúdio Guto Requena

Em 2008, o artista/arquiteto, Guto Requena, fundou seu Estúdio contando com uma equipe multidisciplinar, onde desenvolve projetos para empresas do setor privado, público, multinacionais e mantém parcerias na área da educação e formação profissional com o SENAI, SENAC e SESC, trabalhos envolvendo arquitetura, arte e instalações interativas, design de produtos e design de mobiliário. O arquiteto ministrou palestras em eventos como TEDx; London Design Festival na Galeria Mint; Semana de Design do México; Universidade Sinar Miman em Istambul; Instituto Strelka em Moscou; Universidade Thammasat em Bangkok e Bienais de Design do Brasil, Madrid, Pequim e Chile. Em 2012, Requena desenvolveu o projeto arquitetônico da sede do escritório da Google em São Paulo.

Nós moldamos memórias através do uso experimental de tecnologias digitais. Bits para gerar emoções, para nos aproximar. Arte e *design* para requalificar nossas cidades. Nós amamos hibridismos, interatividade e mixar o analógico com o numérico. Desmaterializar e desterritorializar: lar é um sentimento, lar está em todos os lugares. Somos todos imigrantes. Somos todos ciborgues agora. Estamos todos conectados (REQUENA, 2020, s/p).

Para Requera a interação pessoa tecnologia permite a ampliação da base de dados e a possibilidade de acesso aos novos processos e mecanismos de aceleração e compilação de informações. O uso de diversos recursos tecnológicos para comunicação humana, por meio do uso de diferentes códigos de significação dos meios gráficos, audiovisuais e multimídia, permitiram novas maneiras de ordenação da experiência humana e reflexos na cognição.

No Brasil, a enorme concentração de renda e desigualdade social faz com que exista uma pluralidade de realidades, muitos não conseguem ter acesso às tecnologias básicas. Dessa maneira a criação de mecanismos que proporcionem acesso as TICs, as camadas mais carentes da população, podem ajudar na democratização da informação e conseqüente avanço tecnológico.

O desenvolvimento de novos softwares como o AutoCAD, permitiu o desenho digitalizado, ampliando a capacidade de armazenamento de informações digitais, e também a tecnologia paramétrica utilizada na plataforma BIM ou Building Information Model, que significa Modelagem da Informação da Construção ou Modelo da Informação da Construção, o que permitiu um conjunto de informações geradas e mantidas durante todo o ciclo de vida de um projeto, em programas como Revit, um software BIM para arquitetura, urbanismo, engenharia e *design*. Com esses recursos passou a ser possível desenhar e inter-relacionar informações interdisciplinares, em tempo real. A modelagem, experimentação formal em três dimensões (3D), com recursos computacionais ampliou as possibilidades projetuais e a inserção das Artes Visuais nesses contextos.

2. Design Thinking e Centros de Inovação Universitários

O Design Thinking é um conceito que tem por base a intuição, o reconhecimento de padrões, o desenvolvimento de ideias, os significados emocionais além dos funcionais, possibilitam expressar por meio das *mídias* (LUPTON, 2013).

David Kelley e Tim Brown popularizaram a ideia do Design Thinking aplicada aos negócios. A partir de 1991, a IDEO, empresa americana consultora em design, foi fundada, a abordagem que a consultoria usava para resolver problemas começou a ficar famosa no Vale do Silício. Mas as técnicas são bem mais antigas. Em 1919 o movimento Bauhaus já usava muitos dos elementos do Design Thinking, sendo pioneira ao sistematizar uma metodologia para o ensino do design e ao buscar a relação entre artesanato, arte e indústria.

O processo de Design Thinking é feito em grupos e dividido em fases: a) empatia é sobre mergulhar no universo das pessoas na visualização de caminhos inovadores; b) mapa mental, modelo mental de busca de alternativas; c) pensamento visual, imagem mental da ideia; d) prototipagem, fabricação de modelo e e) experimentação, testar e evoluir as ideias.

Um Centro de Inovação (CI) é uma comunidade, física ou virtual, que congrega por períodos limitados de tempo

possíveis empreendedores inovadores, *startups* ou projetos específicos de pesquisa e desenvolvimento (P&D) de empresas estabelecidas, onde o conhecimento é centralizado e voltado à cultura da inovação e do empreendedorismo, sobretudo para o desenvolvimento, prototipação, produção e comercialização de serviços, processos e produtos tecnológicos de alta qualidade, focados na especialização inteligente da região.

Os Centros de Inovação usufruem de instrumentos de políticas públicas, podem receber subsídios financeiros e para inovação, além de dispor de uma gama de instalações, serviços, mentorias e consultorias compartilhadas que visam conectar/otimizar o espectro de atividades entre pesquisa e a comercialização.

No Brasil o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações (MCTI), regulamenta a criação, produção e desenvolvimento de plataformas e centros tecnológicos no país. O MCTI regulamenta Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia, atendendo ao disposto no art. 17 da Lei 10.973/2004, disponibilizando um formulário eletrônico para que as Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICT) prestem informações anuais ao MCTI, relativas a diversos aspectos da gestão da propriedade intelectual no âmbito de tais instituições. Com base nos dados fornecidos pela Secretaria de Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (SETEC), o MCTI prepara um relatório cujo objetivo é apresentar os dados consolidados sobre a Política de Propriedade Intelectual das ICT do Brasil, denominado FORMICT.

Segundo o MCTI as definições sobre nomenclatura e funcionamento dos espaços destinados ao desenvolvimento de tecnologia e inovação no Brasil, subsidiados e associados ao ministério são:

a) Centros de Inovação, componente do Programa Sibratec constituído por redes temáticas destinadas a gerar e transformar conhecimentos científicos e tecnológicos em produtos, processos e protótipos com viabilidade comercial para promover inovações. Os recursos provenientes para desenvolvimento dos projetos vem da Finep/MCTIC, com 95% o restante subsidiado pelas empresas parceiras;

b) Incubadoras, A Portaria MCT nº 139, de 10 de março de 2009, define incubadora de empresas como mecanismos de estímulo e apoio logístico, gerencial e tecnológico ao empreendedorismo inovador e intensivo em conhecimento com o objetivo de facilitar a implantação de novas empresas que tenham como principal estratégia de negócio a inovação tecnológica;

c) Laboratórios Abertos são ambientes de aprendizagem com equipe multidisciplinar e infraestrutura de acesso livre para auxiliar inventores, empreendedores e startups a desenvolverem, de maneira colaborativa, produtos, processos e negócios inovadores. Núcleos de Inovação, Os NITs são estruturas instituídas por uma ou mais ICTs, com ou sem personalidade jurídica própria, que tenham por finalidade a gestão de política institucional de inovação e por competências mínimas as atribuições da Lei;

d) Ambientes Inovadores são espaços propícios à inovação e ao empreendedorismo, constituindo

ambientes característicos da nova economia baseada no conhecimento, articulando empresas, diferentes níveis de governo, instituições científicas, tecnológicas e de inovação (ICTs), agências de fomento e a sociedade, envolvendo duas dimensões, ecossistemas de inovação e mecanismos de geração de empreendimentos (MCTI, 2020, s/p).

2.1 Metodologia PMBOK

A metodologia de gerenciamento de projetos, project management do Project Management Body of Knowledge (PMBOK), de âmbito internacional, está presente em centros de inovação e tecnológicos em escala mundial por se tratar de uma metodologia dinâmica e por elencar de maneira detalhada os processos na construção e objetivação de um projeto. A escolha é feita mediante seu nível de assertividade processual e sua linguagem única, a partir das atividades e projetos em escala mundial, tanto em instituições como em empresas privadas.

Um processo é um conjunto de ações e atividades inter-relacionadas, que visam através da utilização de conhecimento, habilidades, ferramentas e técnicas, obter um conjunto pré especificado de produtos, resultados ou serviços (SOTILLE et. al., 2007, p. 28).

A etapa de definição dos processos é formatada e executada tecnicamente para que atenda as necessidades da implementação necessária para implantação de elementos para o correto andamento do conjunto, sendo eles:

- a) Quantificar os recursos humanos necessários e suas competências profissionais;
- b) Elaborar e definir plano de comunicação para as fases de implantação e pós-implantação;
- c) Definir a garantia da qualidade e melhoria contínua;
- d) Elencar os riscos da implementação e dos respectivos planos de ação;
- e) Definir o escopo inicial e o esforço para fazê-lo funcionar;
- f) Levantar e confirmar os custos e prazos (PMBOK, 2004).

Segundo Guia PMBOK, deve-se descrever detalhadamente no escopo do projeto todos os produtos pretendidos, indicar seus limites, destacando de maneira clara o que for excluído, qualificar restrições de aplicabilidade quanto a aspectos funcionais, tributários ou geográficos e indicar as necessidades de compartilhar responsabilidades com áreas funcionais e fornecedores externos, bem como, a necessidade de interface com outros projetos ou sistemas que representem fatores de sucesso.

O PMBOK tem sido utilizado como metodologia de avaliação para os centros de inovação em todo o mundo e tem sido aplicado no Brasil desde a criação dos primeiros FabLabs, é utilizado no Lab

2. Centros de Inovação – Rede FabLab

O primeiro centro de inovação universitário surgiu em 2001 no Massachusetts Institute of Technology (MIT), sob a coordenação de Neil Gershenfeld (1959), atuante no campo de pesquisa interdisciplinar, atuando nas áreas da física, computação quântica e nanotecnologia. Universidades públicas e particulares no Brasil e no mundo passaram a investir na criação de centros criativos institucionais visando o fomento da interdisciplinaridade acadêmica a partir do Movimento *Maker*.

O Movimento *Maker* tem sido visto como uma extensão da cultura *do it Yourself* (DIY) onde a base para a produção, construção, reparação ou modificação de um objeto pode ser realizada por meio de ferramentas ou máquinas tradicionais ou digitais. A base do Movimento *Maker* está pautada na experimentação, onde o processo de aprendizagem ocorre por meio do experimento e pode ser realizado de maneira coletiva, promovendo a resolução dos problemas e busca por soluções empáticas e criativas. (MAGENNIS; FARELL, 2005).

Os centros de inovação e tecnologia são espaços produtivos caracterizados pela acessibilidade, flexibilidade e baixo custo de aquisição, utilização e manutenção de ferramentas e materiais, além de fomentar dinâmicas voltadas para a experimentação, aprendizagem e pesquisa (COSTA; PELEGRINI, 2017).

O FabLab deve ser idealizado e inaugurado como um laboratório de desenvolvimento, criatividade e produção tecnológica, pautado em legislação internacional de fomento à inovação e em diretrizes de funcionamento com foco no compartilhamento de informações e na interdisciplinaridade. Estudantes de diferentes disciplinas com ou sem habilidades técnicas, tem a oportunidade de aprender, produzir e inovar (EYCHENNEE; NEVES, 2013).

A cultura do DIY denominação que fomenta a produção ou construção de protótipos sendo executados pelos próprios idealizadores dos projetos, se tornou uma característica do FabLab no MIT, onde fabricantes, artistas, empresários, educadores, estudantes, amadores, entre outros públicos, podem usufruir do local, de suas ferramentas e tecnologias, desenvolvendo suas ideias e produtos por meio de uma rede de compartilhamento global, ou seja, se um produto for desenvolvido na Rússia ou em Boston, este mesmo produto poderá ser produzido em outro FabLab em qualquer lugar do mundo.

O Fablab segue a cultura *Maker* pautada na experimentação, onde o processo de aprendizagem ocorre de maneira coletiva, promovendo a resolução dos problemas e busca por soluções, os denominados Espaços *Maker*, locais para a comunidade, independente da área de atuação ou ofício, desenvolvendo processos criativos e assistidos por técnicos em marcenaria ou programação digital (TEIXEIRA; MATOS; AMARAL, 2018).

A Rede Fab Lat
gente da operação r
Japão e Holanda, a r
FabLabs associados
tãvem um total de
Lab Brasil
Guia Da Porto Alegre
FabLabs em São Paulo,
rede_fab_lab_brasil
Brazil Network em 2
em todo território na



3. O Lab Criativo U... _

O Centro Universitário de João Pessoa UNIPÊ foi fundado em 1971, com projeto do arquiteto e urbanista Pernambucano Florismundo Lins (1924-2015), e está localizado na rodovia BR-230, km 22, s/n, bairro Água Fria, município de João Pessoa, estado da Paraíba, seu Centro de Inovação está locado no Campus Universitário.

O Lab Criativo UNIPÊ foi concebido em seu formato original no ano de 2015, como um escritório de projetos interdisciplinar e faz parte da estrutura organizacional, criado por uma equipe multidisciplinar ligada à graduação e pós-graduação, com base nas diretrizes do Ministério de Educação e Cultura (MEC) para centros de inovação universitários e seguindo a abordagem do guia PMBOK.

O Lab tem por objetivo criar um núcleo de projetos e modelos tridimensionais que aglutine atividades de criação, fruição e distribuição de conhecimentos, tornando-se um núcleo articulador e gerador de ações que contribuem para o enriquecimento do conhecimento acadêmico, da difusão da informação artística e técnica e da comunicação social, fomentando a inovação, o design, a tecnologia e sustentabilidade.

A relação do Lab Criativo UNIPÊ com a comunidade tem sido realizada por meio de projetos de extensão, ampliando o conhecimento sobre a cidade mediante a linguagem e interação com a realidade social. Os núcleos de inovação devem ter por característica comportamental e de gerenciamento de conduta a cultura da relação social, ampliando o processo ensino aprendizagem mediante sistema colaborativo no qual estão inseridos (EYCHENNE; NEVES, 2013).

O Lab Criativo UNIPÊ atende as seguintes diretrizes:

- a) Fomenta a aprendizagem da prática na criação de protótipos;
- b) Implementa a capacidade de interação

simultânea, um organismo ativo;

c) Valoriza a prática da inovação ascendente;

d) Responde aos problemas e questões locais, regionais se apoiando na experiência global;

e) Faz parcerias com empresas para intercâmbio de conhecimento e processos (UNIPÊ, 2015, s/p).

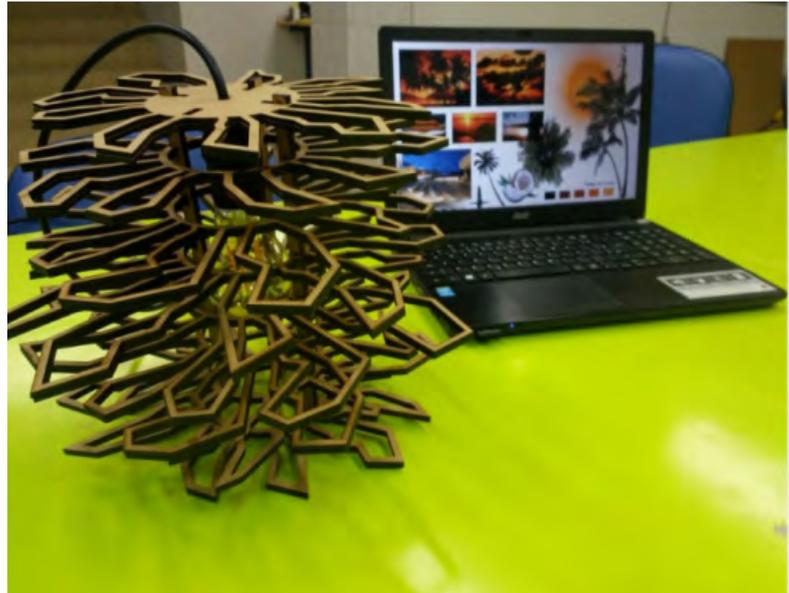
O Lab Criativo UNIPÊ possui parcerias para desenvolvimento de projetos em cooperação com empresas, entidades sociais e outras instituições de ensino, a exemplo do SESC Rio de Janeiro, Rede FabLab, empresa Urban Arts, Federação Associação dos Municípios da Paraíba (FAMUP) e do Conselho de Arquitetura e Urbanismo (CAU - PB), por meio do projeto de assistência técnica para habitação de insegurança social (ATHIS).



Figs. 02 e 03: Interação e prática na criação de Protótipos
Fonte: acervo dos autores, 2019.

O laboratório fomenta a aprendizagem por meio da prática na criação de protótipos, permitindo o processo de experimentação, com abordagens colaborativas e transdisciplinares, descritas no funcionamento do Studio The Factory de Andy Warhol, e a cultura enquanto a prática da extensão em projetos de cunho social.

As artes visuais estão presentes no Lab Criativo UNIPÊ na criação formal e conceitual. Nos projetos e protótipos com novas tecnologias permitindo que a arte seja um condutor dos processos criativos e sensoriais, mediante estudos formais para materialização das ideias. O uso das artes visuais com as novas tecnologias está presente no uso de *softwares*, *sketchup*, *autoCAD*, *adobe photoshop*, *adobe illustrator*, *revit* plataforma BIM com *softwares* paramétricos.



Figs. 04 e 05: Protótipos Lab Criativo UNIPÉ
Fonte: acervo dos autores, 2019.



Figs. 06 a 09: registro de workshop desenvolvido no Lab Criativo do UNIPÉ
Fonte: acervo dos autores, 2019.

O acesso ao Lab é livre para discentes e docentes institucionais, agendada para visitação de parceiros e demais instituições. O uso do maquinário só é possível mediante agendamento, com assessoria **técnica de um instrutor do** Lab ou cadastramento prévio para participação dos projetos institucionais.

Protótipo parcial

O Lab Criativo UNIPÊ foi instalado no antigo Ateliê da disciplina de Plástica do Curso de Arquitetura e Urbanismo, após reforma para implementação de equipamentos técnicos e infraestrutura elétrica e hidráulica. A diferença de nível existente no espaço restringiu a acessibilidade. Por decisão da gestão, os usuários só tem acesso à parte térrea da edificação, o espaço sem acessibilidade arquitetônica é utilizado para depósito de materiais. O espaço interno do Lab Criativo UNIPÊ possui *layout* integrado com setores destinados a locação do maquinário, áreas destinadas ao estoque de material, corte e processamento, áreas de criação, de desenvolvimento tecnológico e áreas de montagem e finalização projetual. A interação visual é uma característica espacial.

No Lab Criativo UNIPÊ são promovidos treinamentos, palestras e *workshops*, bem como, cursos de curta duração, entre eles: design thinking e prototipagem; design gráfico e branding; design de eventos efêmeros e cenografia; design de produto e mobiliário e paisagismo para interiores. Os cursos de curta duração são vinculados à pós-graduação institucional. Os temas de caráter variado seguem as diretrizes interdisciplinares contemplando as áreas das artes visuais, arquitetura, design, tecnologia e inovação.

Nesta investigação identificamos práticas acadêmicas interdisciplinares na concepção e atuação do Lab Criativo UNIPÊ, neste âmbito as artes visuais são utilizadas nas diversas práticas e processos, por meio das manifestações artísticas, criação e desenvolvimento de projetos sustentáveis. As artes visuais estão presentes nas abordagens metodológicas utilizadas, na concepção de produtos e processos, bem como, nas etapas de construção e aplicação dos projetos de inovação, estimulando práticas criativas nos projetos de prototipagens e novas abordagens para o ensino da graduação e pós-graduação, verificando a correlação da vivência espacial, dos conteúdos e da resolução de problemas com inovação como motivadoras da educação superior no centro de inovação pesquisado.

Referências

- COSTA, Christiane M. O. N. G.; PELEGRINI, Alexandre Vieira. *O Design dos Makerspaces e dos Fablabs no Brasil: um mapeamento preliminar*. Porto Alegre: UFRGS, 2017.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- EYCHENNE, F.; NEVES, H. *Fab Lab: A Vanguarda da Nova Revolução Industrial*. São Paulo: Editorial Fab Lab Brasil, 2013.
- Fab Foundation* (2018). Disponível em: <http://fabfoundation.org/index.html>. Acesso em: 10.09.2020.

- FIRJAN. *Economia Criativa*: Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil. Rio de Janeiro: FIRJAN, 2016.
- LUPTON, Ellen (org). *Intuição, Ação, Criação*: Graphic Design Thinking. Tradução Mariana Bandarra. 1ª ed. São Paulo: Editora G.Gilli Ltda, 2013.
- MAGENNIS, Saranne; FARRELL, Alison. *Teaching and learning activities*: Expanding the repertoire to support student learning. 2005. Disponível em: <http://eprints.teachingandlearning.ie/2835/1/Magennis%20and%20Farrell%202005.pdf>. Acesso em: 10.09.2020.
- MCTI. *Ministério da Ciência, Tecnologias e Inovação* (2020). Disponível em: <https://www.gov.br/mcti/pt-br>. Acesso em: 10.09.2020.
- MIRÓ, Cristóbal. Learning by Doing: Taliesin y los arquitectos de la segunda Generación del Movimiento Moderno. In: *Anais da Architectonics*. Internacional Conference Architectonics Network: Architecture, Education and Society, Barcelona, 4-6 June 2014: Final papers". Barcelona: GIRAS. Universitat Politècnica de Catalunya, 2014.
- PMBOK. PMI (Project Management Institute). *A Guide to the Project Management Book of Knowledge*: PMBOK guide. 3. ed. Newton Square, PA. 2004.
- REQUENA, Guto (2020). Disponível em: <https://gutorequena.com/>. Acesso em: 10.09.2020.
- SOTILLE, M. A. et al. *Gerenciamento do escopo do projeto*. 2ª ed. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2010.
- TEIXEIRA, Clarissa; MATOS, Guilherme; AMARAL, Maria. Fab Labs: a importância do maquinário disponível e sua interação com a comunidade. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) Centro Tecnológico (CTC) .In: *Anais do 3º Congresso Nacional de Inovação e Tecnologia*. INOVA-2018. De 18 a 20 de setembro. São Bento do Sul: UFSC, 2018.
- WICK, Rainer. *Pedagogia da Bauhaus*. Tradução de João Azenha Júnior. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- UNESCO (2018). Disponível em: <https://en.unesco.org/creative-cities/joao-pessoa-0>. Acesso em: 10.09.2020.
- UNIPÊ. *Projeto para implantação do Lab Criativo Unipê*. João Pessoa – Paraíba: Unipê, 2015.

Cecilia Andrade> **Mapa, imagem e regime de verdade:**
 Cesar Baio>> **a [re]invenção do Riacho Pajeú**

Resumo

Este artigo desenvolve uma discussão teórico-conceitual sobre o mapa como saber produzido sob certo regime de verdade (FOUCAULT, 1982) — regras segundo as quais se institui a distinção do discurso verdadeiro — e como instrumento produtor de efeitos específicos de poder. Reconhecendo tal “economia política da verdade” (FOUCAULT, 1982, p. 13), o texto analisa o mapa como imagem técnica, programada e programadora da realidade. Para o filósofo Vilém Flusser (2008), a imagem técnica não representa uma realidade anterior a ela mesma, mas projeta, de si, signos codificados pelos valores que orientam sua produção. Os argumentos desenvolvidos no texto partem de análises das ações e pesquisas realizadas no projeto *Parque Ampliado do Pajeú* (TEIXEIRA, 2017).

Palavras-chave: Mapa. Imagem técnica. Regime de verdade. Memória, Riacho Pajeú. Arte contemporânea.

> Ana Cecília de Andrade Teixeira,
 mestre em Artes pelo Programa de Pós-
 Graduação em Artes da Universidade
 Federal do Ceará (UFC), professora
 da Faculdade de Arquitetura da
 Universidade Federal da Bahia (UFBA).
eciliaandrade.arte@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-4075-5809

>> Cesar Baio, doutor em Comunicação
 e Semiótica pela Pontifícia
 Universidade Católica de São Paulo
 (PUC-SP) e professor do Instituto de
 Artes da Universidade de Campinas
 (Unicamp). baio@unicamp.br

ORCID ID: 0000-0002-1174-3526.

COMO CITAR:
 TEIXEIRA, A. C. DE A., & BAIO, C. (2020). MAPA, IMAGEM E REGIME DE
 VERDADE. REVISTA VAZANTES, 4(2), 75-92. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/
 VAZPPGARTESUFC2020.2.60827](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60827)

Abstract

This article develops a theoretical discussion about the map as knowledge produced under a certain regime of truth (FOUCAULT, 1982) — rules according to which the distinction of true discourse is instituted — and an instrument that produces specific effects of power. Recognizing this “political economy of truth” (FOUCAULT, 1982, p. 13) the map is analyzed as a technical image that is programmed and programmer of reality. For the philosopher Vilém Flusser (2008), a technical image does not represent a reality prior to itself, but projects signs encoded through the values that guide its production. The arguments developed in the text start from analysis of actions and research carried out in the project Parque Ampliado do Pajeú (TEIXEIRA, 2017).

Keywords: Map. Technical image. Regime of Truth, Memory. Riacho Pajeú. Contemporary art.

Introdução

O Riacho Pajeú (água do Pajé) guarda a mítica de elemento fundador da cidade de Fortaleza. Em 1649, foi descrito por Matias Beck como “belo rio de água doce” (CARVALHO, 1903, p. 348); por outro lado, Raimundo Girão (1979, p. 30) o considerou “inexpressivo dentro do quadro físico”. Não há dúvidas, no entanto, de que ele tem o mérito, frente aos caudalosos rios Ceará e Pacoti, de “ter atraído a localização de uma grande cidade do futuro” (CASTRO, 1977, p. 30), pois foi em suas margens que os holandeses teriam construído o forte de Schoonenborch, o qual, depois de rendido pelos portugueses, foi reconstruído como Fortaleza de Nossa Senhora da Assunção — ao redor da qual cresceu a vila e, depois, a cidade de Fortaleza. Esse corpo d’água com quase 5 km de extensão corre hoje, na maior parte de seu trajeto, canalizado e invisível.

A pesquisa de mestrado em Artes *Parque ampliado do Pajeú: uma abordagem site-specific com uso de locative media* (TEIXEIRA, 2017) discorre¹ sobre as dimensões e os dispositivos do apagamento desse riacho. O apagamento é concebido como uma violência ativa e programada à memória, diferenciando-se do esquecimento pela intencionalidade do ato e pela destruição dos rastros que permitem rememorar. O apagamento foi, assim, apresentado segundo duas dimensões interdependentes, a física e a simbólica, sendo a última composta pelos apagamento dos espaços de representação e apagamento das representações do espaço. Dessa forma, a pesquisa aponta evidências do papel da imagem do mapa na produção do apagamento.

De acordo com Brian Harley (1992, p.1), os mapas são imagens que gozam do *status* de imagem científicas há alguns séculos. Hoje, são tão automatizados que ocultam a intenção produtora humana. Enquanto imagem produzida cientificamente, ele adquire uma aura de neutralidade. Segundo o autor, o mapa é, a um só tempo, instrumento de conquista — pois permite o conhecimento do território — e de produção do real, por legitimar os poderes hegemônicos e manter o *status quo*. Ele performa a produção de determinada verdade, escolhida com apoio da crença na imparcialidade da ciência que o gerou (HARLEY, 2009)².

1 Pesquisa desenvolvida no PPGArtes da UFC, orientada pelo Prof. Dr. Cesar Baio.

2 Texto sem paginação. Disponível em: <<http://confins.revues.org/index5724.html>> Acesso em: 07 out. 2013.

Segundo Michel Foucault (1982, p. 13), em nossas sociedades, a verdade está centrada nos discursos científicos e nas instituições produtoras desses discursos. Portanto, ela é produzida e transmitida sob o controle (não exclusivo, mas dominante) de alguns aparelhos como exército, universidade e imprensa, a partir de onde é difundida e consumida pelos indivíduos, circulando nos aparelhos de informação e educação. É a partir desses campos de saberes fundamentados cientificamente que as decisões são tomadas que decide-se, por exemplo, por construir ali, e não mais adiante. Assim, não podemos situar este saber (do mapa) à parte do poder.

Para Foucault, todo saber constitui novas relações de poder, e todo exercício de poder é, ao mesmo tempo, lugar de formação de um saber. As relações de poder produzem saber, fabricam os instrumentos que explicam a produção dos saberes e indicam as condições necessárias para que algo venha a ser considerado verdade, ou seja, saber e poder implicam-se mutuamente, encadeando a produção de um “regime de verdade” (FOUCAULT, 1982, p. 13).

A verdade, no sentido foucaultiano, não é uma essência, um *a priori*, “a” verdade de acordo com a filosofia tradicional. Não é um “conjunto de coisas a descobrir ou a fazer aceitar”, mas sim um “regras segundo as quais se distingue o verdadeiro do falso e se atribui ao verdadeiro efeitos específicos de poder” (FOUCAULT, 1982, p. 13).

Cada sociedade tem seu regime de verdade. Como notou Gordon (1994), Foucault posiciona a verdade como instrumento do poder, valorizando-a pela sua eficácia instrumental, e não por sua oposição ao que seria falso ou espúrio. Então, podemos entender por verdade “um conjunto de procedimentos regulados para a produção, a lei, a repartição, a circulação e o funcionamento dos enunciados” que está “circularmente ligada a sistemas de poder, que a produzem e apoiam, e a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem” (FOUCAULT, 1982, p.14).

Este artigo desdobra as descobertas da pesquisa referida anteriormente, desenvolvendo uma discussão teórico-conceitual sobre o mapa como documento produzido sob certo regime de verdade e como instrumento produtor de efeitos específicos de poder. Reconhecendo tal economia política da verdade, analisa-se, aqui, o mapa como imagem técnica, programada e programadora da realidade (FLUSSER, 2008).

Diante dessa fundamentação, apresentamos as descobertas da pesquisa e as proposições artísticas realizadas ao longo do mestrado; em especial, discutimos os trabalhos *Excursão Pajeú* e *Inserções em Google Maps*, que tensionam o efeito especular dos mapas, considerando-o como campo de disputa.

Campo de disputa: a foz do riacho

Por quase todo o percurso do Riacho Pajeú, o abafamento da canalização consegue prender o rio a um pretérito mais-que-perfeito. No entanto, a pesquisa de mestrado revelou que alguns trechos do riacho ainda são território em disputa tanto no espaço urbano

quanto no imaginário e nos mapas que o representam. Dentre os diferentes trechos do rio que geram tensões políticas, sociais e econômicas, talvez os quinhentos metros finais de seu trajeto sejam os mais sensíveis às controvérsias atuais.

Atualmente, a área correspondente à foz do Pajeú abriga, de oeste para leste: o empreendimento cinco estrelas Marina Park Hotel, a Indústria Naval do Ceará (INACE) e a comunidade chamada Poço da Draga. O terreno onde se encontra o Marina Park Hotel é uma faixa de praia privatizada que ocupa parte da foz original e a margem esquerda do trajeto natural do Riacho Pajeú, de cuja desembocadura resta hoje uma saída de águas pluviais. Após uma obra de drenagem da década de 1980, modificou-se o trajeto do riacho, de forma que a foz foi transferida para o terreno da citada indústria.

A comunidade do Poço da Draga — localizada na porção leste do trecho, à direita da INACE e, portanto, da foz natural (e mesmo da modificada) — é um aglomerado subnormal, forma de ocupação irregular, segundo o IBGE (2019). A área ocupada pela comunidade encontra-se sobre um terreno alagável, ou lagamar, uma área de cota baixa sob forte influência das marés, que foi conquistado ao mar pelo assoreamento proporcionado após a criação do Porto Hawkshaw. A ocupação da área remontaria, segundo os líderes comunitários, à presença de outro antigo porto, conhecido como Ponte Metálica, que iniciou suas atividades no começo do século passado, dado o fracasso do Hawkshaw. Suas ruas sinuosas desenharam o espaço que sobrou entre o antigo trilho do trem, saindo do porto já desativado em direção à antiga Alfândega (hoje prédio da Caixa Cultural), e a INACE, que continuou expandindo seu terreno por sobre a comunidade desde sua instalação nos anos 1960.

A comunidade encontra-se, assim, encurralada, na porção oeste, pela citada indústria e a leste e norte pelas obras paralisadas do Acquario Ceará, futuro equipamento turístico envolto em disputas, agora sem destino certo. O acesso ao mar encontra-se limitado a um trecho de cerca de 100 metros, entre os tapumes da obra paralisada e os muros da empresa.

Para a pesquisa realizada, a disputa do espaço por meio das representações do riacho no mapa e no imaginário coletivo foram tornadas evidentes durante uma visita guiada à comunidade do Poço da Draga, realizada na primeira semana de setembro de 2015. Na atividade organizada por uma professora de urbanismo de uma universidade de Fortaleza, uma quantidade significativa de alunos conheceu o que lhes foi apresentado como a desembocadura do Riacho Pajeú no mar: uma área alagadiça da comunidade, drenada por vários anéis de concreto, onde uma réstia de mangue permanece. Posteriormente, em conversas informais identificou-se que alunos e professores de variadas instituições estavam a repetir tal discurso.

Se, para Foucault, a verdade não existe fora do poder, o papel dos peritos como produtores dos saberes e poderes reguladores da vida e da morte é de extrema relevância política e social. Essa posição de poder seria exercida pelo que o autor compreende como sendo o intelectual específico (FOUCAULT, 1982, p. 9-10). Surgida na contemporaneidade, tal figura estaria ligada a campos

específicos do saber, a partir dos quais ela poderia envolver-se em lutas específicas, inaugurando uma nova forma de ligação entre teoria e prática. Sua incumbência não é libertar a verdade do poder — o que, como já vimos, seria impossível —, mas de questionar a relação entre verdade e poder. Francesco Paolo Adorno esclarece sobre o papel desse novo intelectual cuja função política está estreitamente relacionada ao problema da produção de verdade: “Não são mais as ideias engenhosas nem a retórica inflamada, baseada em profundas convicções morais e políticas, que caracterizam o papel dos intelectuais, mas sua capacidade de utilizar criticamente suas competências no trato de problemas específicos” (ADORNO, 2004, p. 42).

Adorno afirma que a ação que o intelectual específico pode exercer sobre a relação entre verdade e poder confere uma força completamente diferente a seu impacto sobre a sociedade. Ele atua na pretensão não de mudar a consciência das pessoas ou o que elas têm na cabeça, mas questionar o regime político, econômico, institucional de produção da verdade. É o seu saber específico que o torna uma ameaça.

Ao discutir as relações entre discurso e poder, Foucault nos lança as questões: “o que há, enfim, de tão perigoso no fato de as pessoas falarem e seus discursos proliferarem indefinidamente? Onde, afinal, está o perigo?” (2009, p. 8). A produção do discurso (enquanto discurso verdadeiro) “é, em toda sociedade, selecionada, controlada e redistribuída por um certo número de procedimentos que têm por função conjurar os poderes e perigos, dominar o acontecimento aleatório e esquivar sua pesada e temível materialidade” (FOUCAULT, 2009, p. 11). A produção da verdade é controlada, selecionada, organizada e distribuída por certo número de procedimentos, internos ou externos ao discurso, ou mesmo de rarefação dos sujeitos que falam. A estrutura social dispõe de rituais específicos de validação e disseminação dos discursos que tornam um pronunciamento aceito como oficial e, desse modo, tentar controlar seus poderes e perigos. Para ter valor de verdade, os discursos precisam estar delimitados às suas disciplinas, ter um sujeito do discurso qualificado, ser destinados a grupos doutrinários e distribuídos e difundidos socialmente, por exemplo.

Os “discursos autorizados” são aqueles legitimados pelo poder exercido tanto por técnicos dos órgãos governamentais quanto por pesquisadores da academia. Neste contexto, os discursos que circulam nas universidades (como o proferido na visita citada) têm um lugar de relevância na produção de verdade, pois “todo sistema de educação é uma maneira política de manter ou de modificar a apropriação dos discursos, com os saberes e os poderes que eles trazem consigo” (FOUCAULT, 2009, p. 44). Tais saberes aí construídos impactam na produção da cidade.

Na investigação realizada durante o mestrado em diversos dos arquivos que guardam a memória urbanística da cidade, foram levantados dezenas de documentos cartográficos desde o século XVII até o início do século XX, apresentando claramente o traçado do Riacho Pajeú. São mapas de engenheiros holandeses, franceses, portugueses, ingleses; cartas de navegação e levantamentos para fins de exploração de minérios; “localizações exatas” para

fins de defesas; plantas para planejamento; planos para execução de portos; projetos para expansão urbana. Enfim, profissionais das mais diversas procedências, com formação e interesses diversos, produzindo documentos cartográficos para fins militares ou civis, mas todos dependentes da precisão da localização geográfica. Invariavelmente, os documentos datados até os primeiros anos do século passado mostram claramente o ponto em que o corpo d'água, hoje canalizado e escondido, faz uma inflexão à esquerda após a quadra onde se encontra edificado o Mercado Central, passando em frente ao Forte de Nossa Senhora da Assunção e, depois, correndo em direção norte até a foz.

Por outro lado, os mapas da segunda metade do século passado não representam o percurso completo do riacho, que já estava canalizado e, em alguns pontos, subterrâneo. Eles silenciam o riacho em prol do desenvolvimento urbano, de acordo com o que compreendemos ser parte do processo de seu apagamento simbólico. Gradativamente, o Pajeú é invisibilizado nos mapas recentes. Desaparece das imagens oficiais que representam o espaço urbano. Encoberto por vias e prédios, não pode ser visto por quem percorre o espaço urbano; sem qualquer representação visual nos mapas, gradativamente desaparece da vida e da memória das pessoas. O riacho que deu origem à Fortaleza e que até cerca de 1850 era essencial à manutenção da vida na cidade, foi sendo convertido, seguindo o desígnio dos higienistas do século XIX, numa “cloaca máxima” (POMPEU, 1897, p. 104).

À altura da visita dos alunos à comunidade, a docente relatou que os mapas oficiais da prefeitura traziam como verdade a foz do riacho dentro da comunidade, em desacordo com os documentos históricos levantados naquele momento da pesquisa, que traziam a foz em outro local. Após tamanho atentado simbólico e físico, não seria de espantar o sumiço do riacho. Segundo Harley (2009), “os “silêncios” dos mapas são um conceito central em toda argumentação sobre a influência de suas mensagens políticas ocultas”. O silêncio do mapa é um tipo de filtragem ideológica que pode suprimir, por exemplo, determinados pobres, populações nativas e outros grupos de menor força política, reforçando a percepção de superioridade de outros grupos. Mesmo mapas aparentemente objetivos se caracterizam por manipulações frequentes ou distorções intencionais, passando por censura que visa suprimir determinados elementos por motivos de segurança, política, economia ou por outras justificativas que geram ausências. O que parece espantoso — e isso é um ponto essencial para pensar a imagem mapa como produtora de efeitos específicos de poder — é o aparecimento do Pajeú lá onde ele nunca esteve. E somente lá.

Em contato com a Secretaria Municipal de Urbanismo e Meio Ambiente (SEUMA), constatou-se que, desde 1992, alguns peritos, principalmente dos órgãos públicos e de escritórios de planejamento, relatam uma certa controvérsia a respeito do trajeto e da localização da foz do riacho. Embora a farta documentação histórica levantada na pesquisa de mestrado mostrasse o contrário, segundo a SEUMA, essa controvérsia estaria relacionada à falta de documentação em posse do Estado ou Município para fundamentar qualquer alegação precisa. Outros peritos têm defendido, com

base em um método controverso de identificação, via fotos aéreas (de satélite) de rastros de vegetação ou nas memórias da comunidade, a existência de um braço do Pajeú dentro da comunidade do Poço da Draga, de forma contrária a toda a documentação cartográfica ainda existente em outros órgãos e escritórios públicos.

Se alguns técnicos vêm realizando essa defesa, no entanto, fazem-no contra séculos de produção cartográfica. Desde a planta da expedição de Mathias Beck, no século XVII, até mapas de meados do século passado, acumulam-se documentos que apontam a foz do Pajeú centenas de metros mais a oeste em relação ao corpo d'água existente no Poço. Mesmo os mapas construídos após a canalização do riacho — que na década de 1980 alterou seu curso natural, retificando-o sob uma via pública — apontam sua presença dentro do terreno da INACE. Só a partir de 1992 é possível constatar, já em bases cartográficas digitais, o mapeamento de um pequeno riacho, que passou a ser Zona de Proteção Ambiental na planta de 2009. No entanto, em nenhuma das fontes o topônimo Pajeú é aplicado a esse novo elemento. É claro que podemos questionar a precisão, as finalidades e os silêncios dos documentos mais antigos, mas diante de tão variadas fontes, como duvidar das características gerais do traçado do riacho, uma vez que elas se mantêm muito próximas das imagens encontradas antes da digitalização dos mapas?

Na última semana de setembro de 2015, foi realizada uma visita à INACE. Estava visível e fisicamente acessível a canalização a céu aberto que mudou o curso dessa foz para a continuação da Av. Alberto Nepomuceno. Localizada a mais de cem metros à direita do trajeto natural do leito do riacho, bem no centro da planta da indústria, sua posição mostrava-se condizente com o mapa de drenagem da cidade de 1992. Um funcionário apresentou ao grupo de pesquisadores que visitava a empresa o que seria o outro braço do riacho, que passaria, segundo ele, dentro da comunidade, a 500 metros do leito original. No entanto, como averiguado visualmente no local, o trecho do riacho deslocado após a canalização escoava para o mar, passando por baixo de um dos galpões da empresa.

No período de realização da pesquisa, a comunidade do Poço da Draga assistiu aos planos da prefeitura para “melhorias” na sua área — onde tais peritos indicavam a foz do Pajeú. O riacho tinha sido transferido completamente para o território da comunidade, de acordo com o discurso de verdade estabelecido pelos especialistas de plantão, ignorando quase quatro séculos de farta documentação. O Marina Park Hotel jamais foi citado nesta questão. A INACE, que tem a geração de emprego e renda como arma retórica de seu discurso para permanecer no local, não teve qualquer demarcação de zoneamento ambiental constante nos documentos publicizados, àquela altura, pela SEUMA. Para os moradores da minúscula comunidade do Poço da Draga (que nem mesmo tinha todas as suas vielas levantadas), talvez um mapa fosse o mais contundente instrumento de guerra.

Em junho de 2016, enquanto a comunidade do Poço da Draga preparava-se para comemorar 110 anos de existência, estava sendo discutida na Assembleia Legislativa a nova Lei de Uso e Ocupação do Solo (LUOS) da cidade de Fortaleza. Essa lei é um instrumento

do Plano Diretor de Desenvolvimento Urbano que define as normas e os parâmetros para as construções em áreas diferenciadas da cidade, delimitando zonas de usos distintos. Exemplos destas zonas urbanas são as áreas de proteção ambiental, de interesse social e patrimonial, entre outras. A LUOS define a relação entre as edificações e o seu entorno, organizando a convivência de atividades diversas e buscando a justa ocupação e o máximo aproveitamento do solo urbanizado.

A LUOS que estava para ser votada seguia as demarcações de um mapa de Macrozoneamento Ambiental de 2008. Tendo em vista a suposta localização da foz do riacho, esse mapa apresentava uma faixa de cor verde delimitando uma área de Preservação Permanente de uma Zona de Proteção Ambiental (nomeada ZPA1) dentro da Comunidade do Poço da Draga, segundo a qual não se permitem construções. A ZPA determina uma área que tem a função ambiental de preservar os recursos hídricos, a paisagem, a estabilidade geológica. Uma lei complementar (FORTALEZA, 2015) instituiu uma área de preservação para o Riacho Pajeú de 40 metros de largura, 20 metros para cada margem, que não pode ser edificada onde este se encontrar a céu aberto.

Além da presença curiosa do riacho no terreno da comunidade, os mapas da LUOS instauravam uma ausência preocupante. No documento em votação não constava a Zona Especial de Interesse Social (ZEIS) do Poço da Draga. Esse é um tipo de demarcação que assegura uma série de direitos à comunidade, inclusive dificultando sua remoção e, em caso de necessária realocação, estabelece critérios muito específicos para fazê-lo.

O apagamento dessa demarcação (ZEIS) facilitaria a remoção dessa população, respaldando-se justamente na aparição da outra mancha verde, a (ZPA1), que posiciona no Poço da Draga o tal riacho, ao passo que omite sua presença nos terrenos da INACE ou do Marina. O sumiço de uma simples mancha de cor (e o aparecimento de outra), que pode ser apenas um erro inocente de um técnico, tem, no entanto, efeitos muito graves. Independente da motivação da sua falta, é esse mapa que, votado e aprovado, iria programar a cidade do futuro.

Técnicas, técnicos e efeitos de poder

Se adotarmos como método de análise a comparação da produção cartográfica oficial, histórica ou atual, para abordar essa questão, veremos que os mapas entram em conflito. A demarcação do Pajeú dentro Poço da Draga, tal como definido na planta de Macrozoneamento Ambiental, mostra-se inconsistente com as plantas de drenagem dos arquivos da própria Secretaria Municipal do Urbanismo e Meio Ambiente (SEUMA). Nestas plantas, pode-se constatar que os canais do Pajeú e da área alagada da comunidade do Poço da Draga não possuem qualquer comunicação entre si. Tais riachos, inclusive, sequer compartilham a mesma microbacia hidrográfica.

Se a produção de mapas oficiais sempre obedece alguma agenda que contempla alguns elementos enquanto exclui ou silencia outros, também o método do rastro de vegetação não pode ser

encarado como a escolha metodológica diante de um rio há tantas décadas canalizado e praticamente sem áreas de margens livres de edificações. Tampouco as memórias dos moradores, como aponta Rita Mattar (2012), sempre passíveis de manipulações e abusos, são unânimes sobre a questão. Se a Adnair, moradora do Poço da Draga, que provavelmente sofrerá os efeitos dessa demarcação, mostra orgulhosa o que os pais ensinaram ser Pajeú correndo em seu quintal, seu Chico da Rosa, senhor de idade mais avançada e seu vizinho, que diz ter conhecido a foz antes da canalização, afirma que o Pajeú passa “lá dentro” da INACE e que o riacho no quintal das casas é resultado de um olho d’água e da influência da maré.

Embora a análise de mancha de vegetação e a coleta de memórias dos moradores possam se configurar como métodos válidos para uma análise ampla da situação, que efeitos de poder a adoção de um ou outro é capaz de gerar? A produção de verdade por meio dos processos aqui discutidos, baseada em métodos que abandonam os documentos históricos, está perfeitamente alinhada com os esforços de gentrificação e produção de novos cartões-postais de que fala Jacques (2009), ao analisar a produção da imagem do espaço público a partir dos interesses capitalistas.

Disputar o mapa

Os atuais dispositivos portáteis de computação pervasiva e as redes móveis de telecomunicações, tais como os telefones celulares, *smartphones*, *tablets* etc. vêm se tornando cada vez mais ubíquos, integrando-se à vida cotidiana. Considerando o poder acumulado pelas companhias que os produzem e controlam, tais tecnologias acabam levando ao exercício assimétrico do poder e controle. No entanto, elas também podem ser apropriadas para a construção de contradiscursos e para o fortalecimento dos vínculos comunitários, ao possibilitar a produção, a distribuição e a recepção de conteúdos fora dos interesses hegemônicos.

Diante do apagamento do riacho e das possibilidades atuais de ampliação do espaço pela adição de camadas informacionais digitais ao espaço urbano, a pesquisa questionou: qual a potência da arte contemporânea em tensionar os discursos de produção de verdade e os interesses do capital na produção do espaço urbano? Como responder ao apagamento do Riacho Pajeú utilizando as potencialidades de ampliação da realidade criadas pelas camadas informacionais da cidade? De que maneira a intervenção artística em espaços urbanos e informacionais pode operar transformações no imaginário e na memória de modo a disputar esse riacho? Tais discussões levaram à criação do projeto artístico *Parque ampliado do Pajeú*, apresentado na exposição *Excursão Pajeú*, no Centro Cultural Banco do Nordeste (CCBNB), em 2017.

A exposição foi composta de trabalhos de diferentes naturezas, incluindo a série de desenhos *Projetos para um parque*, a instalação *Inventário Pajeú*, um vídeo, uma instalação no espaço físico derivada da intervenção urbana híbrida *Intervenções em GoogleMaps* e a série de encontros e caminhadas guiadas *Curto-circuito*. Nesta, os participantes da proposição artística utilizavam

o aplicativo *Excursão Pajeú*, que deu nome à exposição, como uma experiência com mídia locativa do tipo audioguia. Durante a caminhada, a presença do corpo no espaço dispara áudios geograficamente localizados, que trazem citações de documentos de diversas épocas, lidos pela voz eletrônica do dispositivo.

Há uma máxima na internet que diz: se não está no Google, não existe. Considerando o poder da gigante de tecnologia na produção de verdade, poderíamos afirmar: se não está no Google Maps não existe. A posição dominante no mercado e as políticas dos serviços do Google levantam críticas da sociedade sobre assuntos como privacidade, direitos autorais e censura. Ao mesmo tempo, o Google está em todas as casas, escritórios, mídias móveis, disponibilizando, entre outros serviços, mapas que têm imenso poder na produção de realidade e que são produzidos pela própria empresa. Assim como o riacho não aparece nas representações cartográficas de maior circulação na sociedade, como guias turísticos e mesmo o Plano Diretor de Fortaleza (que mostra apenas alguns trechos curtos do riacho, ficando a maior parcela do curso d'água como que inexistente), também não está representado no Google Maps.

É pelo seu caráter extremamente pervasivo que tal plataforma foi adotada para o aplicativo *Excursão Pajeú*. Ao constatar a distância entre o espaço vivido e o mapa, a proposição reforça o mapa como codificação; não como reprodução de um “real” e, sim, como produtor de realidade. Ao dar a ver esse invisível, a ação artística toca na política. Quem regula a visibilidade do que entra ou não no mapa? Ao gerar esse choque do que está e não está no mapa, a proposta artística atua na discrepância entre mapa e espaço, tensionando o efeito especular dos mapas, podendo suscitar com isso questionamentos sobre poder e a produção dos mapas e, por consequência, dos espaços da cidade. Mas o encontro com o apagamento busca mais que contestar a ausência ou silêncio cartográfico, de que nos alerta Harley. Esse choque pode resultar numa resposta emocional, numa abertura para sensações, sentidos, questões e evocações de imagens nos participantes.

Já *Inserções em GoogleMaps* buscou inserir contrainformações no mapa da Google. Inicialmente, através da ferramenta Map Maker, a Google permitia, através de um elaborado sistema de hierarquia de contribuintes organizados em comunidade, a demarcação de novas áreas, inclusão de espaços públicos e até a inclusão de riachos. Em 2015, após uma pichação virtual polêmica (LAGUNA, 2015), a empresa descontinuou a comunidade de editores e passou aos poucos a incorporar algumas das funcionalidades ao próprio Google Maps. Atualmente essa ferramenta permite localizar os nomes de estabelecimentos comerciais ou de serviços no mapa, avaliar tais estabelecimentos ou editar vias, mas seu caráter passou claramente do mapeamento físico para a mobilização turística e a promoção de negócios.

Por meses, tensionamos esse sistema, tentando descobrir até onde um indivíduo comum pode ir à produção de um mapa que tem um enorme poder de produção do real. Começamos por incluir na plataforma elementos não mapeados, como vias de pedestres.

Tendo entendido a dinâmica de aprovação das alterações em fóruns, tratamos de iniciar a construção do *Parque ampliado do Pajeú*.

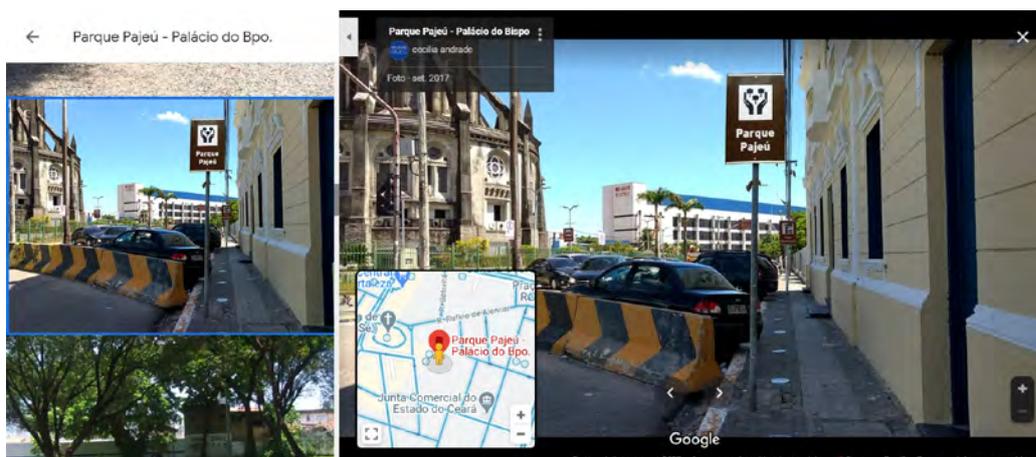
Por limitação da ferramenta, não poderíamos aplicar o mesmo topônimo em locais espacialmente descontínuos, assim, atribuímos o nome do parque em conjunção com o nome da via ou equipamento por onde passa o riacho. Foram inseridos os locais: *Parque Pajeú – Mercado Central*, *Parque Pajeú – Paço Municipal*, *Parque Pajeú 25 de Março*, *Parque Pajeú – Dom Manuel* e *Parque Pajeú – J. da Penha*, este último, um terreno baldio que é oficialmente um parque.

Passamos meses adicionando os pontos que, mal entravam no sistema, eram modificados por outros atores. *Parque Pajeú – Mercado Central* (Fotografia 1) é o trecho em que o riacho passa no estacionamento do principal mercado público de caráter turístico, em péssimas condições e com tratamento espacial incoerente com a importância histórica que algumas autoridades lhe atribuem. Terminou sendo removido definitivamente das opções de pesquisa do mapa.

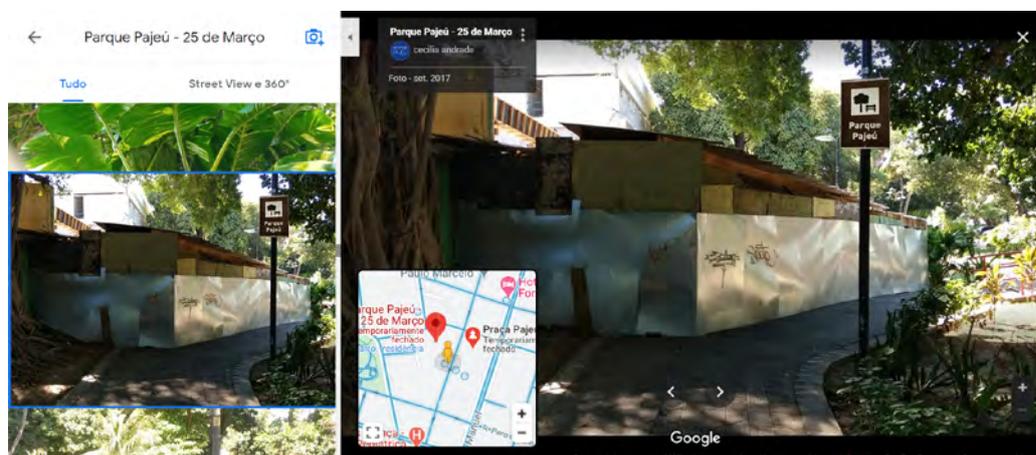


Fotografia 1 – Parque Pajeú - CDL
Fonte: Google Maps (2020).

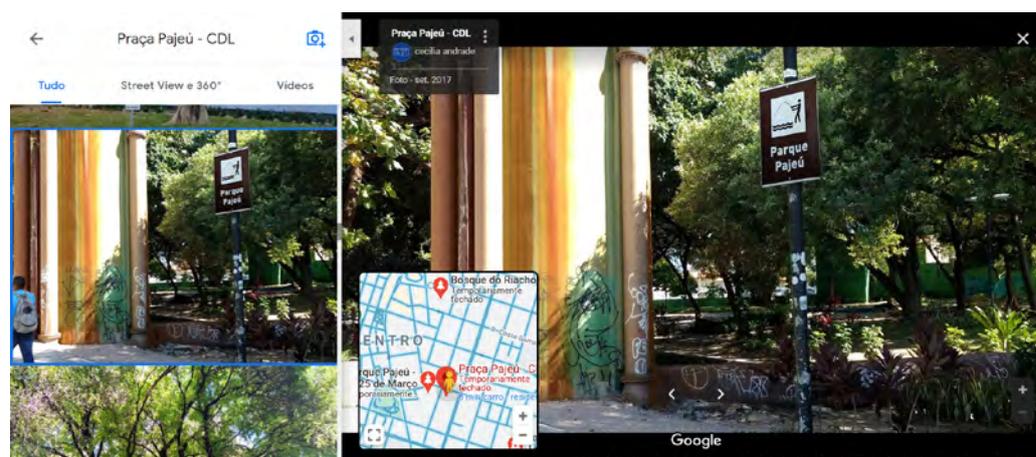
Parque Pajeú – Paço Municipal (Fotografia 2) é um trecho onde o riacho corre a céu aberto em terreno que hoje sedia a Prefeitura Municipal de Fortaleza. Está denominado *Bosque do Riacho Pajeú* e consta como temporariamente fechado. *Parque Pajeú 25 de Março* (Fotografia 3) e *Parque Pajeú – Dom Manuel* passaram por diversas disputas, resultando que o primeiro permaneceu com o nome que lhe atribuímos, e o segundo está no mapa como *Praça Pajeú – CDL* (Fotografia 4). Estes dois são os únicos trechos com tratamento urbanístico consistente com um espaço público, sob os cuidados da Câmara de Dirigentes



Fotografia 2 – Parque Pajeú - Paço Municipal
 Fonte: Google Maps (2020).

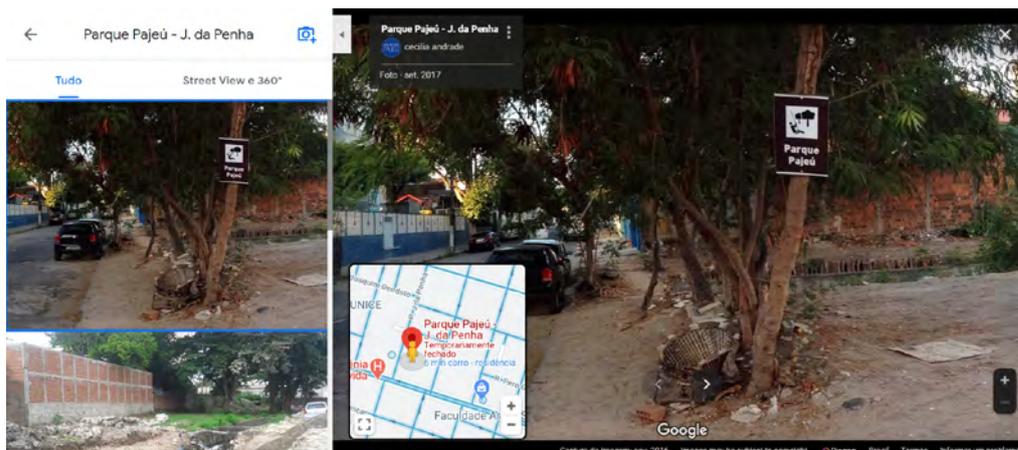


Fotografia 3 – Parque Pajeú - 25 de março
 Fonte: Google Maps (2020).



Fotografia 4 – Parque Pajeú - CDL
 Fonte: Google Maps (2020).

Por fim, nosso interesse se desviou do mapa para as imagens que a plataforma disponibiliza, associadas aos locais mapeados. Passamos, além disso, da disputa virtual para uma disputa híbrida: realizamos uma intervenção urbana em que foram aplicadas placas consistentes com o padrão utilizado nacionalmente em turismo e patrimônio (IPHAN), em uma ação infiltrada, não anunciada como intervenção artística. A intervenção foi transformada em fotografia, por sua vez transformada em fotografia de um local no Google Maps, o qual pode ser visitado e avaliado por numerosos desconhecidos, projetando ao mundo uma imagem desse Parque Pajeú.



Fotografia 5 – Parque Pajeú - J. da Penha
Fonte: Google Maps (2020).

A reinvenção do Riacho Pajeú (Discussão do trabalho)

Compreendendo o mapa como resultado de escolhas orientadas política, social e economicamente, as proposições criadas pela artista-pesquisadora neste projeto procuraram criar dissonância no discurso hegemônico tanto sobre o percurso do riacho quando sobre sua própria existência. Como estratégias de ação, as intervenções nas plataformas digitais e no espaço urbano buscaram explorar a potência do mapa como imagem sensível, como articulação estético-política, em sua capacidade de produção de sensibilidade, imaginário e memória, além de um compromisso ético com o problema da produção da verdade.

Em sua condição de imagem técnica, representação criada a partir de conhecimentos científicos, o mapa recolhe informações do mundo e as organiza de maneira específica, visando criar uma representação do mundo. Ele é resultado de um processo que tem por objetivo abstrair certas informações e destacar outras, de acordo com os propósitos da sua produção. Tal processo mostra que a essência do mapa é a abstração orientada por valores, circunstâncias e interesses presentes no processo de sua construção. Se um mapa é produzido para orientar motoristas em uma estrada, informações sobre o relevo da área, a pressão atmosférica e até mesmo os percursos dos rios que passam pelo terreno não são tão relevantes. Mas, se o propósito é a prevenção e o combate a incêndios florestais, por exemplo, tais informações não podem ser suprimidas.

Para Flusser, no seu manuscrito *Mapas e hotéis*³, os mapas são fiéis aos pontos de vista através dos quais são produzidos. E os pontos de vista não são apenas questão de distância e de ângulo, mas também de interesse. Harley (2009) nos coloca que “Os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos”. O interesse a que se refere Flusser não é o puramente temático, mas o tipo de seletividade que esconde uma manipulação. Diz Flusser, no mesmo texto (p. 1): “Mapas não são apenas indicativos, são também imperativos. Revelam a ideologia dos seus projetores”. Em consonância, afirma Harley:

Pela seletividade de seu conteúdo e por seus símbolos e estilos de representação, os mapas são um meio de imaginar, articular e estruturar o mundo dos homens. Aceitando-se tais premissas, torna-se mais fácil compreender a que ponto eles se prestam a manipulações por parte dos poderosos na sociedade (HARLEY, 2009).

Tais interesses tornaram-se evidentes quando confrontamos as discrepâncias entre os mapas antigos e atuais localizando a foz do Pajeú. Tal como Flusser aponta, a questão que se coloca é que os mapas geralmente não mostram os pontos de vista pelos quais foram produzidos, mas tendem a esconder as motivações que levaram às escolhas feitas no seu processo de produção. Confiamos no mapa porque assumimos o ponto de vista através dos quais foram produzidos, colocamo-nos na posição daqueles que o projetaram. Mesmo sabendo disso, como afirma Flusser no manuscrito *Mapas e hotéis* (p. 1-2): “confiamos neles, (e, por extensão, nas teorias científicas e nas representações artísticas), porque são úteis. Não por serem verdadeiros”.

Como aponta Flusser não há um limite conhecido para a quantidade de pontos de vista sob os quais um mapa pode ser produzido. Alguns podem ser de interesse público, outros, de interesse privado; alguns podem servir para orientação geral, outros podem ser bastante específicos. No entanto, muito antes dos mapas do Google, Flusser identificou uma contradição entre os interesses públicos e privados implicados nas informações de interesse coletivo e individual, ao discutir a relação entre os trajetos de estradas mapeadas e a indicação de hotéis e áreas turísticas nos mapas da Michelin, que por décadas orientaram motoristas em diferentes cidades e países ao redor do mundo. Segundo o autor, por detrás das escolhas feitas sobre o que deve ser mostrado (rodovias) ou não (hotéis e suas estrelas) naqueles mapas rodoviários está o interesse em não revelar a divisão de classes da sociedade da maneira diagramática com a qual o mapa o faria.

Flusser posiciona o mapa como uma imagem técnica. As imagens técnicas significam (apontam) programas calculados, enquanto as imagens tradicionais significam (apontam) cenas. Para o autor, decifrar imagens técnicas implica revelar o programa do qual e contra o qual surgiram. Mas decifrar imagens técnicas é

3 FLUSSER, Vilém. Mapas e hotéis. Manuscrito. Sem data. Documento 3071, em ESSAYS 12_PORTUGUESE-M. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: <<http://www.arquivovilemflusser.com.br>>. Acesso em: 1 set. 2020.

tarefa difícil, porque elas ocultam a codificação que se processou no interior dos aparelhos que as produziram. A tarefa da crítica de imagens técnicas é “precisamente a de des-ocultar os programas por detrás das imagens” (FLUSSER, 2008, p. 29). Seria na luta entre os programas do aparelho e o gesto desprogramador do artista que se revelaria a intenção produtora humana dentro da caixa-preta do aparelho. Se não conseguimos operar tal deciframento, as imagens técnicas se tornarão opacas e originarão a nova idolatria, mais densa que a das imagens tradicionais, antes da invenção da escrita.

Com isso em mente, seria possível fazer da arte um condutor que levasse ao entendimento de tais motivações? Ao criar outras marcas nas vias públicas, imagens de orientação que se utilizassem da estética (e do discurso) oficial e plataformas hegemônicas de produção de verdade, seria possível inserir um outro “ponto de vista” desses mapas? Com as ações realizadas como parte do projeto de pesquisa e intervenção artística, seria possível que a arte tornassem os mapas “úteis” de modos e com interesses diferentes daqueles do Estado e do mercado? As ações da pesquisa artística estiveram centradas em discutir essa problemática, investindo no poder estético e político do mapa como imagem.

Quando se pensa no mapa como imagem técnica e em sua produção como uma caixa-preta, fica evidente a dimensão do papel da gigante Google na compreensão que o mundo todo tem sobre o espaço global. A empresa americana já fotografou mais de dezesseis milhões de quilômetros de ruas, tendo criado imagens de 98% do terreno habitado do planeta. Essa compulsão pelo sequestro de dados sobre pessoas, coisas e espaços rende à companhia cerca de 140 bilhões de dólares por ano (NIEVA, 2019). Ao inserir dados sobre o Pajeú na plataforma mais poderosa, atualmente, para criação de mapas em *Inserções em GoogleMaps*, ou utilizá-lo como base para um arquivo geolocalizado de documentos de difícil acesso, em *Excursão Pajeú* a ação artística proposta produz um ruído no sistema e, com isso, revela os interesses e valores codificados em seus programas. Atuando com e a partir de dentro do Google Maps, as intervenções criam uma nova máquina de imagens, produtora de uma imagem diferente daquela programada pelo poder oficial e pelos interesses capitalistas, concorrendo com o poder dos fortes, ao mesmo tempo em que revela as disputas em jogo encarnadas no mapa.

Repassando o argumento (Conclusão)

Ao longo deste artigo, procurou-se contextualizar a situação de apagamento físico e simbólico do Riacho Pajeú, com especial atenção às disputas políticas e econômicas pelo imaginário coletivo que constituem este processo. Na tentativa de responder a esta questão, a pesquisa discutida propõe uma série de ações artísticas, dentre as quais procurou-se analisar o aplicativo *Excursão Pajeú* e a intervenção *Inserções em GoogleMaps*. A análise desses trabalhos foi balizada pelo papel do mapa na construção de verdade (FOUCAULT, 1982) e como uma imagem técnica programada e programadora de funcionários (FLUSSER, 2009).

Segundo Flusser, para escapar da condição de funcionários de tal sistema, é preciso jogar contra o programa codificado nos aparelhos, introduzir nos dispositivos elementos não previstos, reestabelecendo, assim, a busca utópica pela liberdade em um contexto dominado pelas operações automáticas. Para Flusser, é preciso agir a partir do interior das caixas-pretas que significam o mundo, reprogramando os aparatos sociotécnicos pela produção de imagens informativas fora das intenções programadas.

Assumindo a tarefa do intelectual específico, a artista preocupou-se não em apontar mentiras, mas sim atuar diretamente sobre a economia política da produção da verdade e incluir novas forças nesse campo em disputa, considerando que a verdade é um produto dos jogos de poder. Pelo gesto criativo e programador, os trabalhos apresentados atuaram no sentido de des-ocultar os programas por detrás das imagens, revelando as intenções ocultas do discursos oficiais sobre o Riacho Pajeú, e, principalmente, operando contra o seu apagamento simbólico.

Referências

- ADORNO, Francesco Paolo. A tarefa do intelectual. *In*: GROS, Rédéric (Org.). **Foucault: a coragem da verdade**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.
- CARVALHO, Alfredo de. Diário da Expedição de Matias Beck ao Ceará em 1649. **Revista do Instituto do Ceará**, Fortaleza, p. 327-405, 1903.
- CASTRO, José Liberal de. **Fatores de localização e de expansão da cidade de Fortaleza**. Fortaleza: Imprensa Universitária da Universidade Federal do Ceará, 1977.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- _____. Mapas e hotéis. Manuscrito. Documento 3071, em ESSAYS 12_ PORTUGUESE-M. **Arquivo Vilém Flusser São Paulo**. Disponível em: <<http://www.arquivovilemflusersp.com.br>>. Acesso em: 1 set. 2020.
- _____. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FORTALEZA. Lei complementar n.º 0202, de 13 de maio de 2015. **Diário Oficial do Município**. Fortaleza, ano 61, n. 15.523, p. 1-13, 18 mai. 2015. Disponível em: <https://urbanismoemeioambiente.fortaleza.ce.gov.br/images/urbanismo-e-meio-ambiente/legislacao-especifica/lei_complementar_n%C2%BA_0202_de_13_de_maio_de_2015.pdf> Acesso em: 10 set. 2020.
- FOUCAULT, Michel. **A Ordem do Discurso**. Aula Inaugural do Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 19ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2009.
- _____. **Arqueologia do Saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- _____. **Microfísica do Poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. 3ª edição, Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.
- GIRÃO, Raimundo. **Geografia estética de Fortaleza**. 2ª ed. Fortaleza: Banco do Nordeste do Brasil, 1979.
- GORDON, Colin. Introduction. *In*: FAUBION, James D. (Ed.). **Michel Foucault: power**. New York: The New York Press, 1994.
- HARLEY, Brian. Mapas, saber e poder. Tradução de Mônica Balestrin Nunes. **Confins**. [Online] 5, 2009. Disponível em: <<http://confins.revues.org/index5724.html>> Acesso em: 07 out. 2013.
- _____. Deconstructing the map. **Cartographica**, v. 26, n. 2. 1992, p. 1-20.
- IBGE. **Aglomerados Subnormais**. 2019. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/geociencias/organizacao-do-territorio/tipologias-do-territorio/15788-aglomerados-subnormais.html?=&t=o-que-e>> Acesso em: 17 set. 2020.
- JACQUES, Paola Berenstein. Notas sobre espaço público e imagens da cidade. **Arquitextos**. São Paulo, Vitruvius, n. 110. 02 jul. 2009. Disponível em: <<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/10.110/41>> Acesso em: 17 set. 2020.

- LAGUNA, Emanuel. Para evitar pichações, Google Map Maker reabrirá em agosto com curadoria da comunidade. **MeioBit**, 2015. Disponível em: <<https://www1.tecnoblog.net/meiobit/2015/google-map-maker-reabrira-em-agosto-com-lideres-regionais-vindos-da-comunidade-de-editores/>>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- MATTAR, Rita. A Memória Como Forma de Justiça no Pensamento de Paul Ricoeur e Tzvetan Todorov. **Humanidades em diálogo**, v. 4, n. 2, p. 105-124, 9 dez. 2012.
- NIEVA, Richard. Google Maps has now photographed 10 million miles in Street View. **Cnet**, 13 dez. 2019. Disponível em: <<https://www.cnet.com/news/google-maps-has-now-photographed-10-million-miles-in-street-view/>>. Acesso em: 01 ago. 2020.
- POMPEU, Thomaz. Os efeitos benéficos das medidas higienicas e especialmente dos esgotos. **Revista da Academia Cearense**. Fortaleza: Typ. Studart, tomo II, p.83-150, 1897. Disponível em: <http://www.ceara.pro.br/acl/revistas/revistas/1897/ACL_1897_14_os_efeitos_beneficos_das_medidas_higienicas_e_especialmente_dos_esgotos_1.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2020.
- TEIXEIRA, Ana Cecília de Andrade. **Parque ampliado do Pajeú: uma abordagem site-specific com uso de locative media**. 2017. 146f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação Artes da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

Andreia Machado Oliveira>
 Bárbara Almeida de Souza>>
 Camila dos Santos>>>
 Luiz Augusto Turella Ferraz
 Alvim>>>>
 Luyanda Zindela
 Matheus Moreno dos Santos
 Camargo
 Nireshs Singh
 Tasneem Seedat

Monumentos Virtuais e Memória: uma experiência interdisciplinar e colaborativa transnacional em *projection art*

Resumo

Este artigo apresenta o projeto artístico interdisciplinar e colaborativo "Monumentos Virtuais", sendo uma pesquisa poética sobre *projection art*. Tal projeto é uma parceria entre Brasil e África do Sul, realizado a partir de registros em áudio e vídeo do cotidiano das cidades brasileiras de Santa Maria (RS) e Fortaleza (CE), e da cidade sul-africana de Durban. A proposta artística é desenvolvida para projeção em cúpula, tela panorâmica 360° e *video mapping*. O projeto problematiza noções de memória e monumento, confrontando narrativas oficiais e imponentes em detrimento da vida cotidiana e da efemeridade diária. Neste sentido, práticas em arte e tecnologia tornam-se um espaço e um tempo de resistência e de revitalização de outros sentidos para a vida, sob um olhar contemporâneo.

Palavras-chave: Monumentos Virtuais. Memória. Colaboração. Projection Art. Cinema Expandido.

>Doutora pelo PPG Informática na Educação da UFRGS, Brasil, com estágio doutoral na Université de Montreal, Canadá. Professora do Departamento e PPG em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Coordenadora do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e líder do gpc.InterArtec/CNPq, desde 2012. Artista multimídia e pesquisadora em Arte e Tecnologia. andreaoliveira.br@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-8582-4441

>>Graduanda no Curso de Bacharelado em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc.InterArtec/CNPq. Artista multimídia em Arte e Tecnologia. barbara.almd@gmail.com

>>>Mestranda no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc.InterArtec/CNPq. Artista multimídia e pesquisadora em Arte e Tecnologia. mitanoula@yahoo.com.br

>>>> Graduando no Curso de Engenharia Acústica da Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Membro do LabInter/UFSM (<https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/>) e do gpc. InterArtec/CNPq. Artista multimídia e designer de áudio. luiz.alvim@eac.ufsm.br

COMO CITAR:

OLIVEIRA, A. M., ALMEIDA DE SOUZA, B., DOS SANTOS, C. DOS S., AUGUSTO ALVIM, L., ZINDELA, L., & MORENO DOS SANTOS CAMARGO, M. (2020). MONUMENTOS VIRTUAIS E MEMÓRIA: . REVISTA VAZANTES, 4(2), 93-113. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60738](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60738)

Andreia Machado Oliveira
 Bárbara Almeida de Souza
 Camila dos Santos
 Luiz Augusto Turella
 Ferraz Alvim
 Luyanda Zindela>
 Matheus Moreno dos
 Santos Camargo>>
 Nireshs Singh>>>
 Tasneem Seedat>>>>

**Virtual Monuments and Memory:
 an interdisciplinary and collaborative transnational
 experience in projection art**

Abstract

This article presents the interdisciplinary and collaborative artistic project "Virtual Monuments", as a poetic research on projection art. Such project is a partnership between Brazil and South Africa, carried out based on audio and video records of the daily lives of the Brazilian cities of Santa Maria (RS) and Fortaleza (CE), and of the South African city of Durban. The artistic proposal is developed for dome projection, 360o panoramic screen and video mapping. The project problematizes notions of memory and monument, confronting official and imposing narratives at the expense of everyday life and daily ephemerality. In this sense, practices in art and technology become a space and a time of resistance and revitalization of other senses for life, under a contemporary look.

Keywords: Virtual Monuments. Memory. Collaboration. Art and Technology. Expanded Cinema.

Mestre no Programa de Artes
 > Visuais na Durban University of
 Technology, África do Sul. Artista
 multimídia e pesquisador em Arte e
 Tecnologia.

>>Doutorando no Programa de Pós-
 graduação em Artes Visuais da
 Universidade Federal de Santa Maria,
 Brasil. Membro do LabInter/UFSM
 ([https://www.ufsm.br/laboratorios/
 labinter/](https://www.ufsm.br/laboratorios/labinter/)) e do gpc.InterArtec/CNPq.
 Artista multimídia e pesquisador em
 Arte e Tecnologia.
organicosintetico@gmail.com

>>>Mestrando no Programa de Artes
 Visuais na Durban University of
 Technology, África do Sul. Artista
 multimídia e pesquisador em Arte e
 Tecnologia.

>>>>Doutoranda na Durban University
 of Technology, África do Sul.
 Professora no Curso de Audiovisual
 na Durban University of Technology,
 África do Sul. Artista multimídia e
 pesquisador em Arte e Tecnologia.

“Monumentos Virtuais” é um projeto de arte e tecnologia que investiga, experimenta e expande outras formas possíveis de realizações e projeções audiovisuais. Sobretudo, a partir de práticas em *projection art*, através da qual tanto podem ser exploradas diversas poéticas visuais e sonoras quanto formatos expositivos e de projeções alternativas em múltiplas superfícies, como a de *fulldome*¹.

Este projeto é desenvolvido de maneira interdisciplinar e colaborativa, numa parceria entre o Laboratório Interdisciplinar Interativo da Universidade Federal de Santa Maria (LabInter-UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil; o Interdisciplinary Lab, da *Durban University of Technology* (DUT), Durban, África do Sul; e o Projéctares Audiovisuais da Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, Ceará, Brasil. Partimos da captação, por meio de diferentes dispositivos tecnológicos, de imagens visuais e sonoras do cotidiano das cidades de Santa Maria, Durban e Fortaleza. Registros a partir dos quais são feitas poéticas imagéticas que problematizam por onde transpassam as memórias e os monumentos desses espaços, com suas particularidades e globalidades. Ou seja, um diálogo espacial e temporal que atravessa histórias, relações humanas, lugares, afetos, aquilo que é transitório entre o que se impõe e o que é apagado, o que é lembrado e o esquecimento.

Apresenta-se, ainda, como uma espécie de usina coletiva de poéticas audiovisuais, com o intuito de conhecer, debater, experimentar, compartilhar e contribuir para as realizações artísticas e tecnológicas e o debate acadêmico transnacional sobre concepção, produção, participação, recepção e exposição de propostas artísticas audiovisuais. Especialmente, no que tange à ampliação dos formatos e suportes projetivos para além dos mais comumente difundidos. Atua, assim, em múltiplas instâncias, a começar pelo processo de ver e escutar as cidades, sob os diferentes olhares dos artistas/pesquisadores de cada laboratório, segundo suas culturas, suas histórias, suas narrativas escolhidas, até a realização de seus registros e criação coletiva do vídeo.

Os compartilhamentos de tais registros, ideias e conhecimentos ocorrem via plataformas *online*, produzindo coletivamente memórias e monumentos virtuais, enquanto experimentos de

1 Tecnologia de projeção de vídeo para arquiteturas em domo ou cúpula, como de planetários.

dissolução de hierarquias e estruturas de poder institucionalizadas. Passando ainda, pela edição, como transversão audiovisual, com a inserção de outros elementos, tais como: linhas, anamorfismos, sons e músicas visuais, nos cruzamentos e fricções entre os materiais de três cidades, interligando Brasil e África do Sul.

A produção dos vídeos leva em consideração as estruturas arquitetônicas dos locais de projeção e passa por constantes testes em diferentes ambientes, simulações virtuais de domos e cúpulas, até os audiovisuais serem exibidos tanto nas suas cidades de origem quanto em outros espaços expositivos. No LabInter, pesquisamos processos generativos em ambientes imersivos e interativos, associados a linguagens analógicas e digitais, para a criação de artefatos de áudio e vídeo. Discutimos, também, sobre as possibilidades e os desdobramentos da modificação dos métodos de criação para diferentes superfícies, produzindo deslocamentos e paralaxes nos circuitos expositivos tradicionais. Além das alternativas de recepção e a multiplicação de olhares, também proporciona-se com o projeto visibilidades de discursos e experiências plurais.

Deste modo, “Monumentos Virtuais” versa sobre os métodos de pesquisa e criação colaborativos, na convergência entre a arte generativa e a música visual para a geração e interação de imagens e sons em distintas superfícies. Com o fomento da experimentação de outros métodos de produção e exibição de imagens, questionamos as tecnologias emergentes e os formatos consagrados do audiovisual, trazendo criações para a *projection art* em *fulldome* nas cúpulas de planetários, telas panorâmicas 360° e *video mapping*² em fachadas arquitetônicas.

Ademais, a investigação decorre de outras duas propostas desenvolvidas anteriormente: a primeira, “Cosmografias Sonoras”, criada ao longo do projeto “UVM 2015-2016 (*Understanding Visual Music*)”, durante um ano, organizado pelo Prof. Dr. Ricardo Dal Farra, que envolve pesquisas sobre música visual voltadas para *fulldome*, apresentadas no Planetário Galileo Galilei de Buenos Aires e em outros locais. A segunda, “*Same Same, but different*”, uma videoinstalação e uma instalação interativa, feita em parceria entre o LabInter/UFSM e o *Interdisciplinary Lab/DUT*, com exibição no evento internacional “*ISEA Durban 2018*”. E, neste momento, o projeto procura se redimensionar, a partir do contexto de pandemia de COVID 19 (uma nova espécie de Coronavírus), abordando o distanciamento social e as escutas das cidades, a partir dos registros domésticos, de nossas janelas para o mundo, e das poéticas que daí podem emergir.

Portanto, “Monumentos Virtuais”, ao trazer a arte enquanto subversão da própria linguagem, busca causar a desconstrução das narrativas tradicionais e questiona o que entendemos por poder, suas estruturas, significações e estetizações. Assim, apontamos que produções em *projection art* e cinema expandido podem romper com narrativas lineares tradicionais, associando a tecnologia envolvida, o espaço e a imagens visuais e sonoras de exibição, redimensionando sua percepção e fruição. Nesta

2 Ou mapeamento de vídeo. Projeção de vídeo em objetos e superfícies regulares ou irregulares, tais como fachadas de casas e edifícios.

perspectiva, o projeto visa à expansão das linguagens e métodos cinematográficos, experimentando um audiovisual integrado à arte contemporânea, com o uso de tecnologias emergentes.

Experiências expandidas em *projection art*

Dos tempos remotos do Paleolítico, com projeções de formas humanas e objetos iluminados por fogo em cavernas escuras até as múltiplas captações e projeções na atualidade, atravessamos um longo percurso em que sombras, luzes e imagens se disseminam por uma multiplicidade de superfícies em *projection art* e no cinema expandido. Nesse contexto, desde seus primórdios e até mesmo antes de seu advento, no final do Século XIX, o cinema é uma conjunção de experimentos tecnológicos e artísticos híbridos. Das tentativas de imprimir movimento à pintura e à fotografia até a criação de múltiplos dispositivos. Do mais simples taumatópio, passando pelo quinetoscópio, o cinematógrafo e, hoje, as câmeras fotográficas e filmadoras híbridas dos telefones celulares. Da lanterna mágica às pinturas manuais das películas cinematográficas e as trucagens de Georges Méliès. Chegando ao *cinéorama* e às projeções de telas expandidas, como a proposta de Abel Gance, no filme “Napoléon” (1927). Sem detalhar, ainda, as sucessivas transformações dos equipamentos de gravação de áudio, vídeo e de revelação de filmes, que influenciam as próprias estéticas filmicas, como com os documentários, o cinema verdade, o *Free Cinema*, entre outros gêneros.

Sobre o cinema expandido, o termo foi conceituado na década de 1960, por Gene Youngblood, no livro “*Expanded Cinema*” (1970), no qual o denomina enquanto associação entre cinema, ciência e tecnologia, e ressalta a relevância da arte, associada a proliferação das imagens, na expansão da percepção humana (YOUNGBLOOD, 1970). Também pensa a transgressão do cinema com a computação, causando uma relação espaço-temporal contínua, idealizando o cinema expandido como gerador de sensações simultâneas. O autor entende que:

Cinema expandido não se refere a filmes de computador, vídeo de fósforos, luzes atômicas ou projeções esféricas. Cinema expandido não é um filme em tudo: assim como a vida, é um processo de se tornar unidade permanente do homem histórico para manifestar a sua consciência para fora da mente, para a frente dos olhos (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41).

Com esse breve percurso relatado, “Monumentos Virtuais” procura contribuir para as pesquisas e as poéticas do cinema expandido e *projection art* hoje, que podem abranger desde a videoinstalação a experiências em *video mapping*, projeção *fulldome*, grafite luminoso, *facade art*, *led mapping*, intervenções urbanas e outras ações. São diversas tecnologias que exploram múltiplas superfícies de apresentação, projeção, navegação e interação entre obra e público. Como Mondloch coloca:

A introdução de telas midiáticas em instalações esculturais no final da década de 1960

implicitamente reintroduziu o espaço ilusionista e virtual em um tipo de prática artística que, com base nas ambições críticas do minimalismo, tinha como objetivo eliminar o transcendentalismo modernista em favor de um encontro perceptivo no tempo presente entre o espectador e o objeto de arte”³ (MONDLOCH, 2010, p. 62, tradução nossa).

McLuhan (1967) afirma, as tecnologias são ampliações dos sentidos humanos, alterando nossas percepções e noções espaço-temporais. Assim, a imersão surge como uma das características dos ambientes, uma abertura na comunicação entre elementos, motivando a quebra da hierarquia entre indivíduos, mídias e meios. Um espaço ativado pela sinestesia, pela sincronização dos sentidos através da imersão, destacando a conexão dos espaços físicos e virtuais, fazendo emergir da mente sensações que ampliam a visualidade, ao mesmo tempo, subjetivo e objetivo. Em que o som ganha destaque quando associado a imagens visuais, em propostas de música visual que apresentam as camadas dessas múltiplas dimensões, ativando a superfície côncava do domo, que se torna uma membrana viva, uma hiper superfície híbrida (híbrida de espaço físico e ciberespaço). Estes ambientes desencadeiam experiências imersivas e interativas, associações entre corpos e as hiper mídias. O corpo, assim, vincula-se às imagens e à vibração do som, expandindo seus sentidos e percepções, presencia a diluição do que é definido como interior e exterior (CAMARGO, 2016).

A imersão, como elemento estético explorado em projeções *fulldome*, é um tema amplamente discutido pelo teórico Oliver Grau (2007), que a reconstrói pelas origens da tendência da arte de proporcionar a máxima experiência de realidade no sujeito. Para isso, o autor analisa desde os murais pictóricos do século XIX, os chamados panoramas, até o cinema em sua sala escura no século XX e as videoinstalações da arte contemporânea (OLIVEIRA et al., 2016, p. 80). Para Murray (2003), imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Quando estamos submersos experimentamos um ambiente novo, algo fora de nossa vida cotidiana, diferente e a sensação provocada por ele também. Em ambientes imersivos, somos envolvidos por uma realidade completamente estranha que nos possibilita experiências que muitas vezes não são possíveis na vida real (OLIVEIRA et al., 2016, p. 81). Isto é, com as tecnologias digitais, “o trabalho com o computador pode nos proporcionar acesso irrestrito às emoções, aos pensamentos e às condutas que nos são vedados na vida real” (MURRAY, 2003, p. 102).

Neste contexto, podemos dizer que na imersão os ambientes transformam-se, pluralizam-se, liquefazem-se, ampliam-se, possibilitando formas inéditas de perceber e imaginar. Espaços com arquiteturas em domos, por si só, já apresentam propriedades imersivas. Contudo as práticas em projeção buscam a visualização em formatos ampliados, aumentando, assim, a imersão nele, pois “quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos

3 “The introduction of media screens into sculptural installations in the late 1960s implicitly reintroduced illusionistic and virtual space into a type of art practice that, drawing on the critical ambitions of minimalism, had aimed to eliminate modernist transcendentalism in favor of a present-tense perceptual encounter between the spectator and the art object” (MONDLOCH, 2010, p. 62).

desejamos ser dentro dele” (MURRAY, 2003, p. 127). Nesses ambientes, têm-se a possibilidade de colocar o observador, não diante da tela, mas dentro dela (OLIVEIRA et al., 2016, p. 84). Neste projeto, a projeção para domo, por exemplo, que é uma geometria hemisférica de superfície côncava, na qual o público pode se conectar de outra maneira com a imagem, visa suscitar outras relações entre corpo e ambiente, para além dos fatores psicoestéticos. A cúpula, ainda, oferece uma acústica que permite fortes experiências imersivas e a sensação de um espaço infinito ao redor.

Os ambientes imersivos oportunizam vivências sinestésicas, todavia precisamos nos questionar até que ponto estas experimentações diferenciadas do corpo, principalmente as de *fulldome* e de vídeo *mapping*, inserem o observador no sistema da obra e o fazem fabricar no seu próprio corpo outra estrutura, ou, ao contrário, se tais vivências hipnotizam o observador pelo fascínio do ilusionismo e anestesiam corporalmente. Observamos algumas propostas de projeção *fulldome* presas às possibilidades da tecnologia em que se tornam um mostruário de efeitos e alternativas já previstas pelos programas ou que utilizam as capacidades tecnológicas para criarem padrões esperados e sobrecodificados, como o ilusionismo. Contudo, constatam-se propostas artísticas que nos lançam a outras dimensões espaço-temporais, aos virtuais do corpo proposta-máquina-humano na contemporaneidade (OLIVEIRA, 2010).

Sobre os cuidados com o ilusionismo, Lev Manovich (2006) estuda-o como ponto chave dos novos meios, salientando três aspectos: 1) paralelo entre o figurativo no computador e o realismo fotográfico; 2) paradoxo que quanto mais domínio das imagens no computador se tenha, mais forte é o imaginário cinematográfico, “a cultura visual do computador é cinematográfica em sua aparência, digital em seu plano material e informática (*softwares*) em sua lógica” (MANOVICH, 2006, p. 241); 3) imagens ilusionistas se relacionam com a realidade física (ângulos de um objeto) e com a visão humana (perspectiva linear). Mesmo que o realismo no computador não se diferencie de uma fotografia ou de uma obra renascentista, na busca da profundidade, o ilusionismo na arte e tecnologia, segundo Manovich (2016), se individua com algumas distinções: antes dos meios informáticos a realidade se centrava no domínio da aparência visual, agora a fidelidade visual é um fator entre outros, sendo a participação corporal (audição, tato) muito ativa nas produções digitais. Além da representação da aparência visual, busca-se modelar com realismo a maneira em que os objetos e os seres humanos atuam, reagem, se movem, crescem, pensam e sentem. As imagens são construídas em um hibridismo dos modos mecânicos, analógicos, digitais até as imagens sintéticas (OLIVEIRA, 2010).

Manovich (2016) coloca que há um objetivo que a imagem pelo computador seja idêntica à fotográfica, sendo que as fotografias sintéticas são até mais realistas que as tradicionais. A imagem sintética é o resultado de uma visão diferente, mais “perfeita” que a humana. Segundo ele, se a fotografia tradicional aponta para o passado, a fotografia sintética aponta para o futuro. No ilusionismo

do computador, o sujeito não é mero espectador, mas usuário. O monitor está sempre se alterando entre representação e controle pela ação do sujeito. A alternância entre as ilusões e as interações obriga o usuário a trocar entre diferentes atitudes mentais, entre classes distintas de atividades cognitivas. A ilusão fica subordinada à ação; a profundidade à superfície; a janela aberta a um universo imaginário subordinado ao painel de controle (OLIVEIRA, 2010).

Há um modo de olhar, ou melhor, de construção do olhar baseado no ilusionismo. Neste sentido, talvez, pode-se dizer que o ilusionismo é um elemento na composição pictórica que salta de época em época, constituindo indivíduos e conjuntos distintos referentes a cada época. Oliver Grau (2007) salienta a presença do ilusionismo nos ambientes virtuais dos computadores como um postulado da imagem tecnológica, focando a função representativa das imagens (OLIVEIRA, 2010). Ele também nos mostra semelhanças no papel do artista dos panoramas e da arte digital: o artista, em geral, não executava a pintura, “ele era responsável pela composição: selecionar o ponto de vista do observador de acordo com as diretrizes estabelecidas” (GRAU, 2007, p. 143), o que podemos relacionar com as projeções *fulldome* nos espaços arquitetônicos imersivos.

Na perspectiva de conjugar projeção e espaço, Perrella (1998) propõe uma reformulação das teorias arquitetônicas, ao inserir os conceitos de complexidade e velocidade à superfície, buscando superar as dicotomias existentes entre estrutura e ornamento, imagem e forma, dentro e fora. Ou seja, a “*hiperarquitetura seria a união da arquitetura da topologia com a do pixel*” (SPERLING, 2003, p. 58), conectando forma tridimensional e imagem digital. Por esse viés, o elemento arquitetônico tem sua materialidade testada e sua mutação ativada pela presença do público, imerso ou interagindo com as imagens, diferentemente da experiência da projeção sobre tela plana, na altura dos olhos e à frente do espectador, potencializando as relações simbióticas e sinestésicas, que ampliam os modos de comunicação do corpo com as tecnologias. Acessando fluxos interativos recíprocos, que fazem surgir uma espacialidade informativa, sem dentro ou fora, mas habitável em imagens.

Memórias em monumentos virtuais

“Monumentos Virtuais” pode ser entendido e experienciado não somente como a produção de um monumento, mas também como descobertas de monumentos virtuais colaborativos e interativos. Neste sentido, um contra-monumento compartilhado. Visto que o cinema expandido almeja permitir outros modos de experimentação ao sair do cubo negro, incorporando o inesperado, aquilo que pode ser invisível e silenciado nos monumentos estabelecidos, estando entre as pessoas em seus cotidianos, nas vidas efêmeras que compõem o fluxo da história. Produzindo outras cinematografias e possibilidades de composições, entre imagem, som, espaço e tempo, propõe novos sentidos e consciências ao público. Para Marschall (2009):

Monumentos são 'instituições' públicas através das quais narrativas selecionadas e grupos associados podem ganhar visibilidade, autoridade e legitimidade, mas também são locais de contestação onde talvez diferenças antes invisíveis possam se tornar evidentes. São *loci* da contemplação privada e do luto, bem como de rituais públicos de comemoração e performances encenadas de prestar homenagem, portanto (em teoria) servindo como locais da transmissão transgeracional de memórias valorizadas (MARSCHALL, 2009, p. 2, tradução nossa)⁴.

A associação entre o espaço físico, os *pixels* do digital e as redes *online*, como afirma Peter Anders (1997), gera uma espacialidade híbrida de conexão recíproca, o que produz fluxos comunicativos que constantemente se atualizam e se autorregulam, compondo ambientes transmidiáticos de interação comum, contra-monumentos. Sendo assim, o espaço híbrido pode ser entendido como a fusão de atualidade e virtualidade, o que pode ser percebido nas imagens presenciadas em projeções imersivas e interativas, onde o evento transforma a arquitetura em fenômeno. Ainda sobre os monumentos, Mitchell (2003) coloca que:

Monumentos não são nada senão auxílios seletivos à memória: eles nos encorajam a lembrar de algumas coisas e a esquecer de outras. O processo de criação de monumentos, especialmente onde é abertamente contestado... molda a memória pública e a identidade coletiva (MITCHELL, 2003, p. 445, tradução nossa)⁵.

Os monumentos públicos com suas histórias e seus personagens consagrados são extensões de poderes estabelecidos que perduram ao longo do tempo. Vide as construções da Roma Antiga, por exemplo, que subsistem até hoje nos espaços de diversas cidades europeias, mesmo depois de séculos após o declínio do Império Romano. Muitas vezes, o próprio Estado estabelece quais indivíduos, grupos, culturas, patrimônios e valores devem ser eleitos ou marginalizados. Os monumentos, dessa maneira, tornam-se um lembrete da exclusão social e apagamento da memória pública e coletiva. Na contramão desse pensamento, os registros audiovisuais produzidos nas cidades de Santa Maria, Durban e Fortaleza resgatam ações simples do cotidiano, ações minoritárias que falam daqueles esquecidos ou invisíveis, de lugares comuns e de acolhimento. Retomando Mitchell (2003):

Nessas paisagens de memória "minoritária", aqueles grupos que se tornaram invisíveis na paisagem, ou que foram desacreditados ou marginalizados na memorialização convencional, se opõem a leituras normativas e/ou criam locais que falam de uma interpretação diferente dos eventos

- 4 *Monuments are public 'institutions' through which selected narratives and associated groups can gain visibility, authority and legitimacy, but they are also sites of contestation where perhaps previously invisible differences can become evident. They are the loci of private contemplation and mourning, as well as of public rituals of commemoration and staged performances of paying tribute, hence (in theory) serving as sites of the trans-generational transmission of valued memories.* (MARSCHALL, 2009, p. 2).
- 5 *Monuments are nothing if not selective aids to memory: they encourage us to remember some things and to forget others. The process of creating monuments, especially where it is openly contested ... shapes public memory and collective identity* (MITCHELL, 2003, p. 445).

Assim, buscamos desencravar algumas memórias eclipsadas, rearranjar os lugares de escuta e de fala. Trazer à tona aqueles instantes que podem até mesmo serem desconsiderados enquanto memória, em decorrência da opressão de discursos dominantes que verticalizam e determinam o que deve ser lembrado e louvado, em detrimento do que deve ser apagado e esquecido. Criar memórias nas quais eventos, patrimônios, práticas ou figuras sociais e culturais invisíveis, negligenciados, desbotados ou mesmo sepultados possam ser visíveis, lembrados, reconhecidos e celebrados como parte da vida em suas amplas dimensões. Dubow analisa as memórias como composições e afirmações, cuja essência é reflexiva e contemplativa. Entende que os monumentos são marcadores históricos, bem como estruturas que são predominantemente comemorativas e potencialmente auto-engrandecedoras.

Dubow considera os memoriais como estruturas e instituições cuja essência é reflexiva e contemplativa, enquanto monumentos são marcadores históricos, bem como estruturas que são predominantemente comemorativas e potencialmente auto engrandecedoras. (MARSCHALL, 2009, p. 11, tradução nossa)⁷.

Nesse sentido, “Monumentos Virtuais” busca converter monumentos em memórias cotidianas, em contra-monumentos ao transfigurar as estruturas físicas em suportes de projeções. Dos planetários às fachadas de casas e edifícios, as cidades participantes transformadas em memoriais virtuais compartilhadas, públicas e inclusivas.

Novos monumentos e estátuas são necessários para ‘contar o outro lado da história’; expor histórias suprimidas e preservar narrativas do passado previamente escritas fora do registro histórico oficial; combater interpretações tendenciosas disseminadas através da paisagem simbólica existente; para celebrar a identidade e as conquistas dos grupos sociais anteriormente marginalizados (MARSCHALL, 2009, 2, tradução nossa).

Em reação, considerando que monumentos públicos tradicionais (físicos) e sítios memoriais muitas vezes buscam fixar permanentemente a memória através da imponência, os contra-monumentos e memoriais digitais criados através deste projeto procuram ser fluidos e maleáveis.

Projetos coletivos de resistência à produção de memória normativa incluem aqueles que se

6 *In these landscapes of “minority” memory, those groups that have been rendered invisible in the landscape, or who have been discredited or marginalized in mainstream memorialization, oppose normative readings and/or create sites which speak to a different interpretation of historical events.* (MITCHELL, 2003, p. 451).

7 *Dubow considers memorials to be structures and institutions whose essence is reflective and contemplative, while monuments are historical markers as well as structures that are predominantly celebratory and potentially self aggrandising. ‘Monuments outwardly proclaim something. Memorials invite introspection and interpretation’.* (DUBOW CITED IN MARSCHALL, 2009, p. 11).

recusam a aderir ao roteiro da história no formato do poder dominante. São memórias que fogem às práticas regulatórias do Estado e/ou do mercado, com indivíduos e grupos formando práticas “contrárias” associadas a monumentos dominantes, ou criando seus próprios locais de luto ou celebração (Mitchell 2003, 451, tradução nossa).

Por seu turno, os contra-monumentos trazidos à tona no referido projeto reforçam as memórias coletivas, colaborativas e compartilhadas, projetando-as nas cúpulas de planetários e fachadas de arquiteturas de espaços urbanos públicos, transformando-os em locais reflexivos e contemplativos, alterando sua estrutura original.

Ao trazermos memórias para o espaço da arte, construímos monumentos de fabulações, nos quais as memórias são aprofundadas em suas virtualidades. Assim, quando falamos em monumentos virtuais, almejamos acessar a virtualidade das memórias e dos monumentos atualizados no cotidiano, uma vez que “nós nunca somente registramos o que está presentemente em frente dos olhos. Em toda visão nós vemos imperceptíveis qualidades, nós abstratamente vemos potências, nós implicitamente vemos uma vida dinâmica, nós virtualmente vivemos a relação” (MASSUMI, 2008, p. 5). Entendemos que virtual existe em potência, esperando para ser atualizado - virtual do latim: potência, força, e na escolástica: o que existe em potência e não ainda em ato, o atual ocorre como uma resposta às problematizações abertas pelo virtual.

Ou seja, as potencialidades dizem respeito à realidade virtual, não há oposição entre o real e o virtual, mas sim entre o virtual e o atual, numa perspectiva deleuziana. O real não se limita ao que é atualizado, ao que se conhece, isto é, o real é uma potência virtual que acessamos de diferentes formas com diferentes atualizações. “O virtual não se opõe ao real, mas somente ao atual. O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual” (MASSUMI, 2008, p. 5). Gilles Deleuze (1988) propõe uma filosofia da diferença baseada em uma teoria das multiplicidades que implica elementos atuais e virtuais. O processo de virtualização passa do ato ao problema, ao acontecimento que o instaurou. Apresenta-se como o movimento mesmo do devir outro, e a atualização realiza o movimento contrário, emerge do plano de intensidade dos devires, dando uma forma possível para aquele momento. (OLIVEIRA, 2010).

Monumentos Virtuais em múltiplas superfícies

“Monumentos Virtuais” é um projeto processual que visa ampliações entre problematizações teóricas e produções práticas a partir de uma metodologia interdisciplinar e colaborativa. Para melhor explicar como tal projeto opera e como tomam corpo suas metodologias, é necessário descrever como acontecem seus processos de criação, da parceria entre os laboratórios envolvidos à projeção das obras audiovisuais. Acontece entre o o LabInter (Santa Maria), o *Interdisciplinary Lab* (Durban) e o Projet’ares Audiovisuais (Fortaleza), interligando América do Sul e África, e gira em torno de uma criação dialógica transcultural. Boa parte das trocas interlaboratoriais acontece via Internet e redes virtuais, como trocas

de *e-mails*, compartilhamentos de arquivos em *drives* de nuvens, mensagens via aplicativo *WhatsApp*, videoconferências e, ainda, em alguns momentos, intercâmbio presencial entre artistas/pesquisadores dos laboratórios⁸.

O tema de “Monumentos Virtuais”, dos monumentos que transcendem uma hegemonia discursiva e de poder estabelecidos, é resultado de muitas conversas e discussões. E o objetivo artístico, o de desconstruir uma composição imagética visual e sonora como unidade e centrada nas cúpulas *fulldome*, de reconfigurar novos espaços expositivos e de projeção, transformando as cidades e suas fachadas, suas faces “monumentais”, através de um audiovisual expandido, decorre de alguns anos de conversações dos laboratórios, com seus diversos perfis de artistas/pesquisadores, de projetos e de conjunturas estruturais. Com o tema e o objetivo consensualmente definidos, cada grupo de artistas/pesquisadores desenvolve seus caminhos criativos, com alguns pontos em comum e outros diversos. Tendo em vista, porém, transformar as cidades em tema e espaços expositivos (fachadas de edificações e interior de cúpulas de planetários), em locais de reflexão sobre as estruturas invisíveis e virtuais presentes em cada uma das cidades, entre o estabelecido e o marginal, e que não necessariamente precisam ser monumentos edificadas.

Cabe também destacar o apoio, a colaboração e a parceria do Planetário da UFSM no projeto. Espaço fundamental para os testes das projeções, tal como para o processo de criação como um todo, com a emergência de questionamentos, problemas, possibilidades, proposições e poéticas. E a importância do trabalho de áudio, com a dedicação dos integrantes do LabInter e o apoio dos estúdios da Coordenadoria de Comunicação Social da UFSM. Por esses e outros motivos, a produção poética de “Monumentos Virtuais” almeja fomentar e promover cooperações em redes de pesquisa e criação entre instituições nacionais e internacionais, em nível da graduação e pós-graduação, entre a academia e a comunidade.

Em suma, é um projeto de pesquisa poética em andamento com várias propostas artísticas, sendo que, neste artigo, focamos na proposta audiovisual para *fulldome*, realizada entre 2018 e 2019. Sobre os artistas/pesquisadores diretamente envolvidos nesta proposta específica, estão as equipes do LabInter/UFSM/Brasil, com Andreia Machado Oliveira, Barbara Almeida, Camila dos Santos, Calixto Bento, Evaristo do Nascimento, Fabio Almeida, Jonas Louzada, Jonathan Ferreira, Luiz Augusto Alvim, Matheus Moreno Camargo, Natália Faria, Vanessa Fredrich e William Sena Santana. Da UFC/Brasil, com Milena Szafir. E do *Interdisciplinary*

8 Entre maio de 2018 e novembro de 2019, os laboratórios ficam conectados em ações colaborativas. O Labinter oferece oficinas de *softwares*, de construção de ambientes imersivos e interação entre imagem e áudio, com *Touch Designer*, e de edição de imagens e animação de vídeos, com *Adobe After Effects*. Além de promover encontros de pesquisa em 2019, como os “I e II Encontro de Pesquisa - Propostas Artísticas para *FullDome*”, com a colaboração da Prof^a. Dr^a. Milena Szafir (UFC) e do Ms. Luyanda Zindela (DUT). A Prof^a. Dr^a. Milena Szafir (UFC) realiza uma capacitação durante o mês de setembro 2019 no LabInter e a Prof^a. Dr^a. Andreia Oliveira realiza uma viagem para a UFC e duas viagens para o *Interdisciplinary Lab/DUT/Durban*, África do Sul. De Durban, o Ms. Luyanda Zindela faz uma residência artística no LabInter durante dez dias e estava programada outra residência artística em março de 2020 com a Profa. Tasneem Seedat e Ms. Nireesh Singh, contudo foram adiadas em decorrência da pandemia de COVID 19.

Lab/DUT/África do Sul, Luyanda Zindela, Nireesh Singh e Tasneem Seedat.

A respeito da proposta audiovisual “Monumentos Virtuais” (2018-2019)⁹, juntamente com a colaboração das partes envolvidas já citadas aqui, o processo de criação envolve mais instâncias. Como a captação e o registro audiovisual nas cidades, respondendo a perguntas sobre quais espaços eleger, quais momentos captar, quem mostrar e quando. Essa etapa do projeto conta com as diferentes possibilidades de equipe e estruturas de cada lugar envolvido. Em Santa Maria, as poéticas imagéticas visuais e sonoras acontecem por meio de diferentes dispositivos, da câmera de celular, à câmera híbrida de fotografia e vídeo, câmeras de captura 360° à câmera profissional, ao passo que o áudio é um misto de captações dos próprios microfones embutidos nos dispositivos de registro audiovisual a gravações de estúdio e tratamento sonoro feito por Jonas Louzada e Luiz Augusto Alvim, ambos da área da Engenharia Acústica.

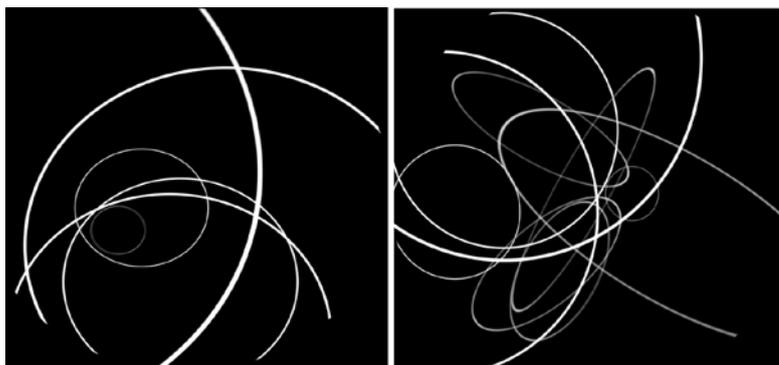
A edição da narrativa audiovisual, por sua vez, faz-se presente em todo o processo criativo, agregando elementos inerentes ao conceito do projeto. A propósito da *projection art* e do cinema expandido, o material editado para projeção *fulldome* abarca o conceito de imersão. O mesmo pode ser dito a respeito da animação, das linhas, das formas e sua relação com o som. O relato audiovisual, criado por meio de diversos olhares e discursos, em diferentes suportes e naturezas técnicas e tecnológicas, confere à montagem uma poética instigante, que fala simbolicamente sobre as ligações entre Santa Maria, Durban e Fortaleza.

O desenho sonoro é realizado para o espaço imersivo de planetário, utilizando uma DAW (*Digital Audio Workstation*). O mote da proposta é explorar, com ferramentas de espacialização do som, através de sintetizadores e diversas gravações de áudios das cidades e de narrações, a composição da trilha sonora, com uma abordagem híbrida e dinâmica. A criação de um campo sonoro que amplie o senso de imersão (por meio do *software Ambisonic*), pois os áudios são manipulados não só quanto às suas características tímbricas, mas também quanto às suas qualidades espaciais, permitindo que o espectador perceba a localização das fontes sonoras no ambiente de exibição.

A proposta artística audiovisual, ao todo, tem 4:30” (quatro minutos e trinta segundos) de duração, entre imagens coloridas e em preto e branco, e pode ser dividida em três momentos principais. O primeiro, uma animação que inicia com linhas circulares brancas sobre fundo preto, que se entrecruzam, deslocam-se no seu suporte de projeção, como linhas meridianas dos mapas das cidades que não se centram em nenhum local específico. Criamos uma animação com linhas soltas e leves, que fossem contra a tendência de localização central dos monumentos físicos das cidades (Fig. 1). Com o *software After Effects*, fizemos uma composição de 1480x1480 *pixels*, na qual essas linhas de formas circulares se movimentam, através da opção de objeto 3D (em três dimensões) na *timeline* do *software*, do uso da câmera dentro da

animação e da escala, usando a expressão *Wiggle*.

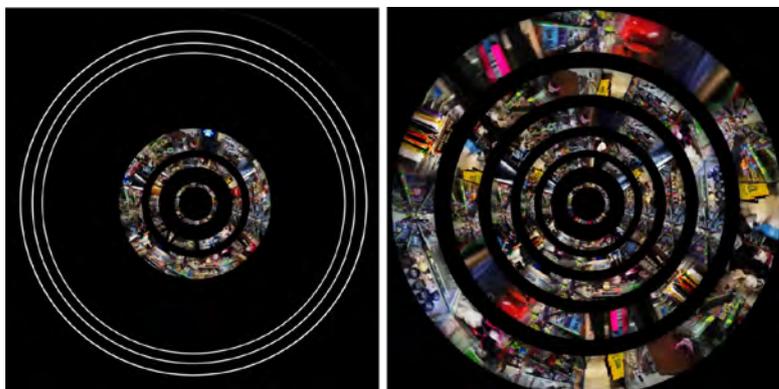
Fig. 1. "Monumentos Virtuais", 2019. *Frames* digitais da proposta audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 *pixels*.
Fonte: LabInter.



Logo, as linhas soltas se transformam em sequências simultâneas centradas, que conversam, de algum modo, com o momento seguinte de vídeos das três cidades, compostos em faixas. As linhas centradas e os vídeos/faixas apresentam cenas do comércio informal presentes em todas as cidades, sendo um elemento em comum, globalizado, independentemente das diferenças culturais de cada local (Fig. 2). No domo do planetário, este elemento estético de centralização do ponto de visão, explora e coloca em cheque a centralidade da estrutura física apresentada, de forma similar a uma estrutura monumental de ostentação do poder. Neste caso, a superfície côncava de domo arquitetônico de planetário.

Para criar as faixas, usamos recortes de vídeos de comércios informais (chamados no Brasil de camelôs ou ambulantes), em que foram recortados de um "Filme A e B", com um tempo de duração longo, sendo duplicados em diversos vídeos (A1, B1, A2, B2, A3, B3..etc.) com tempos de duração e inícios diferentes, repetidos em círculos. No *software After Effects*, através do *Anchor Point*, no centro da composição foi possível dispor todas as camadas de vídeo com um núcleo em comum, e através da ferramenta *puppet* foi possível corrigir uma pequena distorção na imagem, como se fosse um trapézio, a parte superior e inferior do vídeo. Também utilizamos uma máscara de transparência em volta dos vídeos para que na faixa circular houvesse unidade (Fig. 2).

Fig. 2. "Monumentos Virtuais", 2019. *Frames* digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 *pixels*.
Fonte: LabInter.



Posteriormente, com o intuito de quebra e deslocamento do foco central do domo, fizemos distorções nos vídeos/faixas duplicando a animação de surgimento central do círculo e adicionando efeitos de *Turbulent Displace*, criando uma animação com as três faixas. Também foi usado o efeito *Tint* para alterar a cor das faixas. O movimento dos vídeos/faixas acontece juntamente com o surgimento de novas faixas e linhas que cruzam a distorção, sendo recortes da mesma faixa duplicada e com algumas modificações do tempo, somadas à movimentação na posição e na rotação (Fig. 3). A partir das faixas, foi utilizado uma máscara quadrada para isolar partes e a animação *Wiggle* para distorcer os fragmentos. Com esses fragmentos, criamos uma pré-composição para darmos o efeito de distorção das silhuetas dos mesmos. Assim a composição dos fragmentos aparece e some com o efeito de opacidade (Fig. 3).

Fig. 3. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 pixels. Fonte: LabInter.



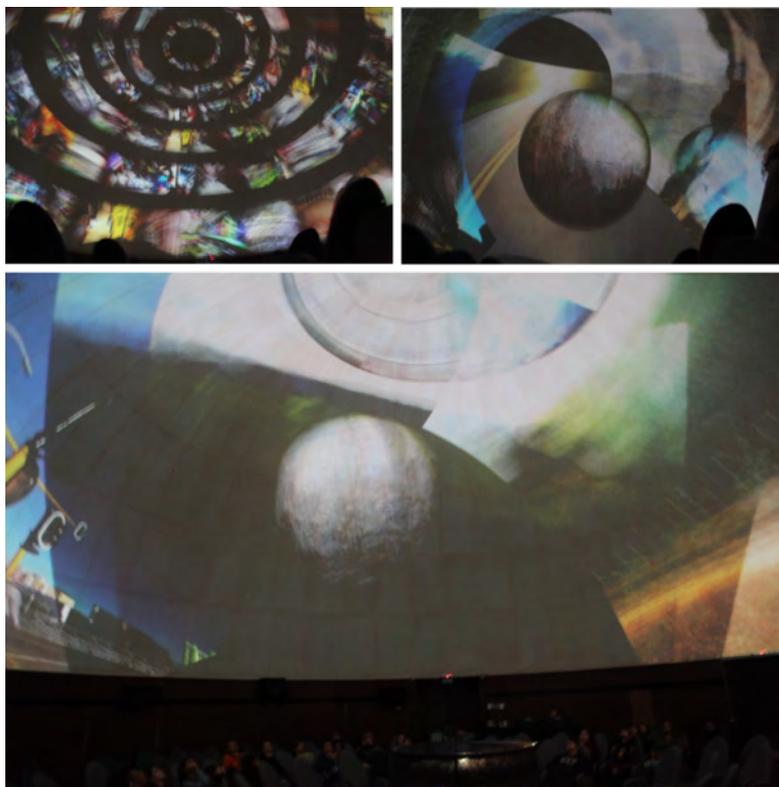
Já na terceira parte, surgem três "globos" (esferas) com vídeos dos locais do cotidiano das três cidades. Um "globo" para Durban, com vídeos de suas ruas e pontos de transportes coletivos, entendendo o transporte coletivo como um contra-monumento que diz sobre o funcionamento do cotidiano da cidade. Outro, para Santa Maria, com vídeos de estradas entre árvores e morros, marcando os trajetos entre pontos definidos da cidade, como do centro para a UFSM, para bairros distantes, para a quarta colônia, sendo a paisagem natural o seu contra-monumento. E, outro "globo" para Fortaleza, com vídeos de dunas e praias que fazem a fronteira da própria cidade. Esses "globos" se entrecruzam, tendo sua dimensão e temporalidade distorcidas (Fig. 4).

Fig. 4. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual formato para exibição *fulldome*, 1480x1480 pixels. Fonte: LabInter.



Os processos criativos resultantes do projeto já circulam por diferentes espaços, desde suas cidades natais até outras localidades e eventos. Foi exibido no “EFEMERA Imagem – Exibição Internacional Audiovisual *FullDome*”¹⁰ (2019), em outubro de 2019, com projeção em cúpula no Planetário da UFSM (Fig. 5).

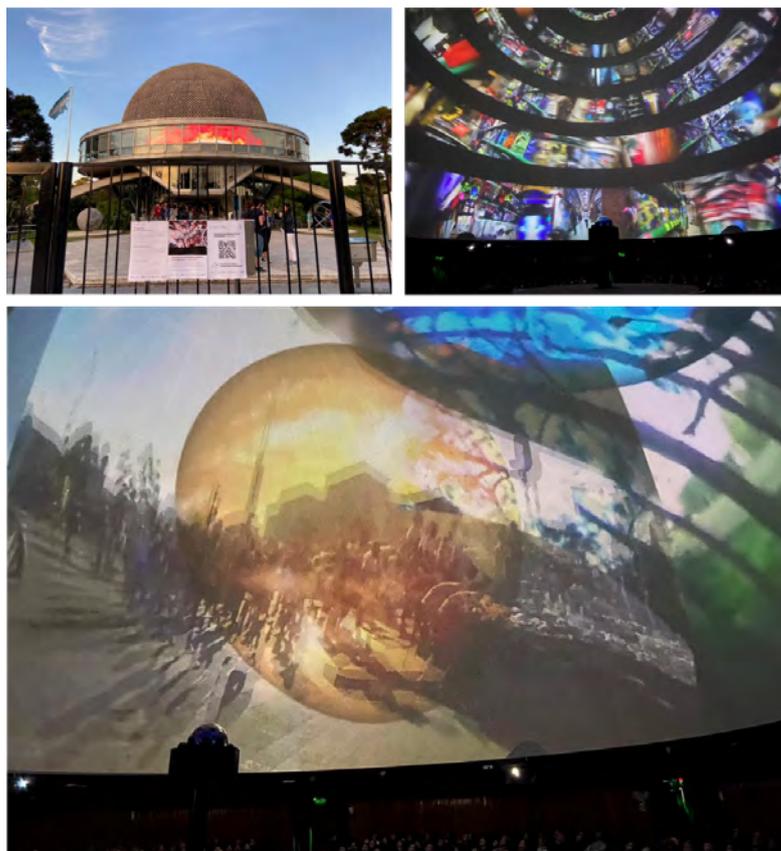
Fig. 5. “Monumentos Virtuais” na *Mostra EFEMERA Imagem*. Integrando a mostra “LabInter Arte - Memória – Tecnologia”, em outubro de 2019. Planetário da UFSM, Santa Maria RS, Brasil. Fonte: Registros fotográficos de Matheus Moreno.



Ainda, a proposta *fulldome* recebeu o convite para participar do evento “*Conciertos de Música Visual en FullDome – UVM 2019*”, realizado no Planetário Galileo Galilei, no âmbito do “*Festival Noviembre Electrónico*”, em novembro de 2019, em Buenos Aires, Argentina (Fig. 6). O evento em questão faz parte do projeto “*UVM (Understanding Visual Music)*”, organizado pelo Dr. Ricardo Dal Farra, diretor do *Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas* (CEIARTE), da *Universidad Nacional de Tres de Febrero* (UNTREF), Buenos Aires, Argentina.

10 “EFEMERA Imagem - Exibição Audiovisual Internacional *FullDome*” é uma mostra anual que acontece no Planetário da UFSM desde 2016. O evento é organizado pelo LabInter, com curadoria do doutorando em Artes Visuais pela UFSM, Matheus Moreno, e da Dr^a. Andréia Machado Oliveira. Este projeto é um desdobramento do projeto “EFEMERA - Exibições *FullDome* e Experiências em Mídias Emergentes e Realidade Aumentada”, de autoria de Matheus Moreno.

Fig. 6. "Monumentos Virtuais", no evento "Conciertos de Música Visual en Fulldome – UVM 2019". Integrando o "Festival Noviembre Electrónico", nos dias 21 a 28 de novembro de 2019. Planetário Galileu Galilei, Buenos Aires, Argentina. Fonte: Registros fotográficos do CEIART.



Também participou do evento DIGIFEST 2019, na *Durban University of Technology* (DUT), em Durban, África do Sul. Nesse momento, experimenta-se, pela primeira vez, a adaptação da projeção do suporte de *fulldome* para uma tela panorâmica em 360° (trezentos e sessenta graus), com ampla participação do público (Fig. 7 e 8). Percebe-se que o público tem mais liberdade de visualização, pois pode se deslocar imerso no espaço expositivo, o que não acontece em planetários, com projeções em suas cúpulas, pois todos se encontram sentados em cadeiras, olhando para cima. A ocasião, ainda, demonstra as possibilidades de desdobramentos do cinema expandido, com a ativação de espaços expositivos alternativos e imersivos.

Fig. 7. "Monumentos Virtuais", 2019. Frames digitais da obra audiovisual "Monumentos Virtuais", formato para exibição em tela panorâmica de 360 graus e vídeo mapping. Fonte: LabInter.

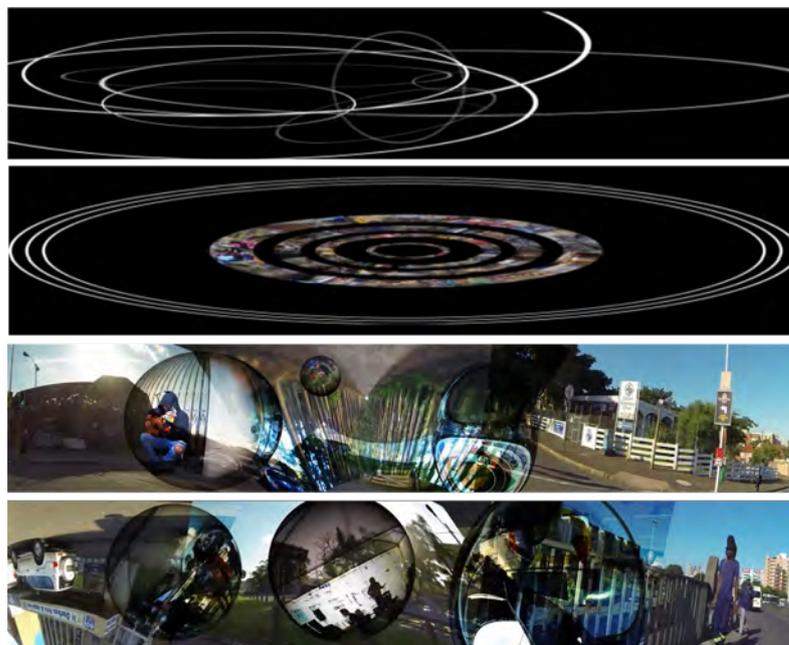


Fig. 8. "Monumentos Virtuais", como "*Shared Virtual Monuments*", na "*DIGIFEST*", setembro de 2019. Durban, África do Sul. Instituição promotora: *University's City Campus*. Fonte: Registros fotográficos de Luyanda Zindela.



"Monumentos Virtuais" ainda tem participação no evento "Campus *Open Mapping V.1*", organizado pelo doutorando em Artes Visuais da UFSM, Wagner Bento, com apoio do LabInter e do Grupo de Arte e Design (GAD), também da UFSM (Fig. 9). Nesse momento, a projeção sofre outra inflexão, a projeção em *video mapping*, na fachada da Biblioteca Central da UFSM, em dezembro de 2019.

Fig. 9. "Monumentos Virtuais", no evento "Campus *Open Mapping V.1*". Na Biblioteca Central da UFSM, Santa Maria. No dia 13 de dezembro de 2019. Fonte: Registros fotográficos de Matheus Moreno.



Nas animações audiovisuais da proposta em questão, as imagens exploram a visualidade do som e a musicalidade do que se vê, sincronizando a mutação dos padrões visuais com elementos sonoros, a luz dinâmica das imagens projetadas com a estrutura material arquitetônica, gerando novas percepções espaço-temporais. Assim, o domo côncavo da arquitetura dos planetários apresenta-se como uma hipersuperfície, onde é possível vivenciar associações das imagens audiovisuais digitais com o espaço físico sensível, compondo um espaço imersivo de experiências efêmeras.

Em busca de contra-monumentos...

A partir do projeto "Monumentos Virtuais", problematizamos o que consiste um monumento, na direção de um contra-monumento aberto a virtualizações. Procuramos dessa maneira, alternativas que transformassem convenções tradicionais da visibilidade centralizada do monumento, da escultura e da arquitetura memorial oficial. Os contra-monumentos ao modificarem sua materialidade com o passar do tempo, provocam conhecimentos baseados no desaparecimento e na mudança. Ao expressarem mais que uma interpretação unitária, identitária, acabada, linear e parcial de acontecimentos, configuram-se como um elemento para tornar visível a ausência ou afirmar uma negação.

Com a ideia de um contra-monumento, procuramos outros caminhos que desviassem das estruturas fundamentais do monumento. Afinal, como produzir um artefato memorial que não fosse na direção de uma lógica monumental? Como ativar uma memória que não ansiasse um olhar habitual, fixo e reto?

Lógica esta que coloca o observador em uma posição passiva de absorção de uma narrativa pronta e fechada, ao contrário, propomos memorações que se diferenciam com o passar do tempo. Entendendo a memória como um território incerto e instável, falamos de uma memória que no lugar de almejar ser eterna, visa ao seu próprio desaparecimento e esquecimento, para que a partir de suas ruínas seja resignificada; que não queira se conservar imaculada e intocável, contudo que demande atenção e instigue sua própria violação.

Enquanto o monumento é da ordem da inteligência, a memória é da ordem da intuição que, para Henri Bergson (1964), move-se pelos fluxos do movimento, pela constante transformação que dura, pela duração pertinente à ordem do tempo. A intuição nos assalta apresentando alguma coisa, sem que possamos remeter ao já feito anteriormente. Ela atualiza o virtual que se constitui na experiência, já que não existe o dado *a priori*, mas o criado no vivido com a potência de se diferir. Ela nos surpreende, pois não é resultado da realização de uma finalidade; ela acontece. A intuição precisa de experiências cognitivas que vão além da reconhecimento, baseadas nos processos de criação. São experiências abertas à imprevisibilidade, a uma finalidade que se esgota na própria experiência sem atingir um resultado previsto, estando num limiar. “O limiar é uma “ultrapassagem” vivenciada de um estado para outro, mas também pode ser visto como um acúmulo progressivo de detalhes, de pequenas passagens que condicionam e alinham o devir no sentido de uma eventualização intuitiva” (PALAZUELOS; FONSECA, 2017, p. 939).

A memória habita um tempo em que coexistem passado, presente, futuro, como aponta Bergson (1964), um tempo que dura, contínuo, uma duração. Passado não é somente o que se foi vivido, mas principalmente o que se passou por nós e não foi conscientizado, possíveis de temporalidades pendentes. Em nossas experiências atualizamos ínfimas possibilidades de um virtual imanente. O que não atualizamos e concretizamos, não deixa de existir, pelo contrário, constitui-nos como um passado no presente, como um futuro anterior.

Deste modo, procuramos escutar as temporalidades dos locais, olhar as cartografias dos seus territórios difusos, de suas topologias mutantes, em permanente reconstrução e dar vozes aos seus contra-monumentos virtuais como trajetórias cotidianas dinâmicas, instáveis e abertas. Na emergência de poéticas que evoquem ecos da cidade, que desentranhem da opressão da urbe as muitas narrativas possíveis, de ir além da mera necessidade de contar uma história oficial, encontrando sua afirmação ao dar ao observador o encargo de construir memórias. Como um problema que não pretende ser resolvido, gerando um debate que tem sentido enquanto está aberto, inconclusivo e consciente de sua própria impossibilidade de resposta. Produzindo novos lugares no presente.

Enfim, o projeto “Monumentos Virtuais” busca ampliar as possibilidades de produção, criação e desdobramento audiovisuais a partir do formato imersivo *fulldome*, uma vez que imagens projetadas em uma superfície plana, como uma parede, difere

muito de imagens em superfícies côncavas ou circulares. Esse trabalho é composto em camadas sobrepostas: a camada de base desfaz a relação *form-background* com o *fulldome*, através de um campo de profundidade espacial infinita, dentro do qual a transformação da narrativa se desenrola. Imersas nesse volume ilimitado, figuras de luz interagem entre si, como variações de cor e intensidade, em movimentos rotacionais que geram uma composição dinâmica de imagens efêmeras.

Aqui, também é preciso problematizar os processos criativos de imagens contemporâneas e música visual através de experiências com processos generativos. Sobre uma representação audiovisual *fulldome* que atualiza constantemente a arquitetura, através de eventos e reconexões do espaço/tempo, permitindo a readaptação constante também dos indivíduos, imersos nas imagens mutantes desses ambientes, intermediados pelas interfaces tecnológicas.

Com a poética de retirar visões centralizadas dos espaços culturais, busca-se criar espaços imersivos e sensíveis, onde figuras, eventos, costumes e símbolos sejam deslocados do cotidiano. Entende-se que monumentos são estruturas físicas que ocupam espaços públicos, impondo seu poder como símbolos coletivos de figuras legitimadas, eventos ou elementos do patrimônio de uma cultura. Assim, vislumbra-se que, através deste projeto, possa problematizar-se esses locais, contestando seu poder e reescrevendo suas memórias constantemente.

O projeto visa reforçar uma iniciativa de colaboração artística e interdisciplinar entre países em desenvolvimento do Hemisfério Sul: Brasil e África do Sul, que enfrentam desafios culturais e socioeconômicos semelhantes. Ou seja, os contra-monumentos no lugar de serem uma resposta a tais questões, abre para uma série de perguntas, sendo concebidos e compartilhados de forma colaborativa pelos laboratórios participantes, a partir dos espaços urbanos e seus agentes transeuntes.

Referências

- ANDERS, Peter. *Cybrids: Integrating Cognitive and Physical Space in Architecture. Design and Representation*. In: **ACADIA 97 Conference Proceedings**, p.17-34, 1997.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Rio: Delta, 1964.
- CAMARGO, Matheus Moreno dos Santos. **Transhabitat: topologias transorgânicas em arte e tecnologia**. Dissertação de Mestrado. UFSM, Santa Maria, 2016.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e Repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2007.
- MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicacion**. Buenos Aires: PAIDOS, 2006.
- MARSCHALL, Sabine. *Landscape of Memory: commemorative Monuments, Memorials and Public Statuary*. In: **Post-Apartheid South Africa**. Milton: Brill, 2009.
- MASUMI, Brian. The Thinking-Feeling of What Happens. In: **Inflexions Journal**. Disponível em: www.inflexions.org. Acessado em: 30 de maio de 2009, p. 5.
- MCLUHAN, Marshall. **Gli instrumenti del comunicare**. Milão: Saggiatore, 1967.

- MONDLOCH, Kate. **Screens**: viewing media installation art. Londres: University of Minnesota Press, 2010.
- MITCHELL, Katharyne. **Monuments, Memorials, and the Politics of Memory**. In: **Urban Geography**. vol. 24, p.442–459, 2003.
- MURRAY, Janete. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro das narrativas no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo, Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- OLIVEIRA, Andréia Machado. **Corpos Associados**: interatividade e tecnicidade nas paisagens da arte. Tese de Doutorado. UFRGS, Porto Alegre, 2010.
- OLIVEIRA, Andréia Machado; MONTIBELLER, Alexandre; PEREIRA, Bárbara Maciel; NASCIMENTO, Evaristo José do; ALMEIDA, Fabio Gomes de; CICHELEIRO, Marcos; CAMARGO, Matheus Moreno dos Santos; PARABONI, Muriel. **Ai3: ambientes interdisciplinares imersivos interativos em realidade mista**. In: ROCHA, Cleomar (Org). **Anais do IV Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas**. Goiânia: Media Lab / UFG, 2016.
- PALAZUELOS, Felix Rebolledo; FONSECA, Tania Galli. Erlebnis e Erfahrung na perspectiva do limiar como transição e passagem. In: **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, Rio de Janeiro, vol. 17, n. 3, p. 934-950, 2017.
- PERRELLA, Stephen. **Hypersurface Theory: architecture Culture**. In: **Architectural Design – Hypersurface Architecture**. London: AD, vol. 68, p.07-17, 1998.
- SPERLING, David. **Arquiteturas Contínuas e Topologia**: similaridades em processo. Dissertação de Mestrado. EESC-USP, São Carlos, 2003.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. Nova York: P. Dutton & amp, 1970.

Ricardo Pimentel Mélló > **“Diz a ela que me viu chorar”:
Amores e dores na Cracolândia>>**

Resumo

O texto faz uma análise do filme *Diz a ela que me viu chorar*, da jovem diretora Maíra Bühler, vencedor da mostra competitiva do 8º Olhar de Cinema – Festival Internacional de Curitiba. É resultado da vivência da cineasta na região da Cracolândia, em São Paulo, ao longo do segundo semestre de 2016, em um “hotel social” do Programa “De Braços Abertos” (DBA), da gestão Fernando Haddad, que se propunha cuidar das pessoas que habitam ou perambulam naquela região e que fazem uso abusivo ou compulsivo de substâncias psicoativas, sob a perspectiva da Redução de Danos. É um filme etnográfico, no sentido de fluir se compondo na experiência relacional das personagens, tornando a Cracolândia um território vivido (em vez de só fumado), acompanhando a vida de pessoas cuja maior reivindicação é viver seus amores e suas dores, sem que tenham seus corpos atravessados por balas ou por nossos julgamentos preconceituosos.

Palavras-chave: Arte Etnográfica. Experiência Relacional. Cinema. Cracolândia. Drogas.

>Professor titular do curso de Psicologia da Universidade Federal do Ceará (graduação e pós-graduação), onde coordena o Núcleo de Estudos sobre Drogas (NUCED).

ORCID ID: 0000-0002-9990-3837

>>Versão ampliada de apresentação realizada no Cine Dragão do Mar, em Fortaleza, durante o lançamento do filme *Diz a Ela Que Me Viu Chorar*, nessa cidade, na presença de sua diretora, Maíra Bühler, em 17 de novembro de 2019.

COMO CITAR:
TEIXEIRA, A. C. DE A., & BAIO, C. (2020). MAPA, IMAGEM E REGIME DE VERDADE. REVISTA VAZANTES, 4(2), 75-92. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.2.60827](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.2.60827)

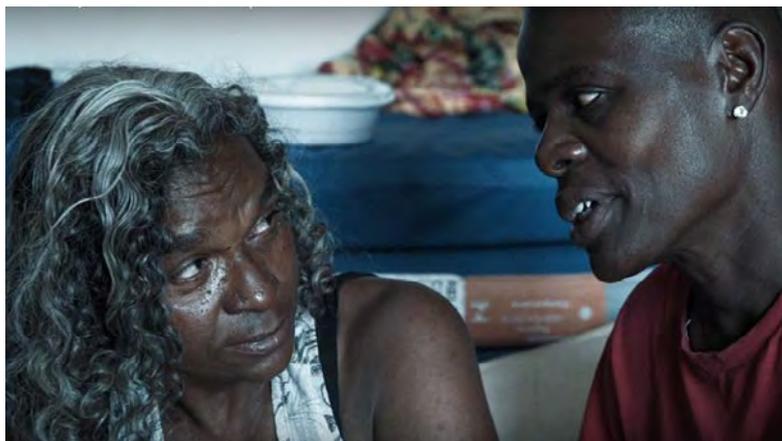
Ricardo Pimentel Mélo **“Tell she who see me cry”:
Loves and pain in Craco**

Abstract

The article analyzes the film “Tell her that she saw me cry” by the young director Maíra Bühler, winner of the competitive exhibition at the 8th Olhar de Cinema - Curitiba International Festival. It is the result of the filmmaker’s experience in the region of Cracolândia, in São Paulo, during the second semester of 2016, in a “social hotel” of the Open Arms Program (DBA), of the Fernando Haddad management, which proposed to take care of people whom live or wander in that region, and who abused or compulsively used psychoactive substances, from the perspective of Harm Reduction. It is an ethnographic film, in the sense of flowing composing itself in the relational experience of the characters, making Cracolândia a lived territory, less than just smoked, following the lives of people whose greatest claim is to live their loves and their pains, without having their bodies crossed by bullets or our prejudiced judgments.

Keywords: Ethnographic Art. Relational Experience. Film Studies. Drugs.

Fonte: Teaser in <https://canalbrasilimprensa.com.br/diz-a-ela-que-me-viu-chorar/>



As ações relacionadas às pessoas em situação de rua, em nosso país, iniciaram-se com assistencialismos no Brasil colonial, com a falsa libertação de escravos negros e o abandono dessas pessoas, que passaram a perambular pelas ruas (MARINGONI, 2018). De lá pra cá, sob o ponto de vista de políticas públicas, nada mudou de modo consistente, a não ser por algumas poucas ações de cuidado a essas pessoas, a partir de posturas políticas solidárias e libertárias. Mas, de modo hegemônico, permanecem resquícios fortes de ações assistencialistas, com posturas de comiseração (MATOS, 2006; FILGUEIRAS, 2019), as quais servem mais para aliviar a consciência de alguns, por considerarem que tais ações lhes permitiriam obter um certo lugar no céu virtuoso de determinadas religiões estatisticamente predominantes.

Uma das mais antigas e respeitadas instituições da sociedade civil, que desenvolve ações de redução de riscos e danos sociais e à saúde de pessoas em situação de rua, associados ao uso de drogas, desde 1998, na cidade de São Paulo, o “Centro de Convivência É de Lei” descreve muito bem a situação discriminatória impingida às pessoas em situação de rua, as quais, primeiramente, são marcadas pelo estigma social em preconceitos que emergem de diversas formas, quer em espaços públicos, quer dentro dos serviços públicos de saúde e de assistência, tanto por parte de servidores e servidoras como também das pessoas que fazem uso desses serviços:

Na experiência do É de Lei, a garantia de direitos, como o acesso a serviços públicos de saúde e assistência social, é dificultada por conta dos marcadores/estigmas que se sobrepõem. Pessoas que vivem em situação de rua, por exemplo, exatamente por esta condição, enfrentam inúmeras barreiras no atendimento público. Essa situação é agravada a depender de outros marcadores: mulheres, mulheres gestantes, população LGBTQ+, negras e negros, migrantes, pessoas em situação de sofrimento psíquico, pessoas com passagem no sistema de justiça criminal, pessoas em situação de prostituição, pessoas vivendo com HIV e pessoas que fazem uso de drogas.
(...)

É importante ressaltar que muitas vezes os estigmas e as discriminações não atuam de maneira independente. Por exemplo, uma mulher negra, lésbica, usuária de crack, gestante e com passagem pelo sistema de justiça criminal

irá vivenciar e experienciar a sobreposição destas categorias sociais, se manifestando em opressões, violências e barreiras de acesso. Compreender a relação entre esses marcadores é fundamental para garantir o acesso à saúde e a qualidade de vida. (CENTRO DE CONVIVÊNCIA É DE LEI, 2020, s/p).

Em todas as ações do Núcleo de Estudos sobre Drogas do Departamento de Psicologia da Universidade Federal do Ceará (NUCED), sejam de extensão com trabalhadoras do sexo, sejam em Acompanhamentos Terapêuticos (AT) de pessoas em Centros de Atendimento Psicossociais Álcool e outras Drogas (CAPS-ad), sejam ainda em variadas pesquisas, com pessoas como as que são personagens do filme, emerge o diagnóstico de que, majoritariamente, elas são negras, empobrecidas e expulsas para as periferias das cidades, por sofrerem os efeitos de estratégias higienístico-urbanísticas neofascistas, sob a desculpa de Guerra às Drogas, alijadas de cuidados em saúde que favoreçam sua autonomia. Por conta dessa justificativa genocida, tais pessoas são mortas ou presas em cadeias ou em clínicas manicomiais. Destarte, em muitos lugares do mundo, a falida política de Guerra às Drogas está sendo substituída por cuidado em saúde (BURGIERMAN, 2011), todavia, "(...) a criminalização da conduta de portar droga para consumo próprio ainda é criminalizada no Brasil, embora seja unanimidade que o fato não agride bem jurídico alheio, portanto, o Estado não está autorizado a intervir penalmente." (LIMA; LIMA, 2015, s/p).

Estratégias higienístico-urbanísticas neofascistas, mais do que nunca, colocadas em práticas por governos que não toleram diferenças, pressionam a vida de "pessoas em situação de rua", cujas histórias passam diante de nossos corpos bem sentados e aclimatizados nas telas de cinema, por meio do filme *Diz a ela que me viu chorar*. Desejo que tal conforto facilite a cada uma e um, que o assistirem, a se colocarem, de modo prático, ao lado dessas pessoas. Quem está em situação de rua, seja porque quer, seja porque é obrigado a permanecer assim pelo sistema excludente, deve receber nosso cuidado solidário, em vez de nossa omissão, a qual ajuda a perpetuar seus sofrimentos e desesperanças. O filme faz desfilar, diante de nossos corpos bem acomodados, dores e alegrias de pessoas que estão presentes em nossas vidas a cada vez que saímos de nossos abrigos caseiros ou profissionais, a fim de transitar nas ruas.

Dirigido pela jovem Maíra Bühler, o filme foi vencedor da mostra competitiva do 8º Olhar de Cinema – Festival Internacional de Curitiba. É seu quarto documentário (o primeiro que dirige sozinha), já tendo feito *Elevado 3.5*, *Sonhou que eu Morri* e *A Vida Privada dos Hipopótamos*. O filme em foco é resultado da vivência da cineasta na região da Cracolândia, em São Paulo, ao longo do segundo semestre de 2016, em um "hotel social" do Programa "De Braços Abertos" (DBA), da gestão Fernando Haddad, o qual se propunha cuidar das pessoas que habitam ou perambulam naquela região e que fazem uso abusivo ou compulsivo de substâncias psicoativas, sob a perspectiva da Redução de Danos.

Diz a ela que me viu chorar é um filme etnográfico, no sentido de fluir se compondo na experiência relacional das personagens,

tornando a Cracolândia um território vivido, em vez de só fumado. Temos o privilégio, por meio do filme, de acompanhar a vida de pessoas cuja maior reivindicação é viver seus amores e suas dores, sem que tenham seus corpos atravessados por balas ou por nossos julgamentos preconceituosos.

Quero lhes contar, brevemente, sob as ironias do acaso que foram transversalizando a minha vida e a relacionando a esse filme. Estive na mesma região onde aconteceram as filmagens, por três vezes. A primeira, um dia depois de dois políticos do PSDB (o ex-prefeito de São Paulo e atual governador Dória e o ex-governador Alckmin) deslançarem a maior operação policial já vista na região conhecida como Cracolândia (carinhosamente chamada de Craco). Já era início de noite e, após participar com colegas de um evento na PUC-SP, fomos a um lugar próximo para comer.

Uma das pessoas na mesa começou a receber mensagens da invasão policial destruidora. Era a professora e pesquisadora Cristina Vicentin, a qual tinha uma orientanda psicóloga que integra a equipe do Programa “De Braços Abertos”, criado durante o governo Hadadd. Ficamos todos muito tensos com a segurança de profissionais e moradores¹ da Craco, porém, fomos aconselhados a não irmos à região, que estava totalmente cercada e de que não conseguiríamos chegar perto. Foi uma ação como outras, sem sucesso, a não ser por destruir o que ainda restava do Programa “De Braços Abertos”. Mesmo com todas essas destruições e com receios, Cristina, Cristiano Ribeiro Vianna² e eu fomos, no dia seguinte, para a Craco. Lá, além de destruição e desespero de pessoas que viviam nas ruas e de alguns outros moradores que estavam perdendo tudo o que tinham conseguido construir por gerações, encontrei profissionais do “De Braços Abertos”, os quais buscavam dar apoio para todas essas gentes.

Esse Projeto foi criado, como foi frisado, no governo do ex-prefeito de São Paulo, Fernando Haddad (acadêmico, advogado e político brasileiro, filiado ao Partido dos Trabalhadores), com o objetivo de implantar ações intersetoriais e integradas nas áreas de assistência social, direitos humanos, saúde e trabalho. Essa iniciativa obteve bons resultados, implementando políticas públicas na perspectiva da Redução de Danos, oferecendo renda, moradia e assistência em saúde. A maioria das pessoas atendidas pelo Projeto era constituída por homens com mais de 30 anos; 53% retomaram contato com suas famílias; 87,9% dos usuários de *crack* reduziram o consumo da droga; 73% ingressaram na frente de empregos oferecida pelo Programa; 84% conseguiram emitir documentos. E tudo com o detalhe de que não se exigia abstinência, nem internação compulsória (TEIXEIRA; LACERDA; RIBEIRO, 2018).

Na Craco, fomos a vários lugares, dentre eles dois hotéis, como esses que aparecem no filme, os quais estavam praticamente vazios, mas com vários técnicos da equipe já demitida do “De

1 Palavra interessante que junta, como no filme, amores e dores: (a) morador(es).

2 Cristiano, é psicólogo e mantinha, em parceria com o coletivo artístico “Casadalapa”, um trabalho importante na região, por meio de um projeto chamado “Casa Rodante”. Utilizavam uma casinha de madeira com formato lúdico, construída sobre a carroceria de uma caminhonete, que abrigava material para oficinas de arte, cultivo de plantas e ações educativas. Realizavam intervenções incentivando as pessoas que viviam nesta região a cuidar do espaço público e favorecer a convivência em respeito e afeto mútuos.

Braços Abertos”, em busca de notícias dos moradores expulsos, até dos hotéis. Em um deles, na sala reservada para os profissionais que participavam do “De Braços Abertos”, em revezamento 24h, havia um quadro de avisos onde estava escrito “*amor fati*”. E isso reverberou em mim. Essa frase tem relação direta com o filme, como veremos adiante.

Retomando. Pouco mais de um ano depois, fui convidado para uma banca de mestrado de uma pesquisa que tinha como título *Uma sala na Cracolândia de São Paulo ou uma heterotopia de Braços Abertos*, realizada por uma psicóloga chamada Lilian Oliveira, que era exatamente quem mandava mensagens para Cris, quando estávamos naquele bar/restaurante nordestino, e que integrava a equipe do tal hotel, que tinha o tal quadro escrito “*amor fati*”. Para completar essa rede de “tranceiras rizomáticas”, no dia da defesa da Lilian, conheci Isadora, que, um tempo depois, me ligou, “convidando” (ou, como disse “delicadamente, me intimando”) para participar de um debate com a Diretora Maíra, que lançaria o filme na cidade de Fortaleza (CE).

Esses rizomas que incluem diversos acontecimentos, pessoas e lugares, se fazem rede muito importante, neste momento tão grave de pandemia e políticas neofascistas que tanto precisam do “*amor fati*”. Este é um conceito nietzschiano, que cito por ter muita relação com o filme e com as nossas vidas de resistências. Declara Nietzsche:

A vida para mim tornou-se leve, a mais leve, quando exigiu de mim o mais pesado (...). Minha fórmula para a grandeza do homem é o *amor fati*: nada querer diferente, seja para trás, seja para a frente, seja em toda a eternidade. Não apenas suportar o necessário, menos ainda ocultá-lo (...), mas amá-lo. (NIETZSCHE, 1908/1995, §10, p. 51).

Isso significa dizer um “sim” dionisíaco à vida, a fim de que ela flua, sem esconder dores e desamparos, e até amá-los como parte de nossos aprendizados. O filme nos compele a esse “*amor fati*” em função do qual vivemos no contemporâneo. Explicarei, brevemente.

Aquelas pessoas que participam do filme vivem momentos de mal-estares, intrínsecos da cultura e vida humana (FREUD, 1929/1994). Mas as personagens têm pouca oportunidade de falar sobre isso, porque são transformadas em males da sociedade e demonizadas. Esse filme reverbera contra os neofascismos, por meio de sua projeção pelo mundo afora, em fluxos libertários. Esta tem de ser a nossa primeira observação: o filme de Maíra funciona como dispositivo que desencadeia uma constelação de possibilidades de resistência ativa, diante das destruições da Craco, da destruição da vida daquelas pessoas que lá moravam, da destruição de todo setor da Cultura, criativo e crítico, em órgãos no Governo Federal. Toda a cultura libertária brasileira está sofrendo golpes intensos, esse filme e outros, os quais estão sendo censurados, abrem-se como resistência gestada no escurinho das salas de cinema, que depois viram posicionamentos críticos nas luzes do dia e da noite das cidades por onde ele é projetado. Esse filme ajuda a tornar visível a vida dessas pessoas — ignoradas pelo cuidado

e solidariedade, e lembradas com asco e violência —, quebra o silêncio, “desafia noções prevalecentes” (SCOTT, 1998, p. 298) e descortina outras possibilidades de entendimento das situações vividas por elas.

Portanto, nossos agradecimentos a todas e todos que favoreceram a construção desse filme. E agradecimentos a Maíra, mulher, por participar desse coletivo de sabotagem à tentativa de uns, em fazer prevalecer a vida fascista, pessoas intolerantes que ignoram solidariedade no cuidado do outros, especialmente quando esses outros são considerados diferentes e sem importância.

Como ressalta Criolo:

Desigualdade faz tristeza
Na montanha dos sete abutres alguém enfeita sua mesa
Um governo que quer acabar com o *crack*,
Mas não tem moral pra vetar comercial de cerveja.

Ou como enfatiza Elza Soares:

A carne mais barata do mercado é a carne negra
Que vai de graça pro presídio
E para debaixo do plástico
Que vai de graça pro subemprego
E pros hospitais psiquiátricos

Essa potência ativa do filme *Diz a ela que me viu chorar* advém das personagens, que nos mostram afetos diversos, não como uma categoria essencialista que aparece no corpo de alguém ao nascer, circunscrevendo esse corpo em uma identidade fixa como sendo corpo negro, empobrecido e incapaz. No entanto, seu filme, por meio da potência ativa das personagens, salta da tela em afetos diversos, os quais se fazem em um processo de “apropriação existencial” em “contínua criação” de maneiras de viver heterogêneas (GUATTARI, 2019). Afeto não é um sentimento individual, todavia, implica fluxos diversos que nos atravessam, impelindo-nos a sermos de uma determinada maneira.

Vemos personagens desfilarem suas dores e alegrias, como se fossem “refrões” que se repetem e sintetizam o conteúdo de uma música. No filme, os “refrões” são as circunstâncias de vida das personagens, que se repetem em outras vidas de pessoas negras, empobrecidas e nômades nas cidades, em padrões de existência que não podem mais caber em seus corpos.

Essa pressão de padrões de vida higienistas e excludentes nos leva a buscar saídas, as quais podem apenas nos dar um certo alívio, como abrir um botão de nossa apertada roupa para respirar melhor. São saídas que nos dão alívios momentâneos, como o Projeto “De Braços Abertos” e outros. Saídas como o uso de drogas que permitem continuarmos vivos. Entretanto, sem que troquemos as roupas de padrões neofascistas, que nós também reproduzimos e nos apertam, permaneceremos fixos no refrões da dor, sem “*amor fati*”.

A Craco e tantos outros territórios habitados por humanos, em conexões com não-humanos, são “territórios existenciais” (GUATTARI, 1992). Infelizmente, as estratégias políticas

higienístico-urbanísticas neofascistas resumem territórios existenciais potentes (como a Craco) ao uso de drogas, ao tráfico de drogas, à mendicância e à “vagabundagem”. A seletividade racial e econômica dessas políticas salta aos olhos, aos ouvidos e vibra todo o nosso corpo de afetos de indignação. Tentam naturalizar as políticas de morte organizadas por agressões policiais e o desprezo a essas vidas nômades expressas nessas personagens, naquilo que Foucault (2004) chamou de “Tanatopolítica”. Isso significa que “(...) o Estado tem interesse em que (...) parcelas marginalizadas da sociedade, se configurem como vida nua e permaneçam em situação de abandono, expostos à morte” (SCISLESKI *et al.*, 2016, p. 89), entendendo morte como não apenas “(...) a extinção da vida biológica estrita, mas como a desqualificação dessa vida, através do acesso a bens culturais, educação e família, entre outros.” (SCISLESKI *et al.*, 2016, p. 92).

O filme mostra um “refrão” que precisa acabar: alguns privilegiados podem existir com suas dores e amores, enquanto a outros não lhes é permitido. Como disse uma personagem diante da televisão: “Ninguém sabe que eu existo”. Ou seja, ela não pode pagar para consumir felicidade e ninguém se importa com suas dores.

Precisamos de outro “refrão”, fundado na “ética do cuidado”, que vem esmorecendo diante do “refrão” da “ética do consumo” (MÉLLO, 2016, 2018). Proliferam em nosso mundo capitalístico produtos atrelados a maneiras de viver, exacerbando a euforia e a obrigação de termos de ser alegres. Proliferam produtos que prometem nos ajudar a termos amores perfeitos, profissões perfeitas etc.

O filme, desde o seu título, *Diz a ela que me viu chorar*, expressa o sofrimento/desamparo peculiar a todas as vidas humanas, inclusive àquelas vidas privilegiadas, cantadas pelos personagens do filme, as quais “choram de barriga cheia”. Aliás, é ótimo quando uma personagem diz que já fez tudo de bom e de ruim, excluindo matar e morrer, porque estamos solidários com ele: cada um de nós humanos também estamos longe de sermos virtuosos, por sermos brancos e comermos bem. Também fizemos e faremos coisas “boas” e “ruins”. Coisas que nos levam à mesma fogueira das paixões de dores e alegrias. Em outras palavras, sofrimentos e desamparos devem ser passaportes que nos permitam continuar a viagem da vida, potencializando-a e diversificando-a, para além de qualquer fixidez identitária, seja em amores/sofrimentos, seja em amores/alegrias. Como mostra o filme, a vida nos conduz a inevitáveis rupturas e desterritorializações, as quais, em algum momento, podem nos fragilizar, ainda mais se nos fixarmos na reprodução infinita de cenas vitais que acreditamos evitarem sofrimentos. A expansão da vida trágica é um lançar-se na experimentação de ousar viver. Essa ousadia se fez na escolha da perspectiva traçada por Maíra, no filme, e deverá assim prosseguir em cada uma e um que o assistir: o efeito é atrever-se a ver a (sua) vida, a Craco, as pessoas em situação de rua, para além dos “filmes-mesmices”, que, colonizando nossos desejos, nos aprisionam em determinados modos de viver. Trata-se de engendrar múltiplos e mutantes territórios existenciais.

A “ética do consumo”, no contemporâneo, vai em sentido

contrário da expansão de territórios existências. Ela está nos impedindo a ingerir substâncias, como algumas drogas ilícitas ou lícitas, medicamentos, sob a promessa de felicidade eterna e instantânea. É como se pudéssemos comprar, conforme nosso *status* financeiro, o consumo de felicidade, evitando dores e desamparos. Evitando o “*amor fati*”. Como se as dores e desamparos não permitissem criatividade e fluidez à vida. A ética do consumo quer que vivamos as dores como se estivéssemos “ameaçados de desintegração, com um sentimento de vazio.” (MÉLLO, 2016). Ou seja, a busca da felicidade completa acabou por excluir a dor e a frustração como parte integrante da vida, instituindo a “tirania da felicidade” (MÉLLO, 2016). Aprendemos com Freud que toda cultura gera algum mal-estar. Com Nietzsche, que a resposta aos mal-estares é o “*amor fati*”, a criatividade, o nomadismo diante dos padrões. Certamente, podemos afirmar que, na nossa cultura, há proliferação de utilização de diversas drogas, com usos abusivos e compulsivos, como característica de um mal-estar de nossos tempos, em face da ilusão da completude humana (MÉLLO, 2016, 2018).

Que o filme nos impulse a buscar nosso autocuidado, entretanto, também o cuidado solidário e os modos de potencializar a vida, em vez de torná-la cadeia de sofrimentos. Vamos escapar, como fazem algumas das personagens do filme, de certas disciplinas hegemônicas, de sorte a nos mantermos nômades e errantes pelas cidades, combatendo corpos rigidamente constituídos.

Tenho certeza de que as “tanatopolíticas” existem, porque há governantes e governados que preferem que corpos nômades desapareçam de suas vistas e do mundo, de maneira a não despertar nomadismos sabotadores da ética do consumo e do neofascismo. Há quem, efetivamente, produz algo, como um texto ou um filme, simplesmente para “aceder ao silêncio” (SANTOS, 2019) e, resignado a forças higienistas, esmaga o desejo criativo e libertário. Maíra seguiu caminho ético totalmente inverso e produziu um filme que grita, denunciando que, se há corpos fumantes, bebericantes na Craco e em outro qualquer lugar do universo, é porque são corpos cantantes, poetizantes, amantes – e que choram. O filme e Maíra não acederam ao silêncio.

Referências

- BURGIERMAN, D. R. **O Fim da Guerra**: a maconha e a criação de um novo sistema para lidar com as drogas. São Paulo: Leya, 2011.
- CENTRO DE CONVIVÊNCIA É DE LEI. **Perguntas e respostas**. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://edelei.org/pr-perguntas-e-respostas/>. Acesso em: 22 out. 2020.
- DIZ A ELA QUE ME VIU CHORAR. Roteiro e direção: Maíra Bühler. Produção: Klaxon Cultura Audiovisual. Coprodução: Canal Brasil; África Filmes. Distribuidor brasileiro: Vitrine Filmes. Brasil, 2019, 86 min.
- FILGUEIRAS, C. A. C. Morar na rua: realidade urbana e problema público no Brasil. **Cad. Metrop., São Paulo, v. 21, n. 46, p. 975-1003, set./dez.**, 2019. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2236-9996.2019-4613>. Acesso em: 12 jan. 2020.
- FOUCAULT, M. **Ditos e escritos**: ética, sexualidade, política. Org. de Manoel Barros da Mota. Tradução de Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa.

- Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. v. 5.
- FREUD, S. O mal-estar na civilização. In: FREUD, S. **Obras completas**, v. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1994. (Trabalho original publicado em 1929).
- GUATTARI, F. **Caosmose**; um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GUATTARI, F. Ritournelles et Affects existentiels. Tradução de Cristina Thorstenberg Ribas. **GIS; Gesto, Imagem e Som**, São Paulo, v. 4, n.1, p. 383-397, out. 2019. (Trabalho original publicado em 1989). Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/gis/article/download/162385/157191/>. Acesso em: 12 dez. 2019.
- LIMA, W. C.; LIMA, W. C. Políticas públicas e redução dos danos causados pelas drogas: uma análise criminológica e paradigmática do exemplo do Programa de Braços Abertos de São Paulo. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DEMANDAS SOCIAIS E POLÍTICAS PÚBLICAS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA, XII; MOSTRA DE TRABALHOS JURÍDICOS CIENTÍFICOS, VIII. Santa Cruz do Sul (RS): Editora EDUNISC (Universidade de Santa Cruz do Sul - UNISC), 2015. Disponível em: <https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/view/13054/2203>. Acesso em: 13 jun. 2018.
- MARINGONI, G. O destino dos negros após a Abolição. **Revista Desafios do Desenvolvimento (IPEA)**: Brasília, Ano 8, Edição 70, p. 34 - 42, 01 dez. 2011. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2673%3Acatid%3D28&Itemid=23. Acesso em: 18 dez. 2018.
- MATTOS, R. M. **Situação de rua e modernidade**: a saída das ruas como processo de criação de novas formas de vida na atualidade. 2006. 244 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade São Marcos, São Paulo, 2006.
- MÉLLO, R. P. As drogas cotidianas em tempos de sobrevivência. In: VIEIRA, L. L. F.; RIOS, L. F.; QUEIROZ, T. N. de (Org.). **A problemática das drogas**: contextos e dispositivos de enfrentamento. Recife: Editora UFPE, 2016. p. 20-53.
- MÉLLO, R. P. **Cuidar? De quem? De quê?** A ética que nos conduz. Curitiba: Appris, 2018.
- NIETZSCHE, F. **Ecce homo**: como alguém se torna o que se é. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. (Trabalho original publicado em 1908).
- SANTOS, L. G. dos. Às voltas com Lautréamont. São Paulo: N-1 Edições, 2019.
- SCISLESKI, A. C. C. et. al. Racismo de Estado e tanatopolítica: reflexões sobre os jovens e a lei. **Fractal, Rev. Psicol.**, v. 28, n. 1, p. 84-93, 2016.
- SCOTT, J. W. A invisibilidade da experiência. **Projeto História, São Paulo, v. 16, p. 297-325, fev.** 1998. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/revph/article/view/11183/8194>. Acesso em: 13 abr. 2012.
- TEIXEIRA, M. B.; LACERDA, A.; RIBEIRO, J. M. Potencialidades e desafios de uma política pública intersetorial em drogas: o Programa “De Braços Abertos” de São Paulo, Brasil. **Physis: Revista de Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 28 n. 3, p. 01-25, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.org/pdf/physis/2018.v28n3/e280306/pt>. Acesso em: 18 fev. 2019.

Renata Aparecida
Felinto dos Santos[>]

**O Tempo, A Morada, A Pessoa que a Habita, O Conhecimento
nascido do Suspenso: novos sentidos de liberdade
e de (re)criação no aprender a conviver consigo**

Resumo

Sem tempo. Relato de artista.

Palavras-chave: Fotografia. Tempo. Rotina. Atemporalidade. Protocolo.

v Doutora em Artes Visuais. Prof.^a
Adjunta de Teoria da Arte do Centro
de Artes da Universidade Regional do
Cariri, Crato, Ceará, Brasil. Colegiado
do Observatório da Violência. Líder do
Grupo de Pesquisa NZINGA.

[http://lattes.cnpq.
br/0927060628976765](http://lattes.cnpq.br/0927060628976765)

COMO CITAR:
SANTOS, R. A. F. (2020). O TEMPO, A MORADA, A PESSOA QUE A HABITA, O
CONHECIMENTO NASCIDO DO SUSPENSO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 124-138.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60860](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60860)

Recebido em: 2020-09-24
Aceito em: 2020-10-19

Renata Aparecida
Felinto dos Santos

**The Time, The Residence, The Person Who Dwells It,
The Knowledge Born from the Suspended:
New Senses of Freedom and (Re) Creation in Learning to Own**

Abstract

Timelessness. Artist report.

Keywords: Photography. Time. Routine. Timelessness. Protocol.

O Tempo nunca foi simples, nunca foi fácil de se entender como ele vive e em que tempo ele mesmo vive.

Em 2020, observamos a chegada do Tempo e como ele se sentou, sem pressa, em cada casa. Sentado ele observa. Sentado ele espera. Quando nos referimos ao Tempo aqui, ele é maiúsculo porque ele é divino, não se trata meramente de um sistema que divide em partes de milésimos de segundos, segundos, minutos, horas, dias, semanas, meses, anos, e assim por diante, a nossa organização da utilização do que chamamos de tempo em nossa estada nesse lugar que é casa e que é o planeta Terra.

O tempo que rege o capitalismo e que dá sentido à máxima “tempo é dinheiro”, não faz nenhum sentido neste caso, pois não se trata sequer de sistema de produção de mercadoria, mas sim, talvez, de produção de sentido. No entanto, ainda assim, a cronometria, a sequencialidade, a celeridade, não lhes cabem porque esse Tempo é maior, ele não tem pressa e não se organiza estritamente por essas categorias de entendimento dos intervalos entre o que chamamos de dia e de noite.

Há muitas maneiras de compreendermos e nos relacionarmos com o agora que estamos vivendo em 2020, com o que estamos chamando de novo, mas que é velho, não é a primeira pandemia que a humanidade enfrenta, certamente. É a primeira que a população mundial assiste o seu alastramento em muitas localidades em tempo real, no imediatismo da internet, das redes sociais, das transmissões ao vivo. Essa velocidade no acesso às informações que nos diz do estado de saúde da humanidade, é ela que nos apavora e nos coloca no lugar de instabilidade momentânea para pessoas afortunadas financeiramente, que creem estarem protegidas e acima da doença COVID-19 pela força do que possuem numa conta bancária. É ela também que produz o adensamento da condição de instabilidade para aquelas que, por consequências de processos sócio-históricos, já estavam nesse lugar, quase que destinadas a ele.

Podemos ser pessoas pragmáticas ao levar o cotidiano de afazeres domésticos, profissionais, maternos/paternos (para quem tem a responsabilidade de criar outras pessoas humanas ou mesmo de cuidar de mães/pais), e essa é uma boa forma de manter a sanidade, especialmente se não existem preocupações da ordem mais básica da sobrevivência.

Tentar manter uma atividade que se aproxime do que chamamos de rotina até que se tenha uma cura pautada pela

ciência, que nos certifique a garantia de saúde e de imunidade ante ao desconhecido invisível é recomendável. Entretanto, o que os olhos não veem também precisa ser cuidado, devemos prestar também atenção ao que nos diz o invisível.

As pessoas antigas, as pessoas muito antigas, nossas antepassadas e nossos antepassados, prestavam atenção ao invisível. E não estamos tratando de religiosidade aqui, talvez de espiritualidade e de como ela está intimamente conectada à arte, a todas as formas de arte. E o quanto este momento nos aterroriza e nos convida a retornarmos para práticas que foram suplantadas pela racionalidade euro-ocidental. Isso, como se a própria Europa não tivesse sido, considerando as suas pessoas muito antigas, um lugar de práticas de contato com o invisível. Infelizmente o abandono desses diálogos outros foi entendido como desenvolvimento.

Porém, aqui nós estamos em contato com o Tempo. Tempo é um *nkisi* ou inquite da tradição dos povos de Angola e da República Democrática do Congo. Não sejamos essencialistas a ponto de considerar que todas as pessoas desses territórios africanos acreditam no Tempo, mas é de lá que é sua origem. No idioma quicongo é chamado de Quitambo ou Quitambu e como nos referimos acima ele alude não somente ao tempo cronológico, mas a um tempo mítico e atemporal. Podemos associá-lo à palavra *tempus*, do latim, que significa também grandeza física, que nos leva ao entendimento de passado, presente e futuro como uma ficção que nos auxilia no raciocínio e na organização dos acontecimentos.

O Tempo também pode ser relacionado a árvores grandes e que atravessam os anos resistentes e imponentes, no Brasil, por exemplo, a partir da diáspora africana no período do tráfico transatlântico de pessoas e da invasão deste território, essas populações negro-africanos para cá sequestradas, vão identificar em árvores como a gameleira o lugar de morada do Tempo. São muitas as culturas que tratam de árvores ancestrais que viram o mundo mudar, que testemunharam epidemias avassaladoras, tragédias climáticas, guerras e genocídios dentre tantos outros desastres, porém que persistem com suas raízes fincadas e penetradas no profundo da terra.

Dessa forma, um entendimento que propomos para este momento que enfrentamos neste ensaio é o do Tempo como visita, dessas que não avisam sua chegada, que se acomodam em nossas moradas e que nos despertam as percepções e os sentidos para aquilo que considerávamos corriqueiro e comum, porque, além de ser o que nos circunda, como tudo que temos contato constante e quase mecanizado no contar “cronológico” dos dias e dos afazeres, torna-se banalizado, naturalizado... Podemos usar a palavra contaminado para o antes da pandemia e nos questionarmos se a nossa compreensão de sociedade já não estava corrompida.

Entre 2008 e 2011, elaboramos a série *Chronos Painting*, feita em fotografia e apresentada aqui pela primeira vez, na qual paredes de várias localidades foram fotografadas com objetivo de observar a poesia do tempo passado apresentada pelas camadas

de tintas superpostas e que, ao se desgastarem, serem penetradas pelas intempéries climáticas do passar dos dias, revelam as camadas anteriores criando composições, pinturas, elaboradas pelo próprio tempo, pelo Tempo.

Nessa série, encontramos padrões de paredes interferidas pelo tempo. As que estão em processo de revelação de camadas de pinturas nas quais uma camada desgastada revela a que a antecede e assim por diante. Nelas identificamos duas ou mais cores e podemos identificar que cada camada de cor é referente a um momento, a um período determinado. Quantos, dias, meses, anos, não sabemos, mas está ali o testemunho definhado do cuidado, das tentativas de dar à parede uma nova aparência, porque em nossa sociedade é o novo que merece ser cuidado, o velho é descartado.

Cada camada de tinta revelada representa a passagem de tempo e como o mesmo foi, lentamente e no seu ritmo, produzindo as composições que trazem combinações de cores, texturas, despigmentações e outras características que se convertem em arte a partir do olhar artístico, estético e poético lançado sobre essas marcas da transformação que se encontram ao alcance do prosaico cotidiano. Encontrar a arte que se constrói e se revela tendo como coadjuvantes no processo de construção da mesma a chuva, o vento, o calor, a luz, o frio, a escuridão que podem conferir características outras a essas paredes como as rachaduras, os mofos, os limos, os musgos, os ressecamentos, as umidades... Interferências proporcionadas pelas condições climáticas, térmicas e de conservação que contribuem para o surgimento das composições encontradas nessas paredes que se convertem em objetos de arte a partir do registro de fragmentos, de recortes das mesmas.



Figura 1 – Renata Felinto, *Chronos Painting*, 2008/2011, fotografia. Fonte: Acervo da Artista.

Figura 2 – Renata Felinto,
Chronos Painting,
2008/2011, fotografia.
Fonte: Acervo da Artista.



Além dessas paredes mais vulnerabilizadas pelo desgaste, identificamos as paredes recentemente pintadas com materiais de acesso popular como cal e corante e que, devido à qualidade baixa desses materiais, não proporciona um revestimento uniforme. Por isso, para padrões mais perfeccionistas é considerado falho ou paliativo, porque permite que encontremos marcas da pintura anterior. É nessas outras paredes que encontramos combinações de cores de tonalidades mais fortes, mais vivas e cujas combinações de gosto popular são extremamente atraentes aos olhos, por vezes, trazendo composições que podem ser levemente vinculadas ao concretismo e geometrização estética tais quais as apresentadas abaixo.

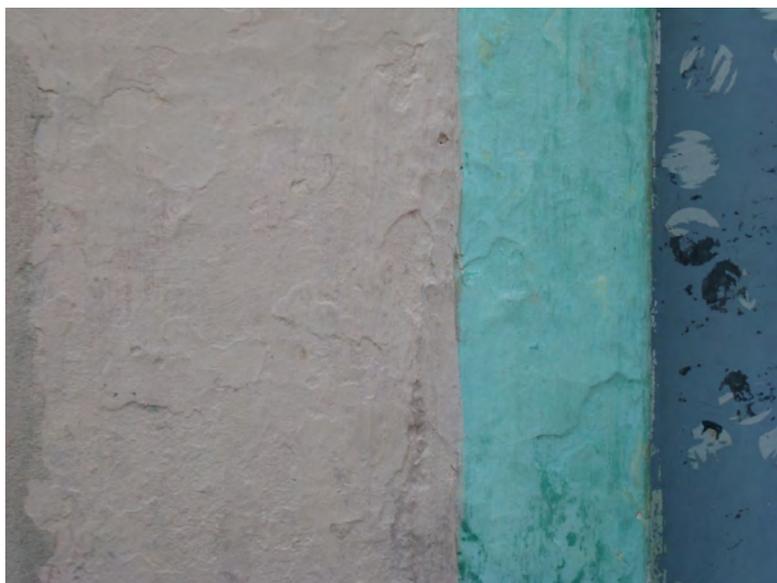
Figura 3 – Renata Felinto,
Chronos Painting,
2008/2011, fotografia.
Fonte: Acervo da Artista



Figura 4 – Renata Felinto, *Chronos Painting*, 2008/2011, fotografia. Fonte: Acervo da Artista



Figura 5 – Renata Felinto, *Chronos Painting*, 2008/2011, fotografia. Fonte: Acervo da Artista



Também podemos relacionar essas composições aos campos de cor ou *colors fields* da pintura abstrata nova-iorquina da década de 1950. Todavia, os campos de cor abstratos tendiam a tratar da neutralidade da forma e de uma imersão nos enormes campos de cor afastando, principalmente, correlações possíveis com um mundo visível e figurativo, que conferissem significados ligados à realidade. No nosso caso, a realidade e o tempo como

medida do que é vivido e da organização do que se vive, de quando se vive, de como se vive, por quanto tempo se vive nos é fundamental para compreensão das pinturas realizadas por essa passagem, considerando todas as interferências que contribuem para esta construção.

Quando lemos sobre o “novo normal” é possível uma agudização honesta desse termo nos voltando ao questionamento sobre o “antigo normal” e o que ele significava em termos de adoecimento humano. É preocupante que seja considerado normal o modo de vida ocidental que naturaliza crimes contra a humanidade que contradizem a Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948), instituída pela Organização das Nações Unidas. Essa normalização da barbárie já era sintoma da doença. Já estávamos contaminados e contaminadas, não usaremos da leviandade ao afirmar que o COVID-19 nos impõe um recolhimento de nossos trânsitos e trocas que podem ser compreendidos como cura, já que existe essa leitura dessa tragédia. Todavia, podemos afirmar que este estado de ilusória suspensão, que adia planos e projetos, ao mesmo tempo em que nos impõe que as atividades cotidianas continuem a transcorrer, que continuemos a trabalhar desde nossos lares (ou nas ruas!), nos informa sobre situações, relações, compreensões que estão em processo de transformação. Essa transformação pode significar um olhar mais cuidadoso para questões individuais e mesmo para as coletivas e, indubitavelmente, ela nos avisa que depois do que nos passa neste momento não seremos mais as mesmas pessoas. Ou seremos, se a dureza das relações no e com o mundo tiverem encaixado a nossa capacidade de sentir.

.
. .
. .
. .
. .
. .
. .

Sete meses, 28 semanas, 210 dias, 5.040 horas, 302.400 minutos de recolhimento, números imprecisos da soma do tempo imposto como momento de isolamento social que não foi recomendado pelas autoridades públicas federais, contudo, que foi adotado pelos estados do país. Esse tempo que para algumas pessoas transcorre na urgência dos imperativos e para outras é pausa, ao menos nesse quesito, escancara as disparidades sócio-históricas e étnico-raciais maturadas pelo transcorrer do tempo histórico. Também nos aponta o dedo em riste para com a negligência, irresponsabilidade e frivolidade com as quais tratamos a vida, especialmente se não são as nossas vidas ou as de quem está nos nossos círculos de familiaridade, de sociabilidade. Delata desde esse conjunto de displicências para com os/as outros/as, no que se refere ao acesso material que se conecta aos direitos garantidos constitucionalmente, grupos de desassistidos/as por nós que podemos estar em nossos lares, quanto escancara que não necessariamente ter esse acesso garante acolhimento, conforto, salubridade mental e psíquica.

Para quem tem onde se recolher e não tem com dividir o tempo, está circunscrito nesse afastamento o confronto consigo. Ou o reencontro “de-sigo”, de sigo adiante comigo. Há que se diferenciar estar sozinho/a de ser solitário/a, a sutileza entre um estado e outro. Estar sozinho/a como pessoa que, neste momento, está privada da companhia de outrem por decisão consciente que reflete o comportamento responsável de quem priva-se da sociabilidade para uma preservação salutar da sociedade. Esse estar sozinho/a pode causar, inclusive, muito sofrimento neste contexto. Estar solitário/a como pessoa que vive dessa forma, que adotou esse modo de vida ou que se organizou em relação a ele, não necessariamente implica numa solidão, numa expiação por não ter companhia. Também consiste numa preferência, até por preferir a própria companhia, o próprio silêncio, e que, dessa forma, se relaciona com o tempo de outra maneira.

A fotógrafa Monica Cardim¹ tem realizado a série *Protocolo Diário* desde abril de 2020, momento em que se intensificou o isolamento social e no qual, paulatinamente, fomos compreendendo que ele se adensaria nos próximos meses, semanas, dias... Ela, que como fotógrafa possui uma longa carreira na qual seu olhar treinado registra por meio de retratos, especialmente de mulheres negras, a performatividade contida na ação de posar para a sua câmera, nesse momento do agora, volta suas lentes para si. Quando mencionamos lentes, temos aqui o emprego dos desdobramentos do uso da palavra porque entendemos ser a lente da câmera, no entanto, a ela soma-se à ideia de lente que auxilia a ver, a enxergar, que focaliza o assunto da fotografia, do registro. Esse focalizar se deu com o emprego do gênero do autorretrato, cujas imagens encontramos no perfil de uma rede social na qual a artista tem compartilhado o passar do tempo tendo o reencontro de si como mediador dessa ocasião.

Em *Protocolo Diário* Cardim desenvolve a sua própria performatividade paralelamente ao aprimoramento de sua consciência de si num corpo feminino e racializado. Ela já havia realizado experimentos com o autorretrato para o desenvolvimento da série *Identidades Possíveis: Eu Nós Somos*, trabalho iniciado em

1 Monica Cardim é doutoranda em Artes pelo Programa de Pós-graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo (desde 2017) e mestre pela mesma universidade (2012). Pesquisa a representação de pessoas negras em retratos fotográficos do alemão Alberto Henschel, produzidos no Brasil no século XIX. Desde 2018, ministra a aula “Fotografia além do Olhar do Ocidente”, na disciplina “Fotografia e Arte: Interações ao longo dos séculos XX e XXI”, da Profa. Dra. Helouise Costa, MAC-USP. Participou como uma das convidadas da vídeo performance de Alfie Nzize Back to the future (maio 2020). Como fotógrafa, Cardim desenvolve a série Protocolo Diário, (desde abril de 2020) com a produção de autorretratos a partir da sua subjetividade e experiência cotidiana com o isolamento social; o projeto “Identidades possíveis – Eu sou, nós somos” (desde 2015), apresentado no Centro Cultural de La Ciencia (Buenos Aires, 2017) e no Festival Nacional de Cultura Afro-Argentina (La Plata, 2017), o ensaio consiste em retratos fotográficos de afro-brasileiros explorando a relação afetiva e política com seus cabelos crespos. Em parceria com a Nave Gris Cia Cenica, criou a exposição “Mulheres Negras na Dança” (2017), destinada a contribuir para a memória arquivística da dança, dando visibilidade à presença e às atividades das mulheres afro-brasileiras no cenário da dança paulistana. Participou com apresentação de trabalhos acadêmicos e artísticos de distintos congressos no Brasil e exterior, dentre os quais: International Symposium In/Visibility and Opacity: Cultural Productions by African and African Diasporic Women, Alemanha, 2019; Workshop Diasporic Imaginaries, Germanic Center of Art History, França, 2019; ReSignifications: The Black Mediterranean Conference, Universidade de Palermo, Itália, 2018; Congresso Luso Afro-Brasil, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Portugal, 2015.

2015, na qual aborda a relação das pessoas racializadas com seus cabelos naturais, e que já foi parcialmente exposto na Argentina e na Alemanha no ano de 2017.

No entanto, em *Protocolo Diário*, ela se propõe a experimentar as facetas de seu corpo de forma mais intuitiva e explora várias possibilidades organizando assim a sua série, a partir desse tempo no qual o isolamento permitiu-lhe olhar-se. Numa sociedade na qual existem amplas pesquisas que buscam compreender e explicar as causas e consequências da “solidão da mulher negra”², para algumas pessoas tema de estudo, para outras realidade de vida, esse exercício diário e artístico de se auto-observar e de se autorregistrar encontrando em si sentidos de continuidade de ser, não é meramente contemplativo. Ele é elaborativo, propositivo, investigativo e engendra a submersão na própria psique para tramar meios de sanidade e, segundo a artista:

(...) o Protocolo Diário fazia parte de um desejo, de algo que estava sendo elaborado internamente, mas com o isolamento social, mais precisamente com um dia de isolamento social eu decidi colocá-lo em prática (...) Eu estava interessada em entender de que forma se dão alguns diagnósticos de distúrbios psicológicos ou psiconeurológicos, como os da Depressão, da Síndrome de Tourette e da Síndrome de Asperger. Queria olhar para meus medos, manias, certezas. Queria me fotografar enquanto acionava em mim minhas angústias, minhas buscas, minha forma de estar no mundo.

(...) Trabalho, que, no início, era um processo artístico, mas também terapêutico, uma necessidade interna da qual não podia abrir mão. Com o passar do tempo tornou-se um projeto artístico que respondia também às reflexões sobre a intensidade do que estamos vivendo com a crise da pandemia de COVID-19 no Brasil e no mundo. Simplesmente não dá para ficar imune ao que está acontecendo. Ao escancaramento e aprofundamento das desigualdades. Ao escancaramento e aprofundamento do racismo estrutural e da explosão da violência do estado contra não brancos.³

Identificamos em *Protocolo Diário* a contagem do tempo a partir da numeração das incursões estéticas conceituais que Cardim formula, e em cada uma ela propõe a si novas situações que têm na manipulação de sua própria pessoa, em sua inteireza, a rota de fuga para sua sobrevivência neste momento do agora.

2 A solidão das mulheres negras tem sido um assunto delicado para que intelectuais, geralmente também mulheres negras, se debruçam exercitando o discernimento dos limites entre academia e vida. Há vários estudos sobre a mesma disponíveis como, por exemplo, ALVES, Claudete. *Virou Regra?* São Paulo: Scortecci Editora Comportamento, 2010.

3 Excerto de entrevista realizada por email com a Monica Cardim em 10 set. 2020. Na mesma ela menciona os nomes do/a psicólogo/a Rafael Ribas e Reimy Solange, da historiadora e escritora Celinha Reis e do antropólogo e curador Alexandre Araujo Bispo como pessoas que contribuíram a partir da interlocução para a construções de alguns conceitos que fundamentam Protocolo Diário.

Figura 6 – Monica Cardim, série *Protocolo Diário*, 2020, fotografia.
Fonte: Acervo da Artista.



Figura 7 – Monica Cardim, série *Protocolo Diário*, 2020, fotografia.
Fonte: Acervo da Artista.



Figura 8 – Monica Cardim, série *Protocolo Diário*, 2020, fotografia.
Fonte: Acervo da Artista.



Na imagem 6, Cardim traz a frase “Este peso não é meu”, muito discreta do lado direito e inferior da fotografia. É possível vislumbrar que o volume vermelho acima de sua cabeça é também uma trouxa de tecido, tecido que contém o acúmulo de situações cotidianas e domésticas dos dias de abstinência social no próprio lar. A ausência de sons tão solicitada ao exercício de pensar e que faz parte da nossa fantasia de tranquilidade pode, ao longo dos dias, se converter no peso da ansiedade, da angústia, da incerteza, do receio, por fim, de toda uma variedade de sensações e de sentimentos que acompanham a ignorância sobre como nós podemos lidar com essa situação. Permitir-se vivenciar o que nunca foi com a simplicidade da admissão de que não se sabe como vivê-lo e permitindo-se encontros mais honestos consigo, despojando-se de um peso que não lhe pertence, é o caminho poético adotado por Monica Cardim na série *Protocolo Diário*, que não se refere a uma série de autoconhecimento também. A artista diz que:

Olhar para mim, de modo profundo. Sentir meus medos, meu lado mais feio, frágil, meus sentimentos mais lamentáveis, olhar para minha beleza também, meu lado delicado, forte, gentil, minhas memórias e criar a partir delas. O fato de eu buscar produzir beleza, não quer dizer que durante o processo não haja dor, medo, ódio. Me ver como pessoa humana. Não mentir para mim.⁴

Na imagem 7, encontramos a artista em pose que remete à meditação como lugar de introspecção, lembrando que as técnicas de meditação são também de concentração que buscam projetar um estado de serenidade e de equilíbrio interior. Nessa imagem, Cardim transforma em turbante o tecido que carregava na cabeça como uma sobrecarregada, em forma de trouxa na imagem 6. Essa reutilização do tecido e a mudança dos significados dos contornos que ele toma, se conectam fortemente a uma noção de origem, ancestralidade e pertencimento que o turbante enquanto adereço pode acionar. Ainda que primordialmente tenhamos informações de que o turbante, possivelmente, tenha seu surgimento no Oriente, de início desvinculado do islamismo, no Brasil o seu uso está profundamente marcado por sua presença na indumentária de mulheres africanas escravizadas e libertas. Dessa forma, nos dias de hoje, o turbante foi adotado com símbolo de africanidade e de orgulho por mulheres e homens negrodscendentes, de forma a enaltecer a matriz africana como de suma importância para o grupo populacional chamado de preto bem como para a história brasileira.

Ao transmutar o peso (trouxe) em altivez (turbante) a partir de uma manobra de composição em panejamento, que são os arranjos que focam no caimento do tecido, Cardim apresenta-nos outra submersão realizada durante o isolamento e que se constitui como continuidade e adensamento de questões já anteriormente anunciadas em sua obra: negritudes, africanidades, ancestralidades.

Apresentamos tais palavras no plural a fim de ressaltarmos a pluralidade própria dos diversos grupos étnicos africanos que

adentraram involuntariamente o território brasileiro.

Neste caso, o turbante é entendido não apenas como um adereço, mas como um símbolo de identidade histórica e cultural de um grupo humano com enorme importância para a história da humanidade, e não apenas do Brasil, e que os violentos processos de genocídio e de epistemicídio, iniciados com as navegações mercantis portuguesas no fim do século XV e início do XVI, e que chegam até a atualidade, subjagam e marginalizam. Por meio da excludente estrutura socioeconômica fundante de nossa sociedade, os grupos autodenominados brancos utilizam-se das mesmas violências para garantia da manutenção dos demais grupos na condição de subserviência e de subalternidade.

Quando o movimento negro organizado apresenta a frase “meu turbante, minha coroa” se trata da evocação da grandiosidade como feito histórico nas narrativas de povos negrodescendentes que foram apagadas dos registros oficiais, que Cardim aciona no seu trabalho como estratégia de afirmação dessa origem, de autorreconhecimento, de autoestima, de autoidentificação. Esse mesmo processo se estende ao entendimento da artista como pessoa descendente de populações originárias, portanto, uma mulher afroindígena, e fazemos tal aproximação a partir da imagem 8, na qual ela aparece com a região dos olhos pintada com uma faixa vermelha, tais quais pinturas faciais que identificamos na tradição do povo Pataxó.

O tempo de estar sozinha, o tempo de estar consigo permitiu-lhe, dessa maneira, reencontrar-se em sua pluralidade de origem e singularidade de existência. O processo de criação artística de Monica Cardim seria uma reza criativa, na qual cada autorretrato invoca partes que a compõe e que estão nos recônditos de sua pessoa conferindo-lhe integridade. O tempo para respirar em seu próprio ritmo e não no ritmo do mundo; o silêncio desse mundo concede espaço e escuta para os sons do texto inscrito na pessoa como poéticas de entendimento de *Protocolo Diário*.

Figura 9 – Renata Felinto, A visita do Tempo, 2020, fotografia.
Fonte: Acervo da artista



A morada é a casa, o corpo, o orí⁵, onde habita a mente. A particularidade do momento em que vivemos, das tensões às soluções às quais ele nos desafia, é também o aprendizado da convivência com a presença do Tempo:

A visita do Tempo

Nestes dias de parar e esperar recebemos a visita inesperada do Tempo. O Tempo é o Iroco, é baobá, é árvore de raízes ancestrais, que penetram a terra de onde viemos e onde são entregues os corpos de quem veio antes. Permitimo-nos reconhecer o Tempo, porque é um senhor sábio. Aprendemos cedo a respeitar os mais experientes.

O Tempo nos apresentou outro ritmo para a Vida, que dançava descompassada, e para o entendimento de seus parentes Cotidiano, casado com a Rotina. A Rotina é malquista porque não entendem o quanto a intimidade com ela pode ser prazerosa. Como qualquer relação, com a Rotina é preciso compreensão e construção.

Também nos apresentou a Paciência e a Simplicidade. E aqui temos nos reunido calmamente, tentando nos apoiarmos. Mas a Simplicidade, sem dúvida, foi o melhor presente do Tempo. Que ela permaneça aqui porque a ela apresentamos o Afeto. Queremos que se enamorem e vivam conosco.⁶

O Tempo, A Morada, A Pessoa que a Habita, O Conhecimento nascido do Suspenso não é conclusivo, é um ensaio da pausa que se pretende descolonizador da nossa pretensão acadêmica de escrevermos de forma extremamente erudita, de abordarmos assuntos e conceitos que sequer nossas e nossos pares consideram acessíveis. Queremos pensar com mais pessoas sobre o que podemos ser agora, como poderemos ser no amanhã. Um amanhã que nasce aparentemente igual, todavia, modifica algo de interno que não temos maturidade para compreender bem como e nem onde. Primordialmente, nos lembra que o fazer artístico está fundamentado na ontologia do ser, e sem restrições estilísticas ou conceituais que tendem a nos reduzir a uma limitação estética-criativa. Lembra-nos que sim, podemos nos amparar na apreciação do tempo que Tempo nos permite viver no segundo vivido. Seja bem-vindo, Tempo...

5 Orí significa "cabeça" em iorubá, língua e grupo étnico localizado entre os países de Benin e de Nigéria.

6 Texto que apresenta A Visita do tempo, 2020, é um trabalho fotográfico composto por nove fotografias que apresentam o cotidiano e a suspensão do imediatismo forçada pela pandemia causada pela propagação do COVID-19. O trabalho estará em exposição no site do Itaú Cultural na Mostra Arte Como Respiro.

Referência

(Como ensaio, me permite a escrita de um texto a partir de ideias próprias que se formaram a partir de ideias de outras pessoas, no entanto, sem citações diretas ou indiretas. Será possível construirmos novas epistemologias na Academia a partir de um livre exercício do pensar?)

SANTOS, Renata Aparecida Felinto. Entrevista. Destinatário: Mônica Cardim. 10 set. 2020.

Lucas Soares de Souza>
 Maria Cristina Mendes>> **O duplo do mundo: tensionamentos teóricos entre Edgar Morin e Antonin Artaud para o cinema como dispositivo afetivo**

Resumo

Investigar o cinema como dispositivo afetivo a partir do diálogo entre Edgar Morin e Antonin Artaud é o objetivo deste artigo. Enquanto Morin estabelece paralelos entre o pensamento mágico e o cinema a partir de uma perspectiva antropológica, Antonin Artaud propõe a renovação sensorial no âmbito da produção/ fruição artística. Em ambos, as relações afetivas assumem destaque e os intercâmbios com universos mágicos são destacados. Para Morin, a ilusão cinematográfica estabelece fortes conexões com o funcionamento de grupos sociais e a própria constituição humana em contato com o mundo. Para Artaud, o cinema possibilita o encontro com o estado primitivo das coisas, num constante embate entre o sentido e a materialidade da linguagem.

Palavras-chave: Cinema. Edgar Morin. Antonin Artaud.

> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (PPG-CINEAV - UNESPAR). Bacharel em Estética e Teoria do Teatro, pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).
lucassouza@edu.unirio.br

ORCID ID: 0000-0003-0519-584X

>> Maria Cristina Mendes. Professora do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (PPG-CINEAV - UNESPAR). Professora do curso de Artes Visuais da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).
mariacristinamendes1@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-7259-232X

COMO CITAR:
 SOARES DE SOUZA, L., & MENDES, M. C. (2020). O DUPLO DO MUNDO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 139-152. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.2.60377](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUF2020.2.60377)

Lucas Soares de Souza
Maria Cristina Mendes

**The double of the world: Theoretical tensioning
between Edgar Morin and Antonin Artaud about
cinema as a sensorial dispositive**

Abstract

This article aims to analyze the cinema as a sensorial dispositive through the theoretical and conceptual relations between Edgar Morin and Antonin Artaud. Morin offers, from an anthropological perspective, a relation between cinema and magical thinking. This relation is established through the cinema as the materialization of an illusion that has significant social functions. The relation between cinema and magic is connected in this article with Artaud's comprehension of cinema, in the context of his proposition of sensorial renovation for the arts.

Keywords: Cinema. Edgar Morin. Antonin Artaud.

“O cinema implica uma subversão total de valores, uma desorganização completa da visão, da perspectiva, da lógica. É mais excitante que o fósforo, mais cativante que o amor”

-Antonin Artaud

Daquilo que surge da Câmara Escura

A história do cinema se consagra a partir da projeção de feixes de luz em um lugar permeado pela escuridão. Há algo de obscuro e vazio que o singulariza: o que há, no cinema, tanto em sua essência quanto em sua materialidade, de indiscernível, misterioso e mágico que tanto o aproxima da psique humana?

Imagens provindas da projeção luminosa caracterizam a fruição cinematográfica sem que os espectadores se deem conta da importância dos vazios, das lacunas e da escuridão que permeiam a criação e exibição de um filme. Construído entre o vazio e sustentado sob a estrutura da escuridão - e isto assume relevância para esta reflexão - o cinema se comunica diretamente com zonas obscuras da percepção humana. As imagens de um filme são pontes para o inconsciente e para a interioridade humana, lugar em que as imagens através das quais simbolizamos o mundo e com ele nos relacionamos, podem ser estranhas e desconhecidas. É nesse choque entre vazios, entre obscuridades, que as estratégias secretas do cinema ativam instâncias capazes de penetrar as câmaras da afetividade humana.

Um filme é um oceano de imagens e de vazios. Para cada elemento que o constitui em materialidade e sentido existe uma espécie de duplo antagônico, que constrói tensões entre presença e ausência¹. O olho humano percebe o filme como uma continuidade ininterrupta de imagens, enquanto os vazios são perdidos no limbo da percepção. Da mesma forma com que raramente se toma consciência da escuridão a qual se é exposto a cada piscada dos olhos, não se percebe também, no intervalo entre os *frames* de um filme, a ausência da luz. A menos que este vazio seja apropriado como uma forma de composição

1 Para além da presença e ausência de imagens, pode-se ampliar esta dicotomia para outros elementos constitutivos da arte cinematográfica como, por exemplo, o som e o silêncio, aspectos que fogem ao escopo desta investigação.

estética na construção de um filme, pode-se afirmar que, uma das características do cinema é escamotear este tipo de escuridão e de veloz fragmento de ausência. A ilusória continuidade ocorre devido à persistência retiniana que, como vestígio póstumo ou um fantasma, mantém o rastro da sua presença imagética. Enxerga-se a imagem por um ínfimo momento após sua exibição ter sido interrompida; o intervalo entre a imagem “morta” e a que a sucede se perde na conexão entre ambas.

É devido a esta permanência da imagem, ou à insistência do olho e do cérebro em continuar vendo elementos que já desapareceram que o cinema pode existir. Sem esta pequena e natural alucinação, apenas as fotografias estáticas seriam vistas. O movimento é percebido porque ainda é possível lembrar, por um curto período de tempo, daquilo que nem se sabia esquecido. A imagem morta diante dos olhos atua de modo semelhante à palavra, unidade autônoma, cujo sentido fugidio possibilita a criação de obras literárias. Depreende-se de tal constatação, que o efeito cinético surge a partir de quebras, como se a chave do movimento no cinema brotasse no tempo e no espaço que separam uma imagem de outra, ambas imóveis. O vazio do cinema é a ponte entre a imobilidade e a animação.

A materialidade do cinema se apresenta com um sentido limiar, uma espécie de fronteira ou ponto limítrofe entre a ausência e a presença, em uma dança fantasmagórica entre tempos que se chocam ou entrecruzam. Ainda que o cinema tenha adquirido tecnicamente uma capacidade de ilusionismo maior que outras linguagens artísticas quanto à representação de imagens, o material com o qual ele opera - a luz - é um dos suportes mais imateriais ou espirituais da arte, que carrega consigo o espectro da fantasmagoria. Seu comportamento transitório, ora matéria, ora energia, faz com que a luz não possa ser considerada pela física como um fenômeno que se apresenta pura e categoricamente como uma ou outra condição. Ondas e partículas são elementos capazes de transpor barreiras, transpor obstáculos e, aqui, retornando ao tema do artigo, invadir instâncias complexas da percepção humana.

Explicitadas algumas questões referentes à natureza do cinema e sua relação com a luz e a escuridão, no tópico a seguir estão elencadas algumas questões do pensamento moriniano que delimitam o interesse no diálogo a ser estabelecido com o pensamento de Antonin Artaud.

Projeção - Identificação:

O filósofo Edgar Morin, nascido na França em 1921, destaca-se como um pesquisador da complexidade e da transdisciplinaridade, com foco nas relações socioculturais contemporâneas. Sua contribuição para o campo do cinema engloba análises sobre o cinema hollywoodiano, caracterizando-o como explicitador da neurose e da necrose que assolam o mundo globalizado. A partir de uma perspectiva antropológica², estabelece correlações entre a fruição

2 Tais reflexões encontram-se no livro *O Cinema ou o Homem Imaginário: ensaio de antropologia sociológica*.

fílmica e o pensamento mágico, destacando que a magia seria uma verdade estéril, ilusória, e pode-se acrescentar: metafísica. O cinema, assim como o antropomorfismo e o cosmomorfismo, corporifica esta magia. Isto é: materializa algo da ordem do imaterial, Tal materialização ocorre segundo dois processos distintos: a projeção e a identificação. No primeiro o sujeito projeta seu mundo subjetivo no mundo concreto e no segundo absorve o mundo externo, integrando-o ao seu mundo interno de modo afetivo (MORIN, 2014).

Cada um desses processos, projeção e identificação, originam outros com características específicas. A projeção desenvolve três processos, de acordo com os elementos para os quais o sujeito se projeta: o automorfismo, quando o sujeito projeta em outro suas próprias particularidades; o antropomorfismo, quando se projeta a humanidade nas coisas do mundo, seus elementos materiais e seres vivos; e o desdobramento, quando a projeção gera uma alucinação que faz com que o corpo do sujeito lhe pareça visualmente como outro corpo. Para Morin (2014) o antropomorfismo e o desdobramento são momentos mágicos quando a projeção se torna alienação.

Quanto à identificação, é caracterizada pela possessão do corpo humano por um animal, feiticeiro ou deus. Tal identificação pode gerar a percepção de um cosmomorfismo, no qual o ser humano acredita se transformar em um microcosmo. Para Morin (2014), projeção e identificação devem ser tomadas enquanto processos integrados em um complexo inseparável, os quais comandam processos psicológicos subjetivos que alteram a percepção humana da realidade objetiva, criam realidades externas a esta, ou ainda criam os complexos dos fenômenos mágicos (os duplos, as analogias e as metamorfoses).

Em outros termos, o estado subjetivo e a coisa mágica são dois momentos da projeção-identificação. Um é o momento nascente, indefinido, vaporoso, “inefável”. O outro, o momento em que a identificação é levada ao pé da letra, substancializada; quando se acredita realmente nos duplos, nos fantasmas, nos deuses, na feitiçaria, na possessão, na metamorfose (MORIN, 2014, p. 111).

O sonho surge como momento de contato entre o estado subjetivo, quando nasce a visão mágica, e o mágico, quando a magia se faz crer real. Durante o sono, o sonho parece coincidir com a percepção da realidade objetiva, ou seja, algo faz crer que se vive de fato a experiência onírica. Quando em vigília, contudo, o campo do irreal aproxima-se do conteúdo do sonho. Morin coloca em trânsito estes dois momentos: ao acordar o sonho passa do campo mágico ao subjetivo, e, ao dormir, percorre-se o caminho inverso (MORIN, 2014).

Tais constatações permitem que as reflexões morinianas aproximem cinema e sonho, pois ambos se colocam como dispositivos limítrofes entre a subjetividade humana e a magia. Para Morin (2014), além de materializar elementos mágicos, o cinema metaboliza resquícios da alienação mágica presente nas sociedades urbanas da atualidade. Assim como o sonho, pode-se afirmar

que o cinema também se encontra na fratura entre magia e subjetividade, imaginação e alucinação, realidade objetiva e ficção psicológica.

Objeto de atenção dos surrealistas, a relação entre sonho e vigília seria o mote para uma verdadeira revolução, na qual a hegemonia da razão é colocada em xeque, desmontando as bases da civilização europeia e seus processos de colonização.

O surrealismo reconhece e proclama que existe uma questão social. Rejeita com desprezo e horror um regime baseado na exploração da maioria; coloca-se ao lado dos ou com os revolucionários que pretendem derrubar este regime. Excluiu de seu seio aqueles que recusavam tomar essa posição. (NADEAU, 1985, p. 119)

De acordo com os seguidores do movimento, estivessem ou não de acordo com os postulados de André Breton, a relação entre estar acordado e sonhar, teria um paralelo com a teoria dos vasos comunicantes utilizada na química³. Sonho e vigília, portanto, estão em constante intercâmbio de informações. A tentativa de evidenciar os limites da racionalidade, ou ainda, as falácias geradas pela supremacia da razão, destacam um processo sociocultural, no qual os povos primitivos e os loucos, guiados pela magia, merecem maior atenção.

Ao considerar a história das sociedades capitalistas modernas de origem europeizante, percebe-se que a suposta superioridade racional é um dos mitos fundadores do pensamento ocidental. (OLIVEIRA, 2018, p. 173) Tal superioridade da razão, utilizada como estratégia para os processos de colonização, tem na palavra escrita um dos argumentos para a sustentação da superioridade do intelecto. Outro elemento, derivado deste, é a falsa noção de que as sociedades que se desenvolveram a partir do conhecimento letrado, do *logos*, apresentam uma superioridade racional, em comparação a sociedades consideradas atrasadas.

Este mito da superioridade intelectual europeia criou uma equivocada separação: de um lado a lógica do pensamento e de outro o atraso intelectual, epistemológico, cultural, político, filosófico e econômico de sociedades que não experimentaram seu desenvolvimento segundo as normas ditadas pela Europa colonizadora, como os povos originários do continente americano e as sociedades africanas. Antes das invasões colonialistas nas Américas e na África, as diversas sociedades originárias locais tinham como forma de construção epistemológica o pensamento mágico. Tais pensamentos influenciam fortemente a produção de arte moderna.

A importância da discussão apresentada por Morin está também em apontar o cinema como um fenômeno que expõe uma fratura no mito da superioridade racional das sociedades modernas. A partir de suas colocações, pode-se considerar que, longe de superar o pensamento mágico, as sociedades modernas encontram novas formas de ressignificar a magia em seus modos

3 As experiências com vasos comunicantes evidenciam a relação que os líquidos estabelecem com os dois lados verticais do recipiente, cuja parte horizontal se encarrega de possibilitar o compartilhamento das substâncias..

de funcionamento e o cinema é uma das maneiras mais eficazes para a consecução de tal empreitada. Isto também é percebido na própria ciência, talvez o *summum bonum* da modernidade, pois aspectos como a intuição, a imaginação, a capacidade de abstração para criar representações do mundo são de extrema importância para os cientistas. Ainda que a construção epistemológica do conhecimento científico seja rigidamente normatizada pelos métodos adotados, também existe na ciência algo da ordem do sensível, do mágico, do abstrato, do irracional.

Interiorização da magia

O sujeito contemporâneo urbanizado é constantemente bombardeado com informações em forma de imagens e sons. Se os lendários impactos de audiência causados pelos primeiros cinemas no século XX surgem de uma suposta ingenuidade do espectador (CARVALHO, 2012, p. 91), as qualidades afetivas dos filmes de hoje podem ser questionadas e investigadas. Não há dúvida de que, na busca por sobreviver ao bombardeio informacional e imagético da contemporaneidade, desenvolve-se uma espécie de anestesia perceptiva. A relação construída com as informações midiáticas altera relações temporais e espaciais, transformando redes interpessoais gerenciadas pelo sistema econômico. Diante da tal situação, é válido indagar: o que, perante a apatia do olho, ainda torna o cinema um dispositivo capaz de acionar afetos?

Por mais que se tenha consciência do caráter imaginário dos universos representados pelo cinema de ficção, em algum nível se aciona uma crença primal naquilo que é projetado na tela. Algo similar também ocorre no cinema documental que presentifica uma ausência, de modo a fazer acreditar mais na presença do que na ausência. Ou seja, diante da representação, algo faz crer que se está diante do objeto representado. Ainda que imóvel, algo dentro do sujeito que assiste a um filme, o impele a fugir do trem que chega à estação.

De acordo com Morin, a evolução individual e coletiva passa pela introjeção da magia. O universo perde um pouco de seu caráter mágico, encantado, mas a magia interioriza-se, torna-se alma.

A magia não é mais crença tomada ao pé da letra, torna-se emoção. A consciência racional e objetiva faz a magia recuar até seu antro. Ao mesmo tempo hipertrofia-se a vida “interior” e afetiva. A magia passa a corresponder não apenas à visão pré-objetiva do mundo, mas também a um estágio pré-subjetivo do homem. O degelo da magia libera enormes fluxos de afetividade numa inundação subjetiva. O estágio da alma, a expansão afetiva, sobrevém ao estágio da magia. O antropo-cosmomorfismo que não chega mais a se agarrar ao real, bate asas para o imaginário (MORIN, 2014, p. 112-113).

Talvez aí resida a capacidade afetiva do cinema de comunicar-se diretamente com a magia interiorizada. O cinema transforma em representação aquilo que interiorizamos; materializa

em corpos de luz algo que internalizamos em uma zona escura.

Morin (2014) aponta que entre a magia e a subjetividade está localizada a zona sombria de participações afetivas e as integra em um complexo e constante trânsito entre as representações e simbolizações que se faz do mundo. Desta zona de participações afetivas, também denominada alma, coração ou sentimento, surgem, a partir de mecanismos de projeção e identificação, afetos que se aproximam e se afastam sem se desconectar dos pólos da magia e da subjetividade.

As relações entre as participações afetivas e os fenômenos do cinema acontecem, de acordo com os postulados de Morin (2014), pela ideia de que este corporifica o afeto oferecendo imagens objetivas ao campo afetivo abstrato. Possibilidade de representar o mundo, o cinema não apenas o mostra ou mimetiza: materializa os símbolos construídos a partir de visões subjetivas do mundo. Isto não significa que o cinema tenha inaugurado esta possibilidade, pois a humanidade criou vários mecanismos para concretizar símbolos afetivos e subjetivos. É inegável, contudo, que, ao considerar outras imagens artísticas, o cinema ampliou as potências dos mecanismos de identificação e projeção. Ao identificar imagens da tela com a realidade da vida, segundo ele, os mecanismos internos são colocados em movimento revelando a originalidade da identificação e da projeção. Ao destacar pontos de contato entre o cinema e a concretude dos fatos, Morin se aproxima de Artaud, cuja obra é pautada, entre outros fatores, pela busca da aproximação entre a arte e a vida.

O cinema e a crueldade Artaudiana

Antonin Artaud (1896-1948), uma figura inquieta e de espírito anárquico, ao tratar sobre questões cinematográficas destaca o caráter cruel do dispositivo. A operação, o funcionamento do aparato e os diversos estímulos afetivos engendrados pelo cinema têm, para ele (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 170) um intenso poder de penetração nos campos da sensibilidade humana.

Os afetos sensíveis suscitados pelo cinema parecem manter íntima relação com as críticas artaudianas acerca da literatura, entendida como uma categoria da linguagem em que predomina o aspecto da significação semiótica das palavras, em detrimento do potencial afetivo que elas encontram em sua própria materialidade visual, sonora e simbólica. Ao explorar o canal material e sensorial da literatura, como na peça radiofônica *Para acabar com o julgamento de Deus* (ARTAUD, In: SONTAG, 1988, p. 550), por exemplo, desintegra e desmonta as palavras, ressignificando sentidos, em um procedimento que caracteriza sua produção literária, teatral e cinematográfica.

Como introdução ao filme *A concha e o Clérigo* (1927, 44 min.), Artaud (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 179) aponta dois caminhos para o cinema de sua época, não considerando nenhum deles como exemplos de forma cinematográfica potente. Trata-se de um cinema que denomina puro, absoluto ou abstrato, em oposição ao cinema de peripécia,

um cinema narrativo, compreendido pelo poeta como um híbrido destinado a mera tradução ou adaptação de situações psicológicas com narrativas coerentes adequadas aos seus suportes de origem. Ele enxerga neste tipo de cinema narrativo um dispositivo que apenas retira a matéria e o significado de um mundo não cinematográfico, reflexo inconsistente da literatura. Os filmes de peripécia, ao desenvolver de modo coerente o tempo e o espaço de uma história, fazem com que os afetos sejam gerados a partir da palavra literária e a ela estejam subordinados, desvalorizando o papel da imagem. No cinema fabulesco, “a emoção é verbal, exige esclarecimento ou apoio de palavras, pois as situações, as imagens, os atos, giram todos em torno de um significado claro” (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 159)

Por outro lado, o poeta também não encontra no cinema abstrato uma forma que corresponda às exigências essenciais do cinema, pois enfatiza que, muito embora exista um magnetismo humano rumo à abstração, o despontar da emoção necessita, ainda que minimamente, do reconhecimento de algo substancial, de formas experienciáveis enquanto realidade ou imaginação. Neste sentido, a memória desempenharia o fundamental papel de transportar a mente para as múltiplas formas da natureza real ou sonhada, o que seria inviabilizado no cinema abstrato.

É na fissura entre as duas formas de cinema, o realismo e o formalismo apontados por Artaud, que se encontra a verdadeira essência do cinema, sobre a qual ele fundamenta o roteiro do filme supracitado.

Entre a abstração visual puramente linear (e um jogo de sombras e reflexos é como um jogo de linhas) e o filme de fundamento que relata o desenvolvimento de uma história, dramática ou não, há lugar para o esforço em direção ao cinema verdadeiro, cuja matéria e sentidos não podem ser vislumbrados nos filmes até agora apresentados (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 159).

As críticas que Artaud tece ao cinema subordinado ao *logos* da palavra se situam em um contexto de discussão teórica da primeira metade do século XX, em que vigora o bipartidarismo dos primeiros teóricos que buscavam pensar o cinema como uma forma de arte. Para Alfredo Suppia (2015), o essencialismo cinematográfico de Artaud se encontra na cisão da identificação do cinema com a literatura, estando o essencial do cinema ligado a uma capacidade de revelar verdades espirituais sombrias através de imagens que se originam delas mesmas. Sem extrair sentido da situação em que estão envolvidas, tais imagens surgem de uma poderosa necessidade interior, evidenciada à luz de sua projeção (ARTAUD, In: SONTAG, 1988).

É importante ressaltar que Artaud não renuncia integralmente às relações estabelecidas entre a psicologia e a produção artística e que sua crítica não é sempre tão radical quanto no poema *O medidor de nervos*, no qual afirma: “ALL WRITING IS GARBAGE. People who come out of nowhere to try to put into words any part of what goes inside their minds are

pigs”⁴ (ARTAUD, In: SONTAG, 1988, p. 85).

O esforço empreendido para renovar criativamente a escrita e a literatura se expande para os outros campos de sua produção, e o fato de permanecer escrevendo poemas até o final de sua vida, mesmo trancafiado em asilos psiquiátricos, revela que ele não tinha intenção de negar a importância da palavra, elemento capaz de manifestar ideias e sentimentos.

Ao enfatizar que o cinema lida com a pele humana das coisas e exalta a matéria revelando sua espiritualidade profunda, Artaud destaca:

As imagens nascem, derivam umas das outras enquanto imagens, impõem uma síntese objetiva e mais penetrante que qualquer abstração, criam mundos que não pedem nada a ninguém e nem a nada. Mas desse puro jogo de aparências, desse tipo de transubstanciação de elementos, nasce uma linguagem inorgânica que mobiliza o espírito por osmose e sem nenhuma espécie de transposição em palavras (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 61).

Ao lidar com a matéria e promover situações advindas do choque entre simples objetos, o cinema propicia atrações e repulsões. Inseparável da vida, os filmes reencontram a situação primitiva das percepções humanas.

Retornando a Morin (2014), é importante lembrar que o potencial afetivo do cinema em sua relação com a vida real é construído por processos de identificação: ao identificar as imagens da tela com a vida e ao reconhecer nos filmes algo que é familiar, irrompe uma série de projeções - identificações, colocadas em movimento através do dispositivo cinematográfico. O próprio contrato de representação que o espectador faz com o cinema, primeiro e essencial gesto de conferir às imagens cinematográficas algum tipo de legitimidade para que tal realidade – ainda que irreal – se construa, seria um exemplo do processo de identificação – projeção.

O ato de se colocar de forma consciente diante da imagem, por meio do pacto cinematográfico, de se estar apenas diante de uma imagem e não diante daquilo que a imagem representa, não isenta o espectador de ser afetado sensorial e emocionalmente pela impressão de realidade que a imagem é capaz de suscitar. Morin (2014) denomina este acontecimento de encanto da imagem e é notável que, ao se referir ao poder encantatório deste tipo de imagem, assim como procede Artaud em alguns de seus textos, Morin utilize a metáfora da embriaguez para caracterizar o impacto psicológico do cinema. Identifica-se, no entanto, uma sutil discordância entre os autores quanto ao perigo deste encanto. Para Morin:

Em todo espetáculo, mesmo que haja risco para os atores, em princípio o público está fora de perigo, fora de alcance. Está fora do alcance do trem que chega à tela, que chega de forma presente,

4 Em tradução livre: “TODA ESCRITA É LIXO. São poucos aqueles que, surgidos do nada, tentam transformar em palavras alguma parte daquilo que passa em suas mentes.”

mas num presente também fora do alcance do espectador. Mesmo assustado, este permanece tranqüilo. (MORIN, 2014, p. 118).

Artaud, por sua vez, parece repugnar a tranquilidade livre de perigo apontada por Morin. O impulso artaudiano para buscar a carnalidade cruel de sua concepção de cinema talvez pressuponha que existe um perigo concreto para o espectador e, nesse perigo encontra-se o mais íntimo poder da linguagem cinematográfica. De acordo com Artaud para que a arte encontre a vida, a liquefação da fronteira que protege o sujeito da obra de arte se faz necessária (BARBOSA, 2020, p. 111). O cinema deve atravessar profundamente o corpo do espectador.

Este ponto de discordância entre Morin e Artaud se desdobra em diferentes análises dos sistemas afetivos envolvidos no cinema: enquanto em Artaud (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 169) o potencial afetivo do cinema se estabelece no inebriante envolvimento emocional e carnal do espectador, para Morin (2014) a intensidade dos fenômenos cinematográficos de projeção-identificação ocorre, ou se amplia graças à possibilidade de distanciamento do espectador, o qual se encontra fora da ação e não tem participação prática na obra.

A ausência ou atrofia de participação motora ou prática ou, ainda, ativa [...] está estreitamente ligada à participação psíquica e afetiva. A participação do espectador, quando não pode ser expressa em atos, torna-se interior, sentida. A cinestesia do espetáculo se aprofunda na cenestesia do espectador, ou seja, na sua subjetividade, levando às projeções-identificações. A ausência de participação prática determina uma participação afetiva intensa: verdadeiras transferências acontecem entre a alma do espectador e o espetáculo da tela (MORIN, 2014, p. 120).

É através desta relação entre a suposta impotente passividade do espectador que Morin enfatiza a passagem das participações afetivas ao grau mágico:

Quando os poderes das sombras e do duplo se fundem numa tela branca, numa sala obscura, para aquele espectador afundado em seu alvéolo, em sua mônada fechada para tudo, menos para a tela, envolvido na dupla placenta de uma comunidade anônima e da escuridão, quando os canais da ação são fechados, abrem-se as eclusas do mito, do sonho e da magia (MORIN, 1983, p. 122)

Artaud atribui à magia a mais intrínseca verdade e essência da arte cinematográfica. Em *Feitiçaria e Cinema* (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 171) aproxima o cinema da magia, no sentido da criação de uma poética que tenha o poder de penetrar a consciência psíquica do espectador, de modo a transformá-lo em suas mais profundas dimensões. Artaud concebe o cinema como um processo de desorganização dos afetos, da razão, da sensibilidade, da emoção e da existência como um todo, para que, assim como um filme que se remonta a

partir de diversas fragmentações, o sujeito possa se reconfigurar estética e ontologicamente. Em *Resposta a uma Pesquisa*, Artaud afirma que “no cinema o ator não passa de um signo vivo. Ele é, sozinho, toda a cena, o pensamento do autor e a sequência dos acontecimentos” (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 169). Ao afirmar que seria impossível imaginar um filme sem ator, ele destaca que o ator não existe porque está em primeiro plano e não incomoda ninguém. Disto conclui que nada se interpõe entre o espectador e a obra.

Outro aspecto mágico do cinema, segundo a concepção de Artaud, é a relação que esta arte estabelece com universos ocultos e com dimensões secretas da realidade. O cinema, como ponte entre mundos paralelos, tem o poder místico de revelar sentidos ocultos das imagens que, nos filmes, dançam entre diversos significados que, apesar de imperceptíveis na realidade objetiva, lhes são intrínsecos (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 177) O cinema transforma o mundo em um oceano de símbolos – ou apenas o evidencia como tal – pois isola os objetos e faz a vida brotar a partir de novas visões. A descrição do processo artaudiano, nesse sentido, se assemelha profundamente ao que Morin trata como o encantamento da imagem.

Uma folhagem, uma garrafa, uma mão, etc., vivem uma vida quase animal e que pede apenas para ser utilizada. Há também as deformações do aparelho, o uso imprevisto que faz das coisas que registra. No momento em que a imagem acontece, um detalhe no qual não se havia pensado inflama-se com um vigor singular e vai contra a impressão buscada (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 172).

Artaud lança mão da metáfora da embriaguez para analisar o impacto que o movimento das imagens exerce na percepção humana. O fluxo imagético do cinema, para ele, conduz o espectador a uma certa embriaguez física e espiritual, o que faria com que as imagens se comunicassem diretamente com o cérebro e, a partir disso, algo no fundo do espírito seria acionado para engatilhar novas possibilidades de percepção: o cinema como revelador de um lado oculto da vida. O transe cinematográfico seria um dispositivo favorável para a ativação de certas revelações. Por isso Artaud tece tão duras críticas ao cinema fabulesco, pois, para ele, este tipo de cinema não explora plenamente as capacidades que possui; abolindo as representações e as mediações da ficcionalização de uma história a ser contada, o cinema estaria imprimindo conteúdos do pensamento, do interior da consciência. Os filmes de peripécia apresentam algo dado, fácil e imediatamente acessível, algo que corresponde à já gasta e incompleta superficialidade do mundo. E a principal vocação do cinema seria colocar as pessoas em contato com estas dimensões obscuras e secretas. Para Artaud, caso o cinema não seja permeado por tais questões, não existe razões para sua existência (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 172)

Feitiçaria e Cinema (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995) se conclui com a predição de que o

cinema encontrará cada vez mais o fantástico, que compreende como todo o real. O futuro pensado por Artaud para o cinema prevê a abolição dos limites que separam a representação da vida e o funcionamento do espírito, pois também a vida caminha para a completa comunhão com o espírito. Cinema e vida espiritual, para ele, são inimigos da ordem estúpida e da clareza habitual.

A força do cinema, inseparável da força de sua materialidade, implica afetar o espírito através de uma substância material. Tal substância cinematográfica teria, para o poeta, uma correlação com a substância do pensamento, capaz de utilizar as múltiplas possibilidades de disposição dos objetos da natureza em diferentes misturas vibrações e choques. Sobre a redação de um roteiro ele afirma:

Pensei que se podia escrever um roteiro [...] que fosse procurar no nascimento oculto e nas divagações do sentimento e do pensamento as razões profundas, os impulsos ativos e obscuros de nossos atos chamados lúcidos, mantendo seus movimentos no domínio dos nascimentos e das aparições (ARTAUD, In: GUINSBURG; TELESSI; MERCADO NETO, 1995, p. 179).

Numa espécie de ressurreição da morte, para Artaud, o espírito voltado para a captação de pensamentos sutis e sensibilizado pela entrega às imagens e a si mesmo, reencontra suas antenas voltadas para universos invisíveis.

Considerações finais

Ao longo do artigo, foram evidenciados pontos de contato entre o pensamento de Edgar Morin e de Antonin Artaud no que tange aos aspectos afetivos que envolvem a produção e a fruição cinematográficas. Ambos correlacionam questões afetivas e magia, ainda que, em alguns pontos das respectivas argumentações aqui selecionadas, podem-se perceber abordagens distintas acerca dos modos de construção das relações entre o universo cinematográfico e o mágico.

Artaud, artista que se vincula ao movimento surrealista nos anos 1920 e 1930, critica o pensamento racional e o caráter logocêntrico da cultura europeia, cuja tradição platônica valoriza sobremaneira o pensamento conceitual. O *logos* da tradição filosófica ocidental que caracteriza a formação de Artaud e Morin se distingue das práticas culturais de sociedades equivocadamente consideradas subdesenvolvidas ou não modernizadas, para as quais o pensamento mágico assume grande valor.

A aproximação entre cinema e magia potencializa a criticidade artaudiana ao pensamento lógico moderno e, no encontro teórico que se procurou desenvolver ao longo do artigo, é relevante pontuar que Morin, em suas pesquisas em torno da antropologia sociológica tenha chegado quase que no mesmo lugar que o poeta anarquista: para ambos, o cinema, um dos mais icônicos símbolos da modernidade, é um fenômeno cujo funcionamento apresenta estreito contato com os processos mágicos. O pensamento

de ambos os autores, nesse sentido, questiona a suposta superioridade racional, conceitual e cientificista das sociedades modernas urbanizadas, revelando que existe no humano algo que a pura razão não é capaz de elucidar.

Referências

- A CONCHA e o Clérigo.** Direção de Germaine Dulac. Roteiro: Germaine Dulac, Antonin Artaud. Música: Iris Ter Schiphorst. Paris: Germaine Dulac, 1927. P&B
- ARTAUD, Antonin. In.: GUINSBURG, Jacó.; TELES, Sílvia Fernandes; MERCADO NETO, Antonio (Org.). **Antonin Artaud: linguagem e vida.** São Paulo: Perspectiva, 1995. 290 p.
- ARTAUD, Antonin. In.: SONTAG, Susan (Org.). **Antonin Artaud: Selected Writings.** Los Angeles: University Of California Press, 1988. 661 p. Tradução de: Helen Weaver.
- BARBOSA, Tamira Mantovani Gomes. **Artaud e as vanguardas artísticas: uma revolução cênica radical.** Ouro Preto: Ephemera Journal, vol. 3, nº 4, Jan./Abr. 2020
- CARVALHO, Marcelo. **O trem na paisagem: um olhar materialista sobre o cinema de Lumière.** Galaxia (São Paulo, Online), n. 23, p. 86-97, jun. 2012.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia sociológica.** Trad. Luciano Loprete. São Paulo: É Realizações Editora, 2014.
- NADEAU, Maurice. **História do Surrealismo.** Trad. Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- OLIVEIRA, Marcos de Jesus. **A persistência da Europa como medida da Modernidade: A propósito da epopéia habermasiana.** Marília; Revista Aurora. v.11, n. 1, p. 169-182, Jan./Jun., 2018
- SUPPIA, Alfredo. **Revendo o bipartidarismo no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo.** Revista Matrizes, V.9 - No 2 jul./dez. 2015 São Paulo – Brasil, p.: 199-221.

Rachel Zuanon>
Lara D. Balaminutti>>
Mateus de Oliveira>>>
Vanessa Zaccarias
Filipe Mattos de Salles

Desenho Sensorial: o método SEE BEYOND aplicado ao ensino-aprendizagem dos elementos compositivos 'contraste, equilíbrio e peso' no desenho artístico

Resumo

Este artigo discorre sobre a abordagem do Desenho Sensorial, aplicada ao ensino-aprendizagem do desenho artístico. O Desenho Sensorial é subsidiado pelo método SEE BEYOND, o qual elabora e aplica recursos didático-pedagógicos e didático-andragógicos direcionados a estudantes com e sem deficiência visual, a partir de estudos da neurociência cognitivo-comportamental e da neuroeducação. Os resultados, as discussões e as contribuições aqui compartilhados referem-se especificamente ao tema *'Contraste, equilíbrio e peso'*, ministrado no primeiro semestre do ano de 2019, e que integra o conteúdo programático da disciplina Desenho Artístico I (AP104), pertencente à matriz curricular do curso de Artes Visuais, da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

Palavras-chave: Artes Visuais. Neurociências. Neuroeducação. Desenho Sensorial. SEE BEYOND. Desenho Artístico.

> Artista midiática e designer. Professora e pesquisadora do DAP e do PPG-AV (IA-UNICAMP) e do PPG-ATC (FEC-UNICAMP). Co-fundadora e co-coordenadora da DASMind-UNICAMP [Design, Art, Space and Mind: Transdisciplinary Cooperation Network in Research and Innovation]. Com prêmios nacionais e internacionais, desde 1998, dedica sua pesquisa e produções à cooperação Neurociência e Processos Criativos e Projetuais. rzuanon@unicamp.br

ORCID ID: 0000-0002-7917-9917

>> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes, da Universidade Estadual de Campinas (PPG-AV IA-UNICAMP). Graduada em Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura) pelo IA-UNICAMP. Bolsista do "Programa de Formação Didático-Pedagógica para Cursos de Modalidade a Distância", da UNIVESP. Membro da rede de cooperação transdisciplinar em pesquisa e inovação DASMind-UNICAMP. l171615@dac.unicamp.br

ORCID ID: 0000-0002-7968-4518

>>> Graduando em Arquitetura e Urbanismo na Faculdade de Engenharia Civil Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Estadual de Campinas (FEC-UNICAMP). Bolsista PIBIC-CNPq. Membro da rede de cooperação transdisciplinar em pesquisa e inovação DASMind-UNICAMP. m222039@dac.unicamp.br

ORCID 0000-0002-2682-0352

COMO CITAR:

DOSWALDO BALAMINUTTI, L., ZUANON, R., BERNARDO DE OLIVEIRA, M., VANESSA, & MATTOS DE SALLES, F. (2020). DESENHO SENSORIAL: O MÉTODO SEE BEYOND APLICADO AO ENSINO-APRENDIZAGEM DOS ELEMENTOS COMPOSITIVOS 'CONTRASTE, EQUILÍBRIO E PESO' NO DESENHO ARTÍSTICO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 153-167. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60928](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60928)

Rachel Zuanon
 Lara D. Balaminnutti
 Mateus de Oliveira
 Vanessa Zaccarias>
 Filipe Mattos de Salles>>

Sensory Drawing: the SEE BEYOND method applied to the teaching-learning of the visual compositional elements 'contrast, balance and weight' in artistic design

Abstract

This article discusses the Sensory Drawing approach, applied to the teaching-learning of artistic design. Sensory Drawing is subsidized by the SEE BEYOND method, which elaborates and applies didactic-pedagogical and didactic-andragogic resources directed to students with and without visual impairment, based on studies of cognitive-behavioral neuroscience and neuroeducation. The results, discussions and contributions shared here refer specifically to the theme 'Contrast, balance and weight', taught in the first half of 2019, and which integrates the syllabus of the discipline Artistic Drawing I (AP104), belonging to the curricular matrix of the Visual Arts course at the State University of Campinas (UNICAMP).

Keywords: Visual Arts. Neurosciences. Neuroeducation. Sensorial Drawing. SEE BEYOND. Artistic Drawing.

> Graduanda em Arquitetura e Urbanismo na Faculdade de Engenharia Civil Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Estadual de Campinas (FEC-UNICAMP). Bolsista PIBIC-CNPq. Membro da rede de cooperação transdisciplinar em pesquisa e inovação DASMind-UNICAMP. v225044@dac.unicamp.br

ORCID 0000-0001-6069-8867

>> Fotógrafo e Cineasta. Professor e pesquisador do DAP, do DMM, e do PPG-AV (IA-UNICAMP). Coordenador do curso de Artes Visuais (DAP / IA-UNICAMP). Pesquisador associado à rede de cooperação transdisciplinar em pesquisa e inovação DASMind-UNICAMP. Dedicar suas pesquisas à teoria da imagem e filosofia da arte. fmsalles@unicamp.br

ORCID 0000-0002-0175-7932

Introdução

O desenho ou o ato de desenhar é uma atividade significativa ao desenvolvimento humano. Como forma e meio de expressão, o desenho permeia a história da humanidade (DUARTE, 2004). Como representação, os desenhos trazem consigo a concepção de registro das imagens que sensibilizam o ser humano. Imagens que habitam suas mentes, sejam elas frutos da sua imaginação ou do seu entorno. E como meio de comunicação, o desenho se apresenta como uma das maneiras pelas quais o indivíduo explicita suas narrativas. O ser humano conta histórias e a sua própria história, por meio de símbolos ou sinais que o represente (CARDEAL, 2009).

Já como prática projetual, o desenho se coloca como base para outros meios de expressão, nos mais distintos suportes e a partir de diversos instrumentos, como a pintura, a escultura, a gravura, a arquitetura, o design, dentre tantos outros. Ainda, o desenho integra importantes invenções, como visualização de estudos científicos em astronomia, física, anatomia, entre muitos outros. Nesta trajetória, o desenho mostra-se crucial à construção do conhecimento e à explicitação de conceitos, em cada uma dessas áreas, até então abstratos à mente humana (ALMEIDA, 2009; JULIAZ, ALMEIDA, 2010).

Importante, assim, perceber o desenho como algo intrínseco aos mecanismos mentais do ser humano, e atuante na sua evolução sensório-motora, cognitiva e comportamental. Pelos traços, linhas, texturas, cores, elementos compositivos do desenho, o indivíduo também elabora a sua afetividade e materializa as emoções, sensações e pensamentos, inicialmente vivenciados em sua mente e experienciados no seu corpo, como um todo. A partir deste entendimento, a aproximação entre os campos do desenho e da neurociência cognitivo-comportamental mostra-se natural. Enquanto a neurociência cognitiva trata das capacidades mentais mais complexas, geralmente típicas do ser humano, como a linguagem, a memória, a autoconsciência etc., a neurociência comportamental dedica-se a estudar as estruturas neurais que produzem comportamentos e outros fenômenos psicológicos, como a emoção (LENT, 2008). Assim, ao investigar a cognição e o comportamento a partir da observação das propriedades físicas e neuropsicofisiológicas do cérebro (VARELA et al., 2003), a neurociência traz contributos relevantes à criação e à prática do

desenho, bem como à sua interpretação, enquanto materialização destes processos orgânicos. Tais contribuições se ampliam sobremaneira quando também associadas às práticas pedagógicas e andragógicas de ensino-aprendizagem, o que configura o campo da neuroeducação.

A neuroeducação se dedica a aprimorar o processo de formação do educador, assim como o processo de aprendizagem do estudante. Mais que aplicar os conceitos da neurociência cognitivo-comportamental no ensino, a neuroeducação se interessa em identificar condições neuropsicofisiológicas, e seus respectivos mecanismos cerebrais, que atuam nas emoções, nos sentimentos, na curiosidade, na atenção, na consolidação e na evocação dos conhecimentos adquiridos e, portanto, na aprendizagem. Além disso, ela se debruça na detecção de déficits, com o intuito de prevenir, reduzir e mitigar as consequências de práticas metodológicas e ambientes educacionais inadequados ao ensino-aprendizagem (MORA, 2013). Em síntese, a neuroeducação assume a responsabilidade de investigar o processo de aprendizagem, e de explicar aos educadores os níveis de complexidade neuronal envolvidos neste processo, e as decorrentes respostas cognitivo-comportamentais passíveis de ocorrer e/ou ser identificadas nos estudantes (BRANDÃO E CALIATTO, 2019). Instrumentalizados com os referenciais da neuroeducação, os docentes passam a adotar critérios aderentes a estes referenciais para elaborar seus métodos de ensino, direcionar os estímulos e as atividades em sala de aula, e orientar suas práticas avaliativas, com vistas a resultados didático-pedagógicos e didático-andragógicos mais alinhados e consistentes às necessidades do organismo humano.

No âmbito da formação de nível superior em artes e em design, a cooperação entre os campos do desenho e da neuroeducação, para além de instrumentalizar os educadores às melhores práticas pedagógicas nos referidos contextos, também representa profícua contribuição aos artistas e aos designers em formação, especialmente no que concerne ao alcance de uma expressão poético-artística e projetual autoral. Ou seja, ao compreender os mecanismos que estão na base da cognição e do comportamento humano, o docente responsável pelos processos de ensino-aprendizagem do desenho passa a entender a inadequação de replicar modelos preestabelecidos e de condicionar seus estudantes a réplicas de padrões, frente às características, às necessidades e às urgências individuais e coletivas dos aprendizes no cenário contemporâneo. E, assim, consegue perceber a importância de investigar caminhos e estratégias metodológicas que dialoguem com os mecanismos cognitivo e comportamental dos estudantes, de modo que a assimilação, a consolidação e a evocação do conhecimento sejam potencializadas ao longo de todo esse processo, e favoreça a construção de um percurso poético-artístico e projetual autoral.

A esta perspectiva se alinha o método SEE BEYOND, que valoriza a concepção e a aplicação de instrumentos didático-pedagógicos, didático-andragógicos, e de atividades teórico-práticas, todos direcionados à estimulação somatossensorial e sensorio-motora dos estudantes, seja no âmbito do ensino-aprendizagem de

metodologia projetual em design, ou de desenho artístico. Ao estimular cada indivíduo na sua dimensão individual e coletiva, o método SEE BEYOND almeja que o estudante retenha a informação obtida em aula por intermédio dos estímulos somatossensoriais e sensorio-motores e, a partir deles, processe as imagens mentais "(...) visões, sons, sensações táteis, cheiros, gostos, dores, prazeres e coisas do gênero – imagens, em suma" (DAMÁSIO, 2011, p. 95-6), que posteriormente serão materializadas nas suas práticas autorais, sejam elas projetuais e/ou poético-artísticas.

Neste artigo, é apresentada a abordagem do Desenho Sensorial, a qual é subsidiada pelo método SEE BEYOND e seus princípios. Os resultados, as discussões e as contribuições aqui compartilhados referem-se à esta abordagem aplicada especificamente ao tema '*Contraste, equilíbrio e peso*', ministrado no primeiro semestre do ano de 2019, e que integra o conteúdo programático da disciplina *Desenho Artístico I* (AP104), pertencente à matriz curricular do curso de Artes Visuais, da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

1. See beyond

O método SEE BEYOND foi estruturado inicialmente para o ensino de metodologia projetual no campo do Design. Por meio dele, são elaborados e aplicados recursos didáticos, como instrumentos didático-pedagógicos, didático-andragógicos e atividades teórico-práticas, direcionados à estimulação somatossensorial e sensorio-motora de estudantes com e sem deficiência visual. Este método é constituído por três módulos: Fundamentação (LIMA JR., ZUANON, 2017); Potencialização (LIMA JR., ZUANON, 2018a); e Materialização (LIMA JR., ZUANON, 2019). E por dez princípios norteadores: [A] Conexão à natureza cerebral; [B] Regulação homeostática; [C] Transversalidades do método; [D] Percepção sensorio-motora; [E] Abstração multidimensional; [F] Dinâmicas perceptivo-emocionais; [G] Fluxos motivacionais; [H] Conexão ao cérebro individual; [I] Conexão ao cérebro social; [J] Posicionamento crítico reflexivo (LIMA JR., ZUANON, 2019). Tanto seus módulos, quanto seus princípios ampliam a estrutura das metodologias projetuais tradicionalmente aplicadas em cursos de formação superior em Design no Brasil, ao incorporar estudos da neurociência cognitivo-comportamental [COSENZA, 2011; CARTER, 2003; DAMÁSIO, 2004; DAMÁSIO, 2011; DAMÁSIO, 2012; DREW ET AL, 2011; MARTIN, 2013; MATURANA, VARELA, 2010; SACKS, 2010; NICOLELIS, 2011; FEUERSTEIN, 2014] e da neuroeducação [BALLESTERO-ALVAREZ, 2003; TABACOW, 2015; TOKUHAMA-ESPINOSA, 2008] no seu planejamento pedagógico e andragógico (ZUANON, LIMA JÚNIOR, 2018b, 2019).

Em primeira instância, SEE BEYOND é validado junto a estudantes com deficiência visual, sem experiência ou contato prévio com conteúdos/referências acadêmicas relativos ao campo do Design. Posteriormente, sua validação é realizada junto a estudantes videntes. Este método, ao mesmo tempo que inclui o deficiente visual no contexto da formação de nível superior em Design, também amplia os estímulos experienciados

pelos estudantes videntes; expande a percepção dos elementos projetuais necessários ao desenvolvimento de projetos em design; e potencializa o processo de ensino-aprendizagem de estudantes, com ou sem deficiência visual (LIMA JR., ZUANON, 2018b) .

Dada sua natureza transdisciplinar, o método SEE BEYOND não se restringe ao seu campo de origem, no caso o Design. Contrário disso, sua aplicação se estende às demais áreas do conhecimento que envolvem o pensar e o fazer projetual, como as Artes Visuais. No ano de 2019, a aplicação do método SEE BEYOND é expandida a outras matrizes curriculares do ensino superior, especificamente ao ensino-aprendizagem do Desenho Artístico. Isso tem como objetivo impulsionar o desenvolvimento e o alcance de uma expressividade artística autoral, no contexto da formação de nível superior de artistas visuais contemporâneos. Neste âmbito, são trabalhados conteúdos expositivos, com referências teóricas, projetuais e poéticas do campo das Artes, e realizadas dinâmicas práticas, que empregam estímulos somatossensoriais e sensório-motores. Nestas dinâmicas sensoriais, o sentido da visão dos estudantes é anulado, para que os demais sentidos (tátil, olfativo, auditivo e gustativo) sejam potencializados. A ausência da visão durante as dinâmicas sensoriais amplia a participação e a contribuição dos demais sentidos no processo de percepção. Essa ação além de expandir o potencial perceptivo dos estudantes, favorece sobremaneira o processo de assimilação, consolidação e evocação do conhecimento, seja em circunstância imediata ou futura. A partir da perspectiva e da aplicação do método SEE BEYOND, propomos a abordagem do Desenho Sensorial para o ensino-aprendizagem dos elementos compositivos do desenho artístico, como discorreremos na sequência.

2. Desenho sensorial

2.1. Estímulos Somatossensoriais e Sensório-Motores

Por meio da abordagem do Desenho Sensorial (subsidiada pelo método SEE BEYOND), o tema '*contraste, equilíbrio e peso*' é desenvolvido no contexto da disciplina Desenho Artístico I (AP104), ministrada no Instituto de Artes, da Universidade Estadual de Campinas [UNICAMP]. '*Contraste, equilíbrio e peso*' compreende o quinto eixo temático trabalhado com os estudantes desta disciplina, e ocupa a décima aula do semestre. Os temas abordados nas aulas anteriores são: (1) *linha*; (2) *contorno e preenchimento*; (3) *figura e fundo*; e (4) *movimento e ritmo*, portanto, neste momento da disciplina os alunos já têm familiaridade com as dinâmicas sensoriais e com a prática do desenho 'cego'. Com duração total de quatro horas, a primeira hora de aula é dedicada à apresentação de referências visuais/audiovisuais e teóricas, acerca do tema proposto, e as demais à prática das dinâmicas sensoriais. Importante destacar que estas dinâmicas sempre são realizadas com as luzes apagadas, empregam um momento inicial de concentração meditativa, assim como estimulações somatossensoriais e sensório-motoras ao longo do seu processo. Neste âmbito, a visão dos estudantes é anulada com o uso de tampa olhos, a fim

de potencializar os demais sentidos e agregar outras percepções aos temas desenvolvidos no conteúdo programático. Ainda, é facultado aos estudantes desenvolverem suas composições visuais com ou sem o tapa olhos.

Na dinâmica sensorial realizada em 03 de junho de 2019, os alunos são estimulados a perceber a presença do '*contraste, equilíbrio e peso*', por meio de cinco experiências tato-gustativas e uma experiência tato-olfativa. As experiências tato-gustativas (Fig. 1) propõem como estímulo seis frutas distintas e quatro tipos de biscoito, sendo que cada uma emprega somente dois elementos da mesma categoria (fruta ou biscoito). Já as experiências tato-olfativas (Fig. 2) utilizam duas essências aromáticas contrastantes, aplicadas em chumaços de algodão. Importante mencionar que é concedida aos alunos a opção pela não ingestão dos estímulos gustativos, bem como pela não inalação dos estímulos olfativos, nos casos de intolerância ou alergia.

A primeira dupla de estímulo tato-gustativo é composta por um bago de uva e de mirtilo. A segunda, por uma maçã inteira e um gomo de tangerina. A terceira, por um tomate cereja e um morango. A quarta, por um biscoito de polvilho doce e um salgado. A quinta, por uma pipoca caramelizada e um biscoito de canjica. E a dupla de estímulo tato-olfativo compreende uma essência cítrica e uma doce.

Para receber cada dupla de estímulos tato-gustativo e tato-olfativo, solicita-se aos 32 estudantes posicionarem as duas mãos sobre a mesa de desenho, com as palmas voltadas para cima. Em seguida, os alunos manuseiam os estímulos de modo a perceber, inicialmente por meio do tato, as características semelhantes e distintas entre cada um: peso, tamanho, formato, textura, e temperatura. Na sequência, percebem as diferenças e as semelhanças entre os sabores e os aromas, ao degustá-los e inalá-los, respectivamente. Durante este processo, os estudantes são orientados a perceber as relações de contraste, equilíbrio e peso entre cada dupla de estímulos, bem como prestar atenção às imagens mentais (figurativas e/ou abstratas) evocadas a partir delas. E, por fim, são motivados a criar uma composição visual, com instrumentos e suportes de livre escolha.

Fig.1. Dos autores, *Dinâmicas sensoriais: estímulos gustativos*, 2019.





Fig. 2. Dos autores, *Dinâmicas sensoriais: estímulos olfativos*, 2019.

A seguir, discorreremos sobre os resultados compositivos obtidos a partir da sensibilização direta dos sistemas somatossensorial e sensorio-motor dos estudantes, no âmbito do tema '*contraste, equilíbrio e peso*'.

2.2. Resultados Obtidos

As dinâmicas sensoriais (cinco tato-gustativas e uma tato-olfativa), realizadas no contexto do tema '*contraste, equilíbrio e peso*', totalizam 192 composições. Os resultados aqui apresentados são organizados em dois grupos: [1] *suportes e instrumentos utilizados*, o qual abrange as características presentes nos materiais escolhidos pelos alunos; e [2] *elementos compositivos*, o qual compreende as informações relacionadas aos elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso nas composições visuais. No caso dos resultados aqui descritos, importa mencionar que os estudantes optaram por não utilizar o tapa-olhos durante o desenvolvimento de suas composições visuais.

[1] Suportes e Instrumentos

No âmbito dos materiais escolhidos pelos estudantes, destacam-se dois resultados. O primeiro concerne ao [a] tipo, formato e cor do suporte, e o segundo ao [b] tipo de instrumento utilizado para realizar as composições visuais. Quanto ao resultado '[a]', mesmo com a livre escolha de materiais, todos os alunos optaram pelo uso do suporte papel, com gramaturas variadas. Importante notar que a maioria se apresenta no formato retangular, com variações de tamanho. Apenas 4 composições, dentre as 192, adotam formatos irregulares. Além disso, como é possível notar abaixo (Tabela 1), a escolha pelo suporte papel na cor branca se sobressai às demais.

Tabela 1 - Dos autores. Tipo e cores dos suportes utilizados pelos estudantes para as composições visuais.

<i>Cor do papel</i>	<i>Dinâmica 1</i>	<i>Dinâmica 2</i>	<i>Dinâmica 3</i>	<i>Dinâmica 4</i>	<i>Dinâmica 5</i>	<i>Dinâmica 6</i>
Branco	28	29	29	24	23	27
Pardo	2	1	1	3	2	1
Azul	1	-	-	3	3	1
Rosa	1	-	-	-	-	-
Vermelho	-	1	-	-	-	1
Amarelo	-	-	-	1	-	-
Verde	-	-	1	1	1	-
Preto	-	-	-	-	2	2
Roxo	-	-	-	-	-	1

Com relação ao resultado 'b]', destaca-se o uso de instrumentos 'secos e rígidos', como canetas, lápis e giz, acompanhado pelo uso combinado de instrumentos ('secos e rígidos' + 'aguados', como aquarela, tinta e nanquim) (Tabela 2).

Tabela 2 - Dos autores. Tipos de instrumento utilizados pelos estudantes para as composições visuais.

<i>Instrumentos</i>	<i>Dinâmica 1</i>	<i>Dinâmica 2</i>	<i>Dinâmica 3</i>	<i>Dinâmica 4</i>	<i>Dinâmica 5</i>	<i>Dinâmica 6</i>
Apenas 'secos e rígidos'	15	16	19	18	14	13
Apenas 'aguados'	7	8	5	6	6	7
Combinados ('secos e rígidos' + 'aguados')	10	8	7	7	12	12
<i>Total de composições</i>	32	31	31	32	32	34

[2] Elementos Compositivos

No contexto dos [c] elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso (WANG, 1998), identifica-se que o contraste de cor se sobressai aos demais em todas as dinâmicas sensoriais (Tabela 3).

Tabela 3 - Elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso utilizados pelos estudantes para as composições visuais.

Elementos visuais e relacionais de contraste	Dinâmica 1	Dinâmica 2	Dinâmica 3	Dinâmica 4	Dinâmica 5	Dinâmica 6
Cor	24	30	28	29	31	28
Formato	21	23	22	11	9	5
Tamanho	21	23	20	8	13	8
Textura	25	29	30	19	23	13
Direção	25	19	18	9	12	10
Posição	27	18	22	10	15	17
Espaço	26	26	21	16	16	15
Gravidade	23	22	20	10	11	9
Total de composições	32	31	31	32	32	34

Fig. 3. Dos autores, *Contraste de cor*, 2019.



Além destes, outros três resultados mostram-se pertinentes ao também se destacarem nas composições desenvolvidas pelos estudantes, são eles: [e] o tipo de representação, se complexa ou literal; [f] o uso de palavras; e [g] a presença de imagens em duplicidade.

Com relação ao [e] tipo de representação visual (complexa ou literal) das imagens mentais formadas a partir dos estímulos somatossensoriais e sensorio-motores (Fig. 4), a complexidade prevalece. Nota-se que poucos alunos optaram pela literalidade em suas composições. Alguns elementos literais apresentam-se combinados com elementos não-literais. Porém, o número de composições exclusivamente complexas mostra-se maior que as literais (Tabela 4).

Representação Visual	Dinâmica 1	Dinâmica 2	Dinâmica 3	Dinâmica 4	Dinâmica 5	Dinâmica 6
Complexa	19	12	16	17	16	21
Literal	4	6	4	4	5	5
Combinada (Complexa + Literal)	9	14	11	10	12	8
Total de composições	32	31	31	32	32	34

Tabela 4 - Dos autores. Presença de elementos complexos e literais nas composições visuais realizadas pelos estudantes.

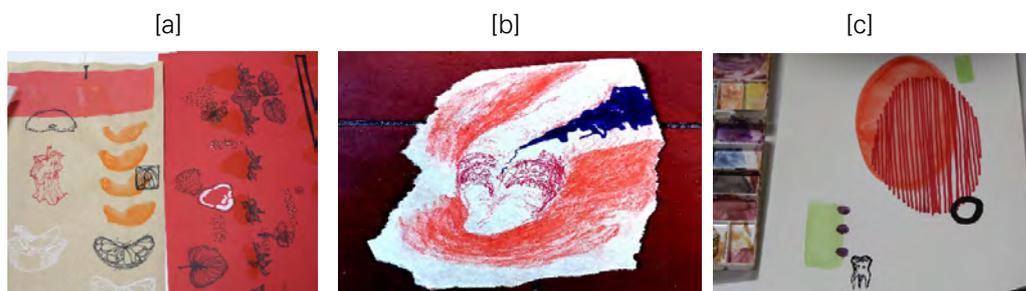


Fig. 4. Dos autores. Tipo de representação visual: [a] literal; [b] complexa; [c] elementos combinados, 2019.

No que se refere ao [f] uso de palavras (Fig. 5), poucos estudantes utilizaram o recurso gráfico das palavras para expressar visualmente suas imagens mentais (Tabela 5).

Elementos	Dinâmica 1	Dinâmica 2	Dinâmica 3	Dinâmica 4	Dinâmica 5	Dinâmica 6
Palavras	1	1	1	3	1	1
Total de composições	32	31	31	32	32	34

Tabela 5 - Dos autores. Presença de palavras nas composições visuais realizadas pelos estudantes.

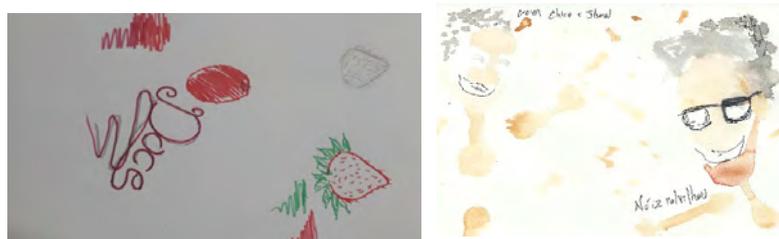


Fig. 5. Dos autores. Elementos compositivos: palavras, 2019.

Por fim, a [g] presença de imagens em duplicidade destaca-se nas composições (Tabela 6). Tal duplicidade se mostra presente tanto nas representações visuais complexas, quanto literais (Fig. 6).

Tabela 6 - Dos autores. Presença de imagens em duplicidade nas composições visuais realizadas pelos estudantes.

Imagens em duplicidade	<i>Dinâmica 1</i>	<i>Dinâmica 2</i>	<i>Dinâmica 3</i>	<i>Dinâmica 4</i>	<i>Dinâmica 5</i>	<i>Dinâmica 6</i>
Complexas	10	4	9	9	7	17
Literais	6	9	6	6	8	6
<i>Total de composições</i>	32	31	31	32	32	34

Fig. 6. Dos autores. Imagens em duplicidade nas composições visuais realizadas pelos estudantes, 2019.



2.3. Discussões

Ao minimizar a ação do sentido da visão, os estímulos tato-gustativos e tato-olfativos, propostos no âmbito da abordagem do Desenho Sensorial, protagonizam a sensibilização dos sistemas somatossensorial e sensório-motor dos estudantes, assim como a percepção dos tamanhos, formas, texturas, temperaturas, aromas, e sabores dos objetos entregues a estes. Ou seja, por meio desses estímulos, os alunos são instigados a assimilar as características de cada objeto, e a identificar as qualidades de *'contraste, equilíbrio e peso'* ao manuseá-los. Ao longo deste processo, imagens mentais se formam no cérebro de cada aluno. Simultaneamente, suas memórias autobiográficas e afetivas são evocadas, e deflagram emoções e sentimentos correlacionados. Esse conjunto formado pelas imagens mentais, pelas memórias, e pelas emoções e sentimentos que esses estímulos suscitam, atuam diretamente sobre o próprio processo perceptivo dos objetos e das qualidades de *'contraste, equilíbrio e peso'* e, conseqüentemente, sobre o processo criativo do aluno. Em outras palavras, a subjetividade que compõe este conjunto acompanha a capacidade de cada estudante em abstrair e se apropriar destes estímulos, para materializá-los em suas composições. Ao mesmo tempo, estes estímulos também fomentam e potencializam esta capacidade de abstração e de apropriação e, por conseguinte, de criação.

Neste sentido, as escolhas dos suportes e dos instrumentos, assim como dos elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso, empregados pelos estudantes em suas composições, refletem o encontro entre os [1] estímulos entregues aos alunos; [2] os estímulos internos produzidos pelos próprios corpos dos estudantes em resposta aos objetos recebidos nas palmas de suas mãos, e [3] em resposta aos estímulos externos providos pelo ambiente da sala de aula (temperatura, umidade, sons, iluminação natural, aromas, texturas dos mobiliários, entre outros); e [4] o conjunto de imagens mentais, memórias autobiográficas

e afetivas, emoções e sentimentos, que marca a subjetividade e a individualidade de cada aluno. Em outras palavras, as decisões criativas que, em sua maioria, resultam no [i] suporte papel na cor branca, no formato retangular; nos [ii] instrumentos ‘secos e rígidos’; no [iii] contraste de cor; na [iv] representação visual complexa; no [v] pouco uso do recurso gráfico das palavras; nas [vi] imagens em duplicidade; todas elas se coadunam aos estados do corpo alcançados pelos estudantes, no encontro supracitado.

Interessante notar que enquanto os elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso (formato, tamanho, textura, direção, posição, espaço e gravidade) mostram-se mais intensos nas dinâmicas sensoriais 1, 2 e 3, o contraste de cor se mantém presente e elevado em todas as dinâmicas. Tal resultado indica que os estímulos tato-gustativos e tato-olfativos empregados nestas dinâmicas despertaram na maioria dos estudantes o desejo pelo uso de cores em suas composições. Ou seja, independente do fato dos objetos/estímulos serem de naturezas distintas, a estimulação sensorial em si impulsiona o uso de cores.

Percebe-se também direta correlação entre os elementos visuais e relacionais de contraste, equilíbrio e peso (formato, tamanho, textura, direção, posição, espaço e gravidade) presentes nas composições realizadas pelos alunos e as qualidades de contraste, equilíbrio e peso observadas nos pares de objetos entregues aos estudantes. O que nos leva a compreender que tais qualidades são plenamente apreendidas pela percepção tato-gustativa e tato-olfativa, e independem da estimulação visual.

Ademais, especialmente importante ressaltar a preponderância da [v] representação visual complexa, bem como o [vi] pouco uso do recurso gráfico das palavras nas composições analisadas. Estes resultados externalizam e traduzem graficamente as memórias, as emoções e os sentimentos, evocados pelos estímulos como imagens na mente dos estudantes.

Cabe destacar, ainda, que a prevalência da [iv] representação visual complexa denota a significativa atuação dos referidos estímulos tato-gustativos e tato-olfativos, nos processos de abstração e de apropriação vivenciados pelos alunos. Ou seja, ao potencializar a abstração e a apropriação, estes estímulos corroboram ao distanciamento de representações visuais literais, e motivam a quebra de padrões/códigos pré-estabelecidos no repertório dos estudantes. Esta ruptura mostra-se crucial no processo de construção de uma expressividade autoral, extremamente cara à formação do artista contemporâneo.

Por outro lado, observa-se que a abstração e a apropriação, atingidas nas representações visuais das composições, não se estende ao suporte. Apesar dos sucessivos incentivos à exploração e à experimentação de materiais não convencionais, durante as dinâmicas sensoriais, a opção pelo [i] suporte papel na cor branca, no formato retangular, evidencia a dificuldade da maioria dos alunos em sair da própria ‘zona de conforto’ e romper com este limite.

Quanto às [vii] imagens em duplicidade, apesar dos estímulos sensoriais (tato-gustativos e tato-olfativos) serem distintos, suas características são percebidas e representadas em parte expressiva das composições como elementos quase idênticos, exceto

pela diferenciação cromática. Isso nos leva a identificar estreita conexão entre as imagens em duplicidade e o fato destes estímulos sensoriais serem disponibilizados em pares aos estudantes.

Considerações Finais

Ao propor a estimulação direta dos sistemas somatossensorial e sensório-motor, a abordagem do Desenho Sensorial além de ampliar o potencial perceptivo, também expande oportunidades ao processo criativo dos estudantes. Esta expansão, ao mesmo tempo que incrementa o repertório sensorial dos alunos, favorece a ruptura de padrões/códigos cristalizados, seja nos seus desenhos ou nas suas outras formas de expressão artística e projetual.

Compreende-se como natural a resistência inicial dos alunos à essa abordagem. Especialmente pelo fato desta se distanciar sobremaneira da maioria das metodologias adotadas para o ensino-aprendizagem do desenho artístico. Contudo, gradualmente, os estudantes ganham confiança na proposta do Desenho Sensorial, principalmente ao identificarem as transformações positivas que este agrega ao seu processo criativo e, conseqüentemente, à qualidade expressiva das suas produções artísticas e projetuais.

Subsidiada pelo método SEE BEYOND, a abordagem do Desenho Sensorial se alinha a este em todos os seus princípios. Cabe aqui enfatizar as transversalidades do método. São elas que asseguram ao Desenho Sensorial a plasticidade metodológica capaz de adaptar suas estratégias de ensino às necessidades individuais e coletivas dos estudantes. Isso se mostra ainda mais relevante pelo fato das disciplinas ofertadas pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) receberem alunos dos seus distintos cursos de formação em nível superior.

Os resultados e as discussões realizadas no âmbito deste artigo, longe de totalizar as contribuições do Desenho Sensorial à formação de nível superior, privilegiam àquelas diretamente associadas às estimulações tato-gustativas e tato-olfativas, vinculadas ao tema 'contraste, equilíbrio e peso'. Os demais resultados e contribuições alcançados junto aos outros eixos temáticos trabalhados no âmbito da disciplina 'Desenho Artístico I', 'Desenho Artístico II' e 'Desenho Artístico III', ministradas ao longo do ano de 2019 no Instituto de Artes da UNICAMP, são objetos de publicações futuras.

Referências

- ALMEIDA, R.D.: **Cartografia e Infância**. In: VI Colóquio de Cartografia para Crianças e II Fórum Latino-americano de Cartografia para Escolares. Juiz de Fora -MG. 2009. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/21198272/Cartografia-e-infancia?secret_password=1y7uc0bv6objz80osp> Acesso em: 6 ago. 2020.
- BALLESTERO-ALVAREZ, J.A.: **Multissensorialidade no ensino de desenho a cegos**. Dissertação de mestrado. USP, São Paulo (2003). Disponível em: <<https://goo.gl/s4QJJr>> . Acesso em 10 de ago. 2020.
- BRANDÃO, A. dos S.; CALIATTO, S. G.: **Contribuições da neuroeducação para a prática pedagógica**. Revista Exitus, [S. l.], v. 9, n. 3, p. 521-547, 2019. DOI: 10.24065/2237-9460.2019v9n3ID926. Disponível em: <http://>

- www.ufopa.edu.br/portaldeperiodicos/index.php/revistaexitus/article/view/926. Acesso em: 10 set. 2020.
- CARDEAL, M.: **Ver com as mãos**: a ilustração tátil em livros para crianças cegas. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Centro de Artes. Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2009.
- CARTER, R.: **O livro de ouro do cérebro**. Ediouro, Rio de Janeiro (2003).
- COSENZA, R.M.; Guerra, L.B. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Artmed, Porto Alegre (2011).
- DAMÁSIO, A.R.: **O erro de Descartes**: emoção, razão e o cérebro humano (The mistake of Descartes: emotion, reason and the human brain). Companhia das Letras, São Paulo (2012).
- DAMÁSIO, A.R.: **E o cérebro criou o homem**. Companhia das Letras, São Paulo (2011).
- DAMÁSIO, A.R.: **Em busca de Espinosa**: prazer e dor na ciência dos sentimentos. Companhia das Letras, São Paulo (2004).
- DARRAS, B.: **La modélisation sémiocognitive a l'épreuve des résultats des neurosciences**. Le cas de la production des schémas graphiques. Recherches en Communication. n.19, p.175-197, 2003. Disponível em: <<http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewArticle/5251>>. Acesso em: 6 de ago. 2020.
- DOIDGE, N.: **O cérebro que se transforma**. Como a neurociência pode curar as pessoas. Rio de Janeiro : Record, 2011.
- FEUERSTEIN, R., FEUERSTEIN, R.S., FALIK, L.H.: **Além da inteligência**: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro. Vozes, Petrópolis, RJ (2014).
- JULIASZ, P.C.S.; ALMEIDA, R.D.: **A representação espacial na Educação Infantil sob a ótica da teoria Sócio-cultural e das relações tempo-espaço-corpo**. Anais. XXIV Congresso Brasileiro de Cartografia, Aracaju, 2010. Disponível em: <<http://arquivo.sepq.org.br/IV-SIPEQ/Anais/artigos/13.pdf>> Acesso em: 6 ago. 2020.
- LIMA JÚNIOR, G. C., ZUANON, R.: **SEE BEYOND**: Enhancement – Strategies in Teaching Learning as a Stimulus to Creativity in Fashion Design. Lecture Notes in Computer Science, vol. 10917, 2018a.
- LIMA JÚNIOR, G. C.; ZUANON, R.: **SEE BEYOND contributions to the project-based practice of sighted and visually impaired students in the context of higher education in Design**. Disponível em: <<https://ppgdesign.anhembibr/datjournal/index.php/dat/article/view/91>> 2018b. Acesso em: 10 ago. 2020.
- LIMA JÚNIOR, G.C.; ZUANON, R.: **The foundation of the SEE BEYOND method**: fashion design and neuroeducation applied to the teaching of the project methodology to students with congenital and acquired blindness. In: Streitz, N., Markopoulos, P. (eds.) DAPI 2017. LNCS, vol. 10291, pp. 528–546. Springer, Cham (2017).
- LURIA, A.R.: **A construção da mente** (The making of mind). Ícone, São Paulo (1992).
- MARTIN, J.H.: **Neuroanatomia: texto e atlas** [Neuro-Anatomy: Text and Atlas]. AMGH, Porto Alegre (2013).
- MATURANA, H.R., Varela, F.J.: **The Tree of Knowledge**: The Biological Bases of Human Understanding. Palas Athena, São Paulo (2001).
- MORA, F.: **Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama**. Madrid. Alianza Editorial, (2013).
- NICOLELIS, M.: **Muito além de nosso eu**: a nova neurociência que une cérebros e máquinas. Companhia das Letras, São Paulo (2011).
- SACKS, O.: **O olhar da mente**. Companhia das Letras, São Paulo (2010).
- TABACOW, L.S.: **Contribuições da neurociência cognitiva para a formação de professores e pedagogos**. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.puc-campinas.edu.br/tde_arquivos/3/TDE-2006-06-30T115909Z-1178/Publico/Luiz%20Tabacow.pdf>. Acesso em 12 ago. 2020.
- TOKUHAMA-ESPINOSA, T.N.: **The scientifically substantiated art of teaching**: a study in the development of standards in the new academic field of neuroeducation (mind, brain and education science). Capella University (2008). Disponível em: <<http://pqdtopen.proquest.com/doc/250881375.html?FMT=ABS>> Acesso em 6 ago. 2020.
- WONG, W.: **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Tarcisio D'Almeida> **Alexander McQueen entre a Moda,
Clarisse Gomes de Paula>> o Cinema e a Dança**

Resumo

O ato de pensar sobre as contaminações existentes e praticadas entre linguagens artísticas nos servem para compreender as simbioses e conectividades que as expressões artístico-culturais propiciam ao se entrecruzar, por exemplo, moda com cinema e dança. É a partir desse enlace que esse artigo pretende expor o quão dos movimentos e expressividades dos corpos, das imagens constituídas e sobrepostas na moda do estilista Alexander McQueen, com sua coleção Deliverance (primavera-verão 2004), dialoga com outras matizes artísticas que se combinam para ilustrar uma narrativa estética da moda mcqueeniana em dialogia com o cinema e com a dança. Para compreender a sensibilidade criativa de McQueen nosso aporte teórico advém, essencialmente, de autores da filosofia e da sociologia, tais como Gilles Lipovetsky e Zigmunt Bauman para pensarmos sobre hipermodernidade, contemporaneidade, assim como no conceito sobre 'bricolage' que aparece em Claude Lévi-Strauss.

Palavras-chave: Moda e Arte. Moda e Cinema. Moda e Dança. Linguagens Artísticas. Alexander McQueen.

> Professor do Curso de Design de Moda da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA-UFMG); Doutor em Filosofia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP); autor do livro *Moda em Diálogos: Entrevistas com Pensadores* (Memória Visual, 2012) e de inúmeros artigos para a imprensa. tarcisiodalmeida@eba.ufmg.br

ORCID ID: 0000-0003-3112-3583

>> Bacharel em Ciências Sociais pela Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais (Fafich-UFMG); e, atualmente, aluna do Curso de Graduação em Medicina da Faculdade de Ciências Médicas da Universidade de Pernambuco (FCM-UPE). clarissegp@gmail.com

COMO CITAR:
D ALMEIDA, T., & PAULA, C. G. DE. (2020). DESFILANDO, ATUANDO E DANÇANDO:. REVISTA VAZANTES, 4(2), 168-186. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60962](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.2.60962)

Tarcisio D'Almeida
Clarisse Gomes de Paula

**Alexander McQueen in-between Fashion,
Cinema and Dance**

Abstract

The act of thinking about the existing and practiced contamination between artistic languages serves us to understand the symbiosis and connectivity that artistic-cultural expressions provide when intermingling, for example, fashion with cinema and dance. It is from this link that this article intends to expose how the movements and expressiveness of the bodies, the constituted and superimposed images in the fashion of the designer Alexander McQueen, with his collection Deliverance (spring-summer 2004), dialogues with other artistic nuances that combine to illustrate an aesthetic narrative of McQueenian fashion in dialogue with cinema and dance. To understand McQueen's creative sensibility, our theoretical contribution comes essentially from authors of philosophy and sociology, such as Gilles Lipovetsky and Zigmunt Bauman to think about hypermodernity, contemporaneity, as well as the concept of 'bricolage' that appears in Claude Lévi- Strauss.

Keywords: Fashion and Art. Fashion and Cinema. Fashion and Dance. Artistic Languages. Alexander McQueen.

*A moda e a arte estão se juntando,
e uma grande parte da mistura das duas é inevitável,
já que ambas são estímulos visuais*
Alexander McQueen

Introdução

Um dos traços constitutivos da moda é a sua predisposição ao propor diálogos inter-trans-multidisciplinares. Essa característica, de certa forma, posiciona o processo criativo da moda com uma gama de amplitudes no que se refere às possíveis inspirações que tangem o imaginário criativo do criador de moda. Embora seja relativamente recente a moda no sentido em que a compreendemos atualmente, a saber: a partir da noção da relação triádica de criação-produção-consumo, não nos interessará tratar aqui daquela que ficou conhecida por “moda de cem anos”¹, nosso enfoque, portanto, advém da década de 1960 e mais ainda especificamente depois da década de 1990. Essa escolha deve-se ao interesse no salto mais significativo que ocorre em termos de tecnologia, em termos de sociedade do espetáculo, provocando uma ressignificação do entendimento do corpo, da configuração das identidades e em meio a tudo isso, obviamente, da moda.

Para enveredar a discussão sobre moda e arte – o que é foco principal do presente trabalho – nesta contemporaneidade, escolhemos analisar a coleção *Deliverance* (primavera-verão 2004), do criador de moda britânico Lee Alexander McQueen. A escolha, confessamos, em primeira instância foi movida por uma curiosidade de quem aprecia a dança, em ver o que teria se sucedido nesse desfile, no qual McQueen, com um casting que mesclou dançarinos e modelos, recriava a atmosfera de um filme de Sidney Pollack, *A noite dos desesperados* (1969). Apesar de nossa primeira movida nesse texto ter sido coberta por certo desconhecimento prévio sobre o universo da dança e suas práticas, podemos dizer que tivemos sorte na escolha e cada adentrar na observação dos diálogos constituídos entre moda, cinema e dança significava

1 Expressão utilizada para contextualizar o período histórico que compreende o surgimento da alta costura no ano de 1860 e exatos 100 anos depois, em 1960, a fundação do prêt-à-porter; ambos contribuem para o entendimento da noção sistêmica do cenário da moda mundial.

para nós uma satisfação e surpresa.

Antes de examinar essa coleção em si – e sua relação com a arte, seja a do filme, seja a da dança –, versaremos sobre os tempos que correm, que aqui nomeamos contemporaneidade e que para muitos autores é tida como pós-modernidade – termo que particularmente preferimos substituir, por razões que explicaremos mais à frente, seja por “modernidade líquida”, concebido por Zygmunt Bauman, ou pela “hipermodernidade” de Gilles Lipovetsky. Dada essa abordagem, encaminharemos para a importância que o corpo vem adquirindo nesses tempos e em como as identidades passam a serem (des)construídas de forma efêmera e complexa. Em todo esse processo, a moda ocupa um lugar fundamental e para acercarmos desse ponto nos concentraremos em sua aproximação com a arte, o que se dá não apenas por meio das roupas, mas também na atenuação da fronteira entre desfiles-espetáculos e/com a arte performática.

Pós-modernidade e seus tentáculos

É devido às controvérsias com respeito ao significado e a pertinência do termo “pós-moderno” – o que supõe devido ao prefixo ‘pós’ uma ruptura, algo ocorrido depois de um período em que se pudesse chamar modernidade – que preferimos aqui evitá-lo. Falar em “pós-modernidade” subentende uma determinada postura com relação ao tempo em que vivemos, uma forma de compreensão do mundo sob efeito de rupturas. Nossa abordagem não é estruturada por uma oposição clara de períodos. Acreditamos que as práticas e fenômenos, os quais talvez por uma herança cartesiana tendemos separá-los em períodos bem definidos, na realidade podem se interpor, justapor e sobrepor.

O antropólogo Bruno Latour (2009) nos ajuda a avançar nessa discussão. Em *Jamais fomos modernos*, ele propõe uma reflexão sobre a pertinência de uma modernidade “purificadora” que produz duas distintas zonas ontológicas, a saber, a dos humanos e a dos não-humanos, a dos sujeitos e a dos objetos. De acordo com Latour, o moderno justamente pela proibição de pensar os híbridos, os proliferou. Sob a constatação de que a “tradução” – prática que cria misturas, híbridos de natureza e sociedade – e a “purificação” são simultâneas, defende a tese de que jamais se quer fomos modernos.

A pujança do pensamento sociológico de Zygmunt Bauman (2008), presente em suas obras, também prefere evitar o termo “pós-modernidade”, no sentido de período póstumo à modernidade, recorrendo a expressão “modernidade líquida”, onde “tudo o que é sólido se desmancha no ar”, o que decerto se alinha ao pensamento de Marshall Berman (1996). Gilles Lipovetsky (2004), em *Os tempos hipermodernos*, também nos convida a pensar a respeito da pertinência do conceito de “pós-modernidade”. O autor questiona se desde os anos 1980 ainda estaríamos vivendo o individualismo narcísico pós-moderno das décadas de 1960 e 1970, marcado pelo hedonismo e pela frivolidade.

Lipovetsky afirma que a autonomização pela qual passava o indivíduo teria provocado uma adaptação dos mecanismos de

controle, os quais não deixam de existir, mas aparecem de forma menos direta e impositiva. Ocorre uma diminuição da austeridade e elevação do desejo, operando um processo intenso de personalização (e demanda pelo autocontrole). Daí saltaria um paradoxo: o de estimular a liberação do indivíduo e, ao mesmo tempo, convidá-lo à dependência. Paradoxo esse que teria como consequência uma série de outros paradoxos, por exemplo, o hipernarciso instituir também a ascensão de comportamentos disfuncionais, como a compulsão, vícios, sintomas psicossomáticos, depressão, suicídio, neurose, obesidade, anorexia, bulimia, hipocondria. Lipovetsky (2004) chama, então, a hipermodernidade de uma “sociedade esquizofrênica”, onde ao lado da hiperfuncionalidade reside a ascensão do que é disfuncional.

A moda na contemporaneidade

O escritor Caio Túlio Costa, em texto para a edição brasileira do livro *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*, de Lipovetsky (1989), lembra-nos que “este livro é tão-somente um genial breviário de clareza e introspecção sobre o fenômeno moda, o último estágio da democracia. (...) Sua questão é saber em qual medida a frivolidade, a moda e a democracia se consubstanciam.” É nessa obra que Lipovetsky (1989) discute o papel crucial da moda na modernidade-contemporaneidade. A importância do efêmero, da sedução e da diferenciação eram pilares desse campo e do sujeito que vai se solidificando neste tempo. A moda fundamentaria a reivindicação da individualidade, buscando legitimar a singularidade.

A moda serve, então, como um documento estético sociológico extremamente relevante ao lidar com as sensibilidades de uma época e mesmo de suas ambivalências – como seria o caso da vontade de inovação junto também a manutenção de conservadorismo. A moda está na rua e, portanto, é parte constitutiva do que é público (Rocca, 2005). O vestuário passa a expressar o que é particular por meio público, podendo ser entendido como texto.

É atentos a isso que consideramos importante a reflexão sobre a criação de moda nos tempos que correm, o que se configura em meio a um cenário extremamente complexo. A criação na moda não pode ser pensada de forma desconectada com os acontecimentos do mundo, e mesmo as interações com tecnologia e com as artes. Portanto, para entender melhor o valor da moda nesse contexto, parece-nos relevante abordar aqui o lugar do corpo e a configuração das identidades na modernidade líquida.

Identidade fluida, complexificação do corpo

Pensar os meandros entre identidade e corpo como constituintes de um diálogo que busca, na *mélange* de linguagens, as expressividades de um ideário que responda pelo ser-existir torna-se essencial para a compreensão das interconexões entre moda, dança e cinema. Exatamente por tratarmos do que se carrega de autoralidade e complexidade no se criar moda, assim como nos movimentos realizados pelo corpo em uma dança e também dos atores

em atuação em um filme ou peça teatral é que o paradigma de se perceber enquanto corpo no espaço-tempo se remete à compreensão identitária e do que dela o corpo (de)codifica, quer seja sob o viés compreensivo de uma estética filosófica, quer seja pelo entendimento antropológico-sociológico dos personagens atuantes e que demarcam identidades no processo.

Exatamente a partir dessa maneira de se pensar a moda e a propulsão criativa dela que é transmutada e (de)codificada. Kathia Castilho (2004, pág. 85) nos relembra que “a moda, enfim, é regida por contínuas operações de transformação do parecer do corpo sobre o ser (corpo biomorfológico).” Portanto, a percepção do parecer-ser se esquadrija como uma possibilidade da realização da moda e suas interfaces com outras linguagens artísticas. E é exatamente o que percebemos no desfile-performance da coleção *Deliverance* de McQueen. “Essa prática do saber-fazer, de reorganizar o corpo segundo concepções culturais, faz parte de um contrato implícito do grupo social que aceita as regras de estruturas básicas referentes à forma do vestir-se e adornar-se, o que as torna elementos presentes na linguagem da combinação das roupas”, complementa Castilho (2004, pág. 85).

Refletindo sobre as práticas fronteiriças e como o ser humano se apercebe diante dessas realidades que propõem uma tensão entre consciente e inconsciente, a semioticista Lucia Santaella (2007, pág. 105) nos fornece algumas pistas que podem contribuir para o exercício entre o criar, o ver e o sentir. “Na procura de si mesma, a consciência crê se encontrar no espelho das criaturas e se perde no que não é ela. Tal situação é fundamentalmente mítica, uma metáfora da condição humana que está sempre em busca de uma completude repetidamente lograda, capturada incansavelmente em miragens que encenam um sentido em que o sentido está sempre em falta”.

De alguma maneira essa encenação de sentido pode ser percebida pelo o que de sentido se constitui enquanto projeto estético e seus impactos na construção identitária do consumo simbólico e mercadológico. Ao consumo simbólico compreendemos o repertório estético-relacional existente entre um objeto artístico-criativo como, por exemplo, um vestido desfilado em uma semana de moda e que depois ocupa as páginas de editoriais de moda de revistas especializadas e vitrines e o desejo estético que suscita no ideário estético do indivíduo; já ao consumo mercadológico compete a efetivação econômico-financeira da compra de tal objeto artístico-criativo. Identificar-se a partir do que se consome tornou-se uma premissa no mundo moderno e contemporâneo. O que decerto nos depara diante do binômio “identidade e consumo”.

Identidade e consumo: seara psico-econômica

Estudiosos como Zygmunt Bauman, Jean Baudrillard, Mike Featherstone, Colin Campbell e Gilles Lipovetsky afirmam que a sociedade pós-moderna é uma sociedade de consumo, na qual o indivíduo é visto como consumidor em consequência da automatização do sistema de produção. De acordo com esses autores, a

nossa sociedade atual criaria novos espaços para os consumidores, tornando o exercício do consumo algo que molda as relações dos indivíduos. Perpassando alguns dos vários teóricos que se dedicaram ao assunto, o que configura distintos focos e diálogos entre as perspectivas, podemos compreender melhor o emaranhado em que se insere a moda e a fundamentalidade do que ela cria.

Para Jean Baudrillard (2005), o consumo é uma atividade sistemática de manipulação de significados, com uma ênfase maior na expressividade e não em seus aspectos funcionais, isto é, a mercadoria é o próprio significado. Ele salienta a importância do significado que as mercadorias podem ter para o sujeito no seu cotidiano, de modo que já não consumiríamos mais coisas e sim signos. Signo e mercadoria teriam se juntado para formar a “mercadoria-signo”, ou seja, a incorporação de uma vasta gama de associações imaginárias e simbólicas às mercadorias para as tornar mais atraentes. A circulação, a compra, a venda, a apropriação de bens e de objetos/signos diferenciados constituem a nossa linguagem e o nosso código, por cujo intermédio toda a sociedade se comunica. Os grupos assim são identificados por aqueles que compartilham dos mesmos signos, em outras palavras os objetos são os signos da sociedade de consumo. Os signos de consumo ditam quem a pessoa é.

Baudrillard explica que a vida útil dos produtos que consumimos está diminuindo cada dia mais, abordando o conceito de obsolescência calculada como um forte movimento da nossa sociedade. Bauman (2007) coloca que em uma sociedade de consumo nada deve ser abraçado com força por um consumidor, nada deve exigir um compromisso ‘até que a morte nos separe’, nenhuma necessidade deve ser vista como inteiramente satisfeita e nenhum desejo como último. O consumo na modernidade líquida passaria a regulamentar as ações sociais, políticas e cotidianas, conformando o sujeito também em mercadoria. Surge daí, segundo Bauman, um esforço em tornar mesmo a subjetividade em mercadoria vendável configurando uma necessidade de mobilidade e visibilidade. Assim como os objetos, o consumidor como mercadoria precisa estar sempre em busca de se sustentar como vendável e para tanto não pode ser datado. Para assegurar os princípios de inclusão e exclusão do mercado, as pessoas necessitariam estar em constante reformulação das identidades.

Segundo Featherstone (1995) as roupas, o discurso, o entretenimento, as preferências até o corpo de uma pessoa são tratados como indicadores de individualidade do gosto e do senso de estilo do usuário. Segundo esse autor, a estetização da realidade coloca em primeiro plano a importância do estilo, estimulada também pela dinâmica do mercado, com sua procura constante por modas novas, estilos novos, sensações e experiências novas. Em um consumo em que o significado daquilo que se compra traduz o estilo pessoal. O que, de alguma maneira, ilustra o conceito da busca constante pelo novo no mundo da moda e a aceitação e/ou rejeição de suas proposições lançadas nas coleções.

Já Colin Campbell (2007) ainda que reconheça que nos dias de hoje a identidade do indivíduo não é mais claramente determinada como se era antes (por sua filiação, a determinada classe,

por exemplo); e concorde que o consumismo seja fundamental para o processo pelo qual os indivíduos confirmam/criam sua identidade, ele contesta a ideia de que os indivíduos na sociedade contemporânea não tenham um conceito fixo do *self* e acredita que o consumo, ao invés de exacerbar a crise de identidade, ele é a principal atividade pela qual os indivíduos resolvem esse problema. Para ele, o gosto passa a se destacar, definindo o indivíduo mais que qualquer outra coisa. Através da mescla de gostos é que os indivíduos percebem sua individualidade, sua exclusividade como indivíduos. Assim, a proliferação de escolhas é fundamental para os indivíduos descobrirem quem são e a atividade de consumir é um caminho essencial para o autoconhecimento, para saber se gosta disto ou daquilo.

O que Campbell afirma não é que a identidade deriva do que se consome, nem que as pessoas sejam aquilo que elas compram, o que ele coloca é que “o verdadeiro local onde reside a nossa identidade deve ser encontrado em nossas reações aos produtos e não nos produtos em si”, em outras palavras, os indivíduos ao monitorarem suas reações a grande variedade de produtos e marcas, observando o que gostam e o que não gostam, é que começam a descobrir o que realmente são. As pessoas mudarem seu gosto não implicaria em uma mudança da maneira pela qual a identidade é reconhecida ou concebida, a “mutabilidade do conteúdo percebido da identidade não é tão significativa quanto à continuidade manifestada no processo envolvido nessa ‘descoberta’”.

O consumo, explorando o *self*, é também uma resposta à insegurança ontológica, à angústia existencial; ele pode confortar o indivíduo por lhe fazer saber que é um ser autêntico, um ser que realmente existe. É uma espécie de ontologia emocional que confere grande importância ao consumo, dando realidade justamente para as coisas que suscitam uma reação emocional, e quanto mais intensa a reação – além do objeto que a produziu ser considerado mais real – mais real sente-se o indivíduo naquele momento. Em outras palavras, segundo Campbell (2007), “vivemos numa cultura em que a realidade é equiparada à intensidade da experiência e, conseqüentemente, atribuída tanto à fonte de estímulo quanto àquele aspecto de nossa existência que reage a ele”.

O corpo

Muito para além de um organismo biológico, o corpo é um fenômeno cultural e social. O aspecto externo do corpo é algo modificado de acordo com parâmetros socioculturalmente definidos, sendo possível tratar os usos dos corpos e suas escolhas como fonte significativa de reflexão a respeito dos universos simbólicos no qual estão inseridos. O corpo tem papel fundamental na construção de identidade na contemporaneidade. A respeito da sociedade de hiperconsumo, Lipovetsky (2007) aponta que “a busca das felicidades privadas, a otimização de nossos recursos corporais e relacionais, a saúde ilimitada, a conquista de espaços-tempos personalizados é que servem de base à dinâmica consumista: a era ostentatória dos objetos foi suplantada pelo reino da hipermercado desconfitada e pós-conformista”, de modo que o

corpo passa a ser considerado como uma matéria a ser corrigida ou transformada.

Considerando o individualismo como característica de destaque da nossa sociedade ocidental contemporânea, é preciso pensar o corpo também como individualizado, a serviço dos prazeres e desejos de cada um. Nesse contexto, o corpo é visto como reflexo da condição de seu possuidor; é um espaço para o indivíduo se realizar em termos de seus desejos e prazeres, e também para se exibir e declarar sua identidade para o outro. O corpo de caráter único e sagrado é lugar do prazer e das idealizações, vivido como acessório da presença. É parte de uma identidade manejável, de modo que as pessoas não mais se propõem a conformar-se com o corpo que têm, mas muito mais em moldá-lo, decorá-lo. O corpo com tudo o que ele carrega pertence ao indivíduo, o expressa, o distingue.

Corpo visto como uma construção simbólica ocupa o centro de um fenômeno de individuação. Na sociedade urbana contemporânea, é preciso pensar o corpo personificado, a relação desse corpo nos processos de construção do *self*. Para além de ser algo que o indivíduo possui, é algo que ele é. O corpo ocupa aí uma dimensão, colocada por Pierre Bourdieu (1998), de capital simbólico, em que a aparência é elemento de alta visibilidade no processo de (re)afirmação de identidade. Os bens consumidos podem ser associados a escolhas que, não materiais, materializam-se na posse e no uso do objeto.

Em suma, o corpo contemporâneo urbano, retirado da função estrita de suporte, passa a ser pensado para além de uma sociedade e seus papéis bem definidos, mas de um tempo que valoriza a individualização de seus membros. Daí surge um corpo que é atravessado pelo inconsciente, pela sexualidade, pelo imaginário, pelo desejo. Ou conforme nos esclarece Nízia Villaça (2007), “as categorias do ‘desejo’, do ‘controle’ e das ‘relações com os outros’ e ‘com o próprio corpo’ (...) propiciam, na sua dinâmica, diferentes configurações do estatuto corporal em que a disciplina, o narcisismo, o domínio e a abertura comunicativa entram em jogo e produzem sentidos”.

É por tudo isso que acreditamos na validade de pensar a moda em articulação com o lugar do corpo e da configuração das identidades na sociedade do hiperconsumo. O que se percebe é que a ressignificação do corpo é acompanhada pela proliferação dos investimentos simbólicos na moda. Com moral do espetáculo que eleva ao máximo a imagem, a moda cumpre, então, um papel fundamental, a produção incessante do novo e o destaque dado à aparência do corpo como cenário complexo de representação, e não mais somente uma imagem puramente ou afirmação de classe social. No pensar de Villaça (2007, pág. 136), “certamente, é fato a abrangência do mundo da moda concomitantemente à importância atribuída ao corpo cujo estatuto passa da estabilidade à fluidez, à virtualidade e à quase obsolescência, se observarmos seu trajeto no campo da ciência física e biológica e no campo das representações artísticas e mesmo no cotidiano dominado pelas tecnologias”.

A moda como espaço para a realização da felicidade sensorial e imagética

Ao se interrelacionar com imagem e imaginação, a moda acaba por constituir uma espécie de felicidade sensorial e imagética que centra nas modalidades da percepção estética as criações que compartilham o ato criativo do estilista. E nas vivências do mundo contemporâneo esse pensamento se potencializa. Santaella (2007, pág. 99), nos diz que “(...) nada mais eficaz que a moda para dar expressão teatral à experiência alucinatória do mundo contemporâneo”. É a moda que exhibe, por meio de signos mutantes, a corporificação, a externalização performática de subjetividades fragmentadas, sem contornos fixos, movediças, escorregadias, mutáveis, flutuantes, voláteis.

O corpo, espaço para o indivíduo declarar sua identidade por meio de imagem, ou melhor dito, o corpo-espetáculo, procura se realizar e se expressar por meio do que é físico, sensorial. A vida física ganha o lugar da vida sentimental através de um processo nada simples em que as representações mentais de cada um, antes expressas muito mais por estados afetivos, passam a materializarem-se em objetos, ou desejos. E no caso do desfile da coleção *Deliverance*, todas essas conectividades corpóreas adquirem uma amplitude dialógica entre as linguagens artísticas.

Quando a moral é a da imagem e do que é sensorial, a moda ganha um espaço prestigioso e de encenação do corpo. A moral do espetáculo que impõe ao sujeito a incessante renovação da identidade e de sua aparência como acessório da mesma, faz com que esse sujeito busque contornar a fluidez que se impõe à felicidade interior por meio de objetos. Se os indivíduos estão perdidos no mundo da hiperinformação, criadores de moda (e marcas) aparecem a eles como espécie de gurus do poder, das aparências e seus significados – o que nos alerta para o valor do processo criativo no mundo da moda. E esses agentes sociais, dentre os quais Alexander McQueen se destaca, tem convertido a estreia de cada coleção um evento distintivo da sociedade do espetáculo.

O objetivo não é expor uma roupa simplesmente, visto que uma roupa – sobretudo na contemporaneidade – não significa nunca apenas uma roupa. O desfile é um evento que busca a publicidade não apenas do que é material, se não criar um desejo daquilo que é virtual, simbólico – conceitos, estilos, comportamentos, ideias. Em uma hibridização entre moda e arte performática, desfiles favorecidos pelas tecnologias fundem linguagens diversas a serviço da sedução. Criando todo um universo que corresponderia à coleção, afetam, muitas vezes, de forma sinestésica. Certamente, a coleção *Deliverance* de Alexander McQueen é exemplar quanto a tocar-nos dessa maneira. Mas, a bem da verdade, a sua maestria em conceber desfiles-performances tornou uma prática bastante presente nas construções de imagens emblemáticas que esbaldavam as plateias de seus desfiles com narrativas estéticas bem construídas nas passarelas.

A assinatura autoral e conceitualista de McQueen

“Poucos nomes alçam à categoria de gênios; sejam eles na música, na ciência, na literatura, nas artes plásticas. Na moda também há alguns nomes que traduzem o espírito de genialidade ao propor visões estéticas para a mesma”, lembra-nos D’Almeida (2011, pág. 2). A estética proposta pela moda mcqueeniana ocupa um capítulo especial na História da Moda Contemporânea pois ilustra a dosagem perfeita entre sensibilidade e autoralidade na construção de assinatura no processo criativo da moda da atualidade. “E na moda contemporânea, do final do século XX e início do XXI, o jovem estilista britânico Lee Alexander McQueen é, sem sombra de dúvidas, o criador mais emblemático que confere a assinatura de autoral a tudo o que ele fez e propôs à moda.”

Bastante pontual, Noël Palomo-Lovinski (2010, pág. 174) define a relevância do estilista dentro de uma realidade que percebe sua potência enquanto criador que transita entre as artes e a moda. “A força do impacto de Alexander McQueen vai além da tendência ou do estilo. Mesclando facilmente a moda, a arte e o conceito com uma ótima costura e uma técnica genial, ele move a moda para a frente e eleva o diálogo por trás da roupa para uma esfera muito maior.”

De maneira que suas visadas entre arte e moda ocorriam constantemente em suas coleções. A criação de moda à la McQueen responde por um exercício contínuo entre o que da moda se extrai além das meramente destinações mercadológicas. D’Almeida (2011, pág. 2) afirma ainda que “as concepções de imagens idealizadas em seus desfiles ficarão eternizadas no imaginário coletivo do mundo da moda e para além desta. Sua genialidade propunha e enxergava a moda como símbolo criativo das tensões das sociedades”. E é exatamente por isso que o viver-moda para McQueen se traduzia com o viver-arte, na constituição de uma estética de moda mcqueeniana.

Em sua obra que constitui uma genealogia histórica da moda localizando as semelhanças comuns nos estilistas, Palomo-Lovinski (2010) compreende a linha evolutiva da moda a partir da modalização de categorias que servem para explicar e contextualizar os principais traços constitutivos nos criadores de moda. Em seu livro *Os estilistas de moda mais influentes do mundo: a história e a influência dos eternos ícones da moda*, a autora defende a inserção de Alexander McQueen na categoria de estilistas “Conceitualistas”, ao lado de Elsa Schiaparelli, Rei Kawakubo, Martin Margiela, a dupla Viktor & Rolf e Hussein Chalayan. Outras categorias propostas pela autora são “Estilistas Famosos”, “A Mulher da Nova Geração”, “Artesãos”, “Futuristas” e “Modernistas x Pós-Modernistas”.

Essa metodologia pontua os traços típicos na conceituação dos processos criativos nos criadores para além dos seus tempos históricos vividos, por isso mesmo Schiaparelli, uma criadora do início do século XX, compartilha as mesmas características de criadores contemporâneos do XXI. Palomo-Lovinski (2010, pág. 160) afirma que esses estilistas “representam um grupo de conceitualistas cujo objetivo é avançar o diálogo da moda em uma base

intelectual ou filosófica. Eles são geralmente acusados de criar uma arte que não preenche os requisitos do design comercialmente viável. Muitos deles exibem, de fato, impulsos artísticos, mas a maioria alegaria, enfaticamente, que está criando um produto para ser vestido.”

A potência criativa de McQueen soube muito traduzir seus anseios estéticos via moda, o que de certa forma o posiciona como um ícone da/para a moda na vivência do mundo contemporâneo. “Tornou-se, de certa forma, um dos nomes que podemos, sem excesso algum, nomear como um dos marcos divisores do tempo para a moda contemporânea, o que o torna sinônimo da mesma, entre a transição de séculos”, contextualiza D’Almeida (2011, pág. 2), exatamente pelo fato de em “um tempo em que a sua genialidade respondeu tanto às sensibilidades, às imaginações, às apostas tecnológicas e aos mistérios criativos tão desejados pelos criadores de moda, mas que nem todos conseguem desempenhar como McQueen conseguia.”

Por isso mesmo, “o conceitualista Alexander McQueen via a roupa como uma metáfora para a sobrevivência, e examinava a complexa relação entre vítima e opressor”, conforme nos revela Palomo-Lovinski (2010, pág. 160) ao nos lembrar que “McQueen explorou vários temas comuns em seu trabalho, incluindo as relações entre homens e mulheres, as tensões entre o homem e a natureza e as dinâmicas entre a agressão, a raiva e a submissão.”

***Deliverance*: simultaneamente um desfile, um filme e uma dança**

A coleção primavera-verão 2004, intitulada *Deliverance*, busca inspiração na arte do cinema de Sidney Pollack, mais especificamente de *A noite dos desesperados*, filme baseado no romance *They shoot horses, don't they?*, de Horace McCoy. Em uma verdadeira performance artística, McQueen transforma a passarela em pista de dança, onde bailarinos e modelos se misturam de forma única, onde se celebra e também subverte o glamour, e a própria beleza também pode submergir.

Carregando a ideia, a qual está vinculada ao filme, de que na realidade a civilização se constituiria é na fronteira da barbárie; mostra que também o desejo civilizador por um belo puro, justamente condenaria este belo. É o caso das tantas personagens de *A noite dos desesperados*, mais evidente na personagem Alice, interpretada por Susannah York, quem inicia a maratona no filme com toda beleza que Hollywood poderia buscar e o termina, dentro desses parâmetros, arruinada – desde o seu vestido rasgado e sujo ao seu cansaço e loucura. Em *Deliverance* é com beleza que a dançarina profissional que encerra o desfile em uma expressividade emocionante usa o mesmo vestido da modelo, Karen Elson, que o abre; entretanto, o vestido que fecha o desfile manifesta o desgaste, com lantejoulas arrancadas, manchas e rasgos significativos.

Figuras 1a e 1b:
Susannah York
interpreta Alice
em *A noite dos
desesperados*
Fonte: <http://www.imdb.com/media/rm1721533696/tt0065088>



Figuras 2a e 2b:
Modelo Karen Elson
e a bailarina com o
mesmo vestido na
coleção *Deliverance*
primavera-verão
2004 de Alexander
McQueen. Fonte:
Marcio Madeira para
Vogue.com.



Para discorrer um pouco mais a respeito do desfile, antes vale sintetizar sobre o que trata o filme *A noite dos desesperados*, que originalmente leva o título do livro de McCoy, *They shoot horses, don't they?*. Com a grande depressão dos anos 1930, as personagens sem emprego e com dificuldades para sobreviver se sujeitam a uma maratona de dança em troca de três refeições por dia e um prêmio ao vencedor de 1500 dólares. A maratona na verdade era uma grande prova de resistência, na qual os competidores passavam dias em pé dançando e com apenas algumas bem poucas horas de descanso. Gloria e Robert, as personagens de Jane Fonda e Michael Sarrazin, enfrentam a maratona, bem como os demais competidores, com os meios ao seu alcance, de modo que aceitam o grau de demência que a sociedade lhes impõe e isso vai amarrando a dor do filme, o que chega ao impacto que é o fim.

Se Pollack transformou o duro romance em um lamento pela América que se prometia um grande baile, mas era somente uma maratona cruel e absurda para ganhar alguns trocados; McQueen em sua arte transforma o filme em um lamento, quem sabe, pela vida, mostrando que não é apenas a realidade de uma América em depressão, mas algo que passa em outros tempos e espaços da existência humana, sendo também realidade da moda. McQueen transpõe não apenas elementos estéticos do contexto do filme, como sobretudo, e de forma absolutamente sarcástica, sua moral. Considerando o salão e a maratona uma metáfora da vida que demanda esforços que não podem parar e devem estar continuamente se renovando (no caso da moda de estação em estação), a necessidade em se exibir, a demanda pela sobrevivência, e por fim

se percebe é que nos alinhamos a animais. Uma maratona-show para que alguns possam continuar sonhando, como justifica o animador do evento interpretado por Gig Young no filme: “The crowd has got to have something to believe in. Once they stop believing, they stop coming”.

Em um movimento de arte que McQueen exercita por meio de sua criatividade e sensibilidade, mistura elementos da década de 1930 – como roupas que acentuam os contornos femininos, corpetes, ênfase nas cinturas, as costas descobertas etc. – com outros que fazem referência mais específicas ao filme – como é o caso de alguns vestidos e elementos como o chapéu de marinheiro e outros mais contemporâneos – criando belíssimas peças de vestuário. Tudo isso é apresentado em um desfile que se parece um espetáculo de dança contemporânea, sobretudo da segunda metade para o fim. Bailarinas atingem uma expressividade extremamente bonita, sem mimetizarem a linguagem corporal das modelos, e modelos também encarnam uma representação nova, criando assim uma teatralidade de movimentos particulares e emocionantes, sob a direção do coreógrafo Michael Clark.



Figuras 3a, 3b, 3c e 3d: Bailarinos e modelos em Deliverance, coleção primavera-verão 2004 Alexander McQueen. Fonte: Marcio Madeira para Vogue.com

Se no filme de Pollack as personagens o iniciam com energia e com o passar dos dias desgastantes, sem dormir e tanto tempo em pé, vão perdendo toda vivacidade até cruzarem o limite do que é humano; o desfile também segue uma evolução. A princípio na pista-passarela, modelos-bailarinos se posicionam em pares de dança mais ou menos organizados, onde parecem competir entre si não apenas em dança com as acrobacias, passos básicos, alongamentos, teatralidade; como também nas elegantes peças de roupa que trajam e exibem.

Figura 4: Michael Sarrazin e Jane Fonda em A noite dos desesperados



Figura 5: Derby em A noite dos desesperados



Em seguida, a passarela se torna uma pista de corrida onde surgem, com peças mais esporte, os modelos-bailanos de forma enlouquecida, aludindo ao derby (simulacro de corrida de cavalos) pelo qual passam as personagens da maratona do filme. O que também pode ser entendido como um protesto ao que convertem os corpos que fazem parte do circuito da moda, às pressões cruéis e competições entre as modelos.

Figura 6: A corrida em Deliverance, coleção primavera-verão 2004 Alexander McQueen. Fonte: Marcio Madeira para Vogue.com



Em um terceiro e último momento, desfilam e dançam representando todo desgaste e cansaço, quando aí realmente a expressividade da movimentação e também facial de cada uma é de um valor incrível, e as roupas também manifestam a mesma angústia, apresentando rasgões, já nem todas se prendem com perfeição aos corpos e algumas vezes aparecem exibindo os seios das modelos. Terminando emocionantemente com a bailarina – que leva o agora acabado vestido antes usado em sua forma perfeita por uma modelo – rastejando em agonia e esgotamento, e contorcendo-se no centro do palco.



Figuras 7a, 7b, 7c e 7d:
Deliverance, coleção
primavera-verão 2004
de Alexander McQueen.
Fonte: Marcio Madeira
para Vogue.com



Bricolagem na engenharia espetacular de McQueen

Para chegar aos desfiles, nos quais a mensagem não é passada por uma simples engenharia técnica e funcional, Alexander McQueen realiza um trabalho que se acerca do conceito de bricoleur proposto pelo antropólogo Claude Lévi-Strauss (2005). Quando se busca é chegar a um impacto emocional, o trabalho de um engenheiro

que sonha coisas claras não nos parece o suficiente. Toda a expressividade dos desfiles performáticos de McQueen é capaz de veicular suas ideias e sensibilidades de forma muito eficiente, tomando como critério de eficiência ser capaz de tocar as mais distintas emoções e agregar valores que despertem desejo simbólico e/ou materializado, tendo em vista toda a complexidade que envolve o consumo e o corpo na contemporaneidade.

A inspiração para este criador não parece originária de um lugar absolutamente claro, onde, por exemplo, ele poderia diligenciar alusões a obras de arte ou fenômenos, simplesmente. Ainda que faça referência a algum artista em específico ou mesmo arte ou evento, McQueen realiza uma ressignificação daquilo e soma a outros materiais. Em um jogo de decomposição e recomposição, como é o trabalho do bricoleur, se o resultado da criação de McQueen pode ser entendido como polifônico – pois muitas vezes realmente são textos dentro de textos – alguns textos recorridos são seus (e também são tão nossos por serem exemplos de experiências de vivências cotidianas), os conflitos da existência e posicionamentos políticos-questionadores o expõe como um criador que além de pensar sua realidade temporal com a sensibilidade artístico-estética que lhe é tão peculiar também direciona seu olhar criativo para territórios do estranhamento social, para aquilo que muitas vezes fere por sua brutalidade de ser-existir. E é este um dos estatutos do artista, o da arte como vida.

Bem como o bricoleur, McQueen parece não possuir um objeto preconcebido. O bricoleur nos mostra o quanto podemos, com talento e criatividade, ser descontínuos e inacabados. Ainda que para o resultado ser impecável o criador aplique um trabalho técnico meticuloso que pode ser comparado ao do engenheiro – o que para Lévi-Strauss se opõe ao ofício do bricoleur –, a atividade análoga ao processo criativo de McQueen é, ao nosso ver, a bricolagem.

O processo criativo de *Deliverance* envolve um novo uso ao filme *A noite dos desesperados*, transformando tudo, desde os elementos do filme como também os de desfile, em uma espécie de sonho que aproveita a percepção sensível de McQueen. Ressignifica o filme e também utiliza seus próprios significados, soma estes a outros significados novos; tudo isso constituindo um cenário novo, surreal e cheio de camadas que se sobrepõem: a da moral do filme, a das danças, a da década de 1930, a da contemporaneidade, a do desfile em si. Produzindo novos signos, o criador britânico é capaz de somar a ironia do filme à sua própria, à do circuito da moda, à da vida em geral; e transformar os cenários, onde até mesmo a decadência ou o desespero passam a constituir beleza: o resultado é híbrido.

Como o trabalho de um artista bricoleur, as imagens criadas são precisas e capazes de nomear o que é singular. Devido à composição e recomposição, gera imagens significantes para as quais muitas vezes podemos produzir uma série de significados, o que nos parece realmente uma habilidade no sentido de produzir a identificação dos outros sujeitos com aquilo. Como se McQueen trabalhasse com a faixa não generalizadora da linguagem; ele extrapola os limites – se é que podemos expressar dessa forma – e

potencialidades dos signos, possibilitando processos de significações irrestritos. Não atua com operações lógicas que desconsidere os dados da sensibilidade, a lógica é, sobretudo, a do sensível. Aquelas imagens nos servem a produzir significados e gerar signos que estejam de acordo com nossos próprios registros. Como se as imagens significantes costurassem nossas percepções, ainda que sejam distintas – pois dependem, por exemplo, no caso da coleção *Deliverance* do fato de já haver assistido ao filme de Sidney Pollack, ou lido o livro de Horace McCoy, ou gostar de dança, ou já conhecer o trabalho de McQueen, ou entender como funciona a maratona da moda, ou mesmo do *habitus* de cada um. Assim o desfile pode ser pensado análogo aos mitos, como se fosse o signo que se torna significativa, signo de signo, sendo o primeiro signo tido como significativa e o segundo significado.

Conclusão

Mesmo não sendo de hoje a moda buscar referências em outros domínios, quando na contemporaneidade o corpo do indivíduo passa a ocupar um lugar de tanta importância na constituição de sua identidade e na realização de suas sensibilidades, a moda encontra na arte a possibilidade de dar significado a esses sujeitos. Ultrapassando a simples necessidade de cobrir os corpos, é capaz de tornar ela mesma a própria arte, a arte para o corpo.

Diante do desafio de entrecruzamentos de linguagens artísticas, podemos perceber que a inspiração no processo criativo de Alexander McQueen não se processa por simples citação de alguma obra de arte, mas sim em sinergia com a proposição do trabalho de um bricoleur, sendo o resultado, em si mesmo, arte. Ainda que esteja atrelado ao mercado, é muito mais por meio da sinestesia de seus desfiles e sua eficácia simbólica que se localiza o sucesso do trabalho desse criador de moda. É rompendo com padrões estéticos que Alexander McQueen usa de sua originalidade e com criatividade suas coleções e desfiles são, muitas vezes, um convite à reflexão. A teatralidade dos desfiles, o sistemático uso de recursos provocativos, a inspiração em diversos tipos de arte, as roupas que veiculam ideias, são aspectos artísticos de toda produção de McQueen, sendo *Deliverance* um caso exemplar disso, dentre as demais coleções do criador, igualmente, exemplares.

Referências

- AVELAR, Suzana. **Moda, globalização e novas tecnologias**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para o consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

- BUORO, Anamelia Bueno. "Especial moda: arte em discussão". In: CASTILHO, Kathia; OLIVEIRA, Ana Claudia de (Orgs.). **Corpo e moda**: por uma compreensão do contemporâneo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008. pp. 195-206.
- CAMPBELL, Colin. "Eu compro, logo sei que existo: as bases metafísicas do consumo moderno". In: BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin. **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.
- CASTILHO, Kathia. **Moda e linguagens**. São Paulo: Editora Universidade Anhembi Morumbi, 2004.
- D'ALMEIDA, Tarcisio. "Alexander McQueen: o estilista da imaginação fantástica da moda contemporânea." In: **Anais do 7º Colóquio de Moda**, Maringá (PR): Rede de Ensino Superior de Moda do Paraná (Cesumar, UEL, UEM, Unipar e UTFPR), 11 a 14 de setembro de 2011. pp. 1-6.
- "Não basta desfilar, tem que vender: (des)encontros entre moda e mercado". **Dobra[s]**: Revista da Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda, vol. 2, n. 2, fev. 2008. pp. 80-89. Disponível em: <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/383> (Acessado em agosto de 2020).
- "A importância da individualidade na criação de moda". In: **Fórum de inspirações**, 2012.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernidade**. São Paulo: Nobel, 1995.
- GARCIA, Sueli. **O surrealismo e a moda**. Disponível em: <http://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/3/o-surrealismo-e-a-moda.pdf>, (Acessado em agosto de 2020).
- LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**. São Paulo: Editora 34, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas: Papirus, 2005.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- ROCCA, Vasquez Adolfo. "La moda en la postmodernidad: desconstrucción del fenómeno fashion". **Nómadas**. Madrid, vol. 1, n. 11, 2005. Disponível em <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=18101115> (Acessado em agosto de 2020).
- RUIZ, José Mário Martínez. "Arte e moda conceitual: uma reflexão epistemológica". **Revista Cesumar: Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**, vol. 12, n. 1, 2007. Disponível em: <http://www.cesumar.br/pesquisa/periodicos/index.php/revcesumar/article/viewArticle/488> (Acessado em agosto de 2020).
- SANTAELLA, Lucia. "A volatilidade subjetiva e a moda". In: **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007. pp. 99-116.
- VILLAÇA, Nizia. **A edição do corpo – tecnociência, artes e moda**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2007.

Filmografia

- A NOITE dos desesperados. Direção: Sidney Pollack. Produção: Irwin Winkler e Robert Chartoff. Roteiro: Horace McCoy, James Poe e Robert E. Thompson. Intérpretes: Jane Fonda, Gig Young, Felice Orlandi, entre outros. Nova Iorque (EUA): New Line [Palomar Pictures], 2017 [1969]. 1 DVD (129 min), color.

Cecília Almeida Salles > **Arquivos da criação:
materialidades dos processos de criação**

Resumo

O objetivo deste artigo é propor uma discussão sobre materialidades na arte e no design, no âmbito dos estudos sobre processos de criação ("Crítica de Processo"). Serão discutidas, de modo mais específico, algumas questões que envolvem a complexidade dos arquivos de criação e sua inevitável imersão nas redes culturais, a partir do diálogo com a experimentação contemporânea.

Palavras-chave: Crítica de processo. Arquivos da criação. Materialidade. Processo de criação. Redes culturais.

> Cecília Almeida Salles é professora titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC/SP. Coordenadora do Grupo de Pesquisa em Processos de Criação. Autora dos livros *Gesto inacabado* (1998), *Redes da Criação* (2006), *Arquivos de Criação: arte e curadoria* (2010) e *Processos de criação em grupo: diálogos* (2017). cecilia.salles@gmail.com

Orcid 0000-0003-3826-0142

COMO CITAR:
SALLES, C. (2020). ARQUIVOS DA CRIAÇÃO. REVISTA VAZANTES, 4(2), 187-199.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60318](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60318)

Recebido em: 2020-09-23
Aceito em: 2020-10-19

Cecília Almeida Salles **Creation files:
the materialities at creation procedures**

Abstract

The objective of this article is to propose a discussion on materialities in art and design, within the scope of studies on creative processes ("Process Criticism"). More specifically, some issues involving the complexity of creative archives and their inevitable immersion in cultural networks will be discussed, based on dialogue with contemporary experimentation.

Keywords: Process criticism. Creation archives. Materiality. Process of creation. Cultural networks.

Com o propósito de fazer uma reflexão sobre materialidades na arte e no design, no âmbito dos estudos sobre processos de criação, ou seja, a crítica de processo, serão discutidas algumas questões que envolvem a complexidade dos arquivos de criação, com suas materialidades diversas e funções. Será também abordada a inevitável imersão dos documentos dos processos nas redes culturais.

A discussão sobre materialidade da criação parte de um breve relato da história da crítica de processo, marcada por sua permanente expansão e, conseqüentemente, não determinação de limites. Uma pesquisa, que começou nos anos de 1990, na literatura, no contexto interdisciplinar do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Assim, já em seu início, passaram a ser desenvolvidos estudos sobre os processos de criação em grande diversidade de áreas, como nas artes visuais, cinema, artes cênicas, arquitetura, design, fotografia, jornalismo, curadoria, entre outras. Trata-se de uma abordagem para criação, a partir de todo e qualquer documento ou registro dos processos, tais como anotações, esboços, diários, cadernos de artistas, registros audiovisuais, pauta, maquetes, roteiros (diferentes tratamentos), diferentes montagens, contatos fotográficos, ateliês, *briefings*, maquetes, protótipos etc. A pergunta que move os pesquisadores destes arquivos é: o que dos arquivos podemos extrair acerca dos processos de criação?

Esses documentos dos processos são vistos como índices do desenvolvimento do pensamento criativo, ou registros materiais da criação em processo. Outra característica dessa documentação é sua natureza intersemiótica, em outras palavras, são registros analógicos e/ou digitais do percurso, feitos na linguagem mais acessível ao artista, naquele momento, seja escrita, oral ou visual. Os documentos de Ignácio de Loyola Brandão, ponto de partida dessa linha de pesquisa, mostravam este percurso de tradução de linguagens como forma de desenvolvimento do pensamento literário. Diagramas, fotografias, mapas e referências cinematográficas e musicais transitavam na construção de seu romance *Não Verás País Nenhum*. Ao mesmo tempo, o olhar para os processos de outros artistas e escritores reforçavam a natureza intersemiótica da criação.

Na organização da exposição Bastidores da Criação (Centro Cultural Oswald de Andrade/SP, 1995), que marcou o início do grupo de pesquisa da PUC/SP nesta área, encontrei, nas gavetas de

Regina Silveira (1939-), lado a lado de seus desenhos preparatórios, montagens em xerox e disquetes, tirando a possibilidade de limitar o olhar da crítica de processo aos arquivos analógicos.

Neste mesmo contexto, Daniel Ribeiro Cardoso defendeu, em 2003, sua dissertação de mestrado, [*Arte/comunicação*]: *Processos de criação com meios digitais*, sobre Carlos Fadon Vicente. O pesquisador estudou os arquivos digitais do artista, estabelecendo contato não só com o fotógrafo, mas também com seu programador.

Trago, também, para estas reflexões, alguns documentos dos arquivos de criação do cineasta Evaldo Mocarzel (1960-): cartas enviadas aos montadores de seus futuros documentários. Só como forma de contextualização, estou falando de registros referentes a um projeto desenvolvido junto a um grande número de grupos teatrais de São Paulo. Ele acompanhou os processos sob a forma de registros audiovisuais, gerando documentários, que podem ser vistos como ensaios audiovisuais sobre processos de criação (SALLES, 2017).

Soube da existência dessas cartas, que me pareceram um interessante acesso à complexidade dos processos em grupo, pois o cineasta usou este documento para passar ao montador a experiência vivida em seu acompanhamento dos processos, junto com os fotógrafos. São cartas verbais, que traduzem a experiência teatral vivida sob a forma do audiovisual e alimentam a continuidade desse projeto cinematográfico.

Quanto à natureza dos documentos, destaco dois aspectos: feitos por necessidade do cineasta, passaram pelo percurso de tradução de linguagens, mencionado anteriormente. Mais um questão se coloca: eram cartas enviadas por e-mail, portanto, registros digitais. No contexto de seu processo, não faria diferença alguma se tivessem sido enviadas por correio.

Em um salto no tempo, passando por diversos estudos, nessa ampliação de formas de documentação, feita pelos próprios artistas, chegamos ao mestrado em andamento de Julia Meireles de Lima, sobre o *Instagram*, no qual ela discute, entre outras coisas, esse outro espaço digital encontrado pelos artistas para expor/registrar seus processos de criação.

Voltando à questão das materialidades, é interessante trazer outro exemplo recente: o “Congresso Materialidade e processos criativos no cinema português”, organizado pela Universidade de Florença (Italia), Universidade NOVA de Lisboa, Centre for Portuguese Language and Culture (King’s College, London) e Utopia - UK Portuguese Film Festival, criado em 2019. O evento surgiu a partir do GT “Cinema e materialidades”, na Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento (AIM) 2018, coordenado por Caterina Cucinotta.

A proposta do congresso é discutir o termo materialidades e sua relação com o cinema. Dizem os organizadores, no site português: No seguimento do *materiality turn* das ciências sociais e das ciências humanas, no decorrer dos últimos anos as pesquisas sobre a materialidade intensificaram-se também no âmbito dos *film studies* e dos *media studies*. Se for aplicado ao cinema, o conceito de materialidade remete para diferentes

elementos que interagem na realização de um filme: ferramentas, objectos, tecnologia, lugares, espaços e corpos.

Diversos tipos de matérias e materiais são incluídos em cada filme: tudo o que é filmado e gravado contém na sua origem uma história material que por sua vez se torna parte da história material do filme. Os filmes podem ser estudados como práticas sociais materiais no momento em que se foca a atenção nos diferentes aspectos na base da sua própria organização: da produção à escolha do *décor*; da realização dos figurinos à construção dos cenários; da montagem do *set* à fotografia; do desenho de som à pós-produção”.

Em seguida, explicitam a metodologia adotada para discutir a materialidade do cinema e sua relevância para a crítica:

O estudo da materialidade do cinema empenha-se em observar os vários elementos que constroem o objecto filme com o objectivo de valorizar a génese dos processos criativos aí implicados. Ao desmontar e ao isolar os diferentes componentes materiais, é possível perceber melhor a natureza do filme como objecto complexo, que nasce da montagem de acções únicas e actos concretos.¹

Ressaltam, ainda, o conhecimento gerado pela discussão dessa materialidade sobre a coletividade, na equipe de produção dos filmes.

Não fica claro na proposta, como obter esse conhecimento, isto é, não é mencionado, de modo explícito, o potencial dos arquivos como materialidade das produções cinematográficas; no entanto, os trabalhos do congresso discutem diferentes roteiros ou montagens, por exemplo, que são registros materiais dos processos, ou seja, documentos de arquivos da criação.

São registros feitos por necessidade dos artistas, em uma ampla diversidade de linguagens e materialidades. Abre-se, assim, espaço para a discussão sobre materialidade da criação fora da dicotomia material ou imaterial, podendo pensar em documentos de diferentes materialidades, com a mesma função, no contexto de cada processo de produção. Voltarei a estas questões mais adiante.

A constatação da diversidade de linguagens e materialidades dos documentos está estreitamente relacionada à expansão dos estudos sobre processos, no Grupo de Estudos em Processos de Criação (PUC-SP), na medida em que, ao estudar diferentes processos, observei recorrências ou aspectos gerais da criação, presentes em muitos deles. A sistematização de tais características gerou uma teoria crítica para a arte e a comunicação, com foco nos processos de criação (Crítica de Processos), apresentada nos meus livros *Gesto Inacabado* e *Redes da criação*.

Neste contexto, abre-se a possibilidade de serem feitos estudos comparados de processos de diferentes artistas, ou de campos, como arte e design, para citar somente um exemplo. Embora não seja este o objetivo deste ensaio, acredito que nestas pesquisas, comparadas a partir de instrumentos teóricos gerais, ou

¹ < <https://plataforma9.com/congressos/materialidade-e-processos-criativos-no-cinema-portugues.htm> >. Acesso em: 22 de novembro de 2020.

de uma abordagem comum, é oferecido o espaço para encontrar as singularidades.

Ao longo do tempo, passei a discutir os processos em grupo ou equipe. Algumas das reflexões geradas por esses estudos serão, aqui, retomadas para pensar a complexidade dos arquivos, mais especificamente, suas funções, voltando aos aspectos gerais da criação.

Funções dos documentos

Observei que estes documentos desempenham, na maioria dos casos, dois papéis, ao longo do processo criativo: armazenamento e experimentação.

O artista encontra os mais diversos meios de armazenar informações, que atuam como auxiliares, no percurso de concretização da obra. Nutrem o artista e a obra em criação. Quero enfatizar que o ato de armazenar é geral, está sempre presente nos documentos de processo; no entanto, aquilo que é guardado e como é registrado varia, de um processo para outro, até de um mesmo artista. O que está por trás dessa coleta e preservação é o fato de que aquilo o atrai, o incita, e a sensação de que aquilo pode ser útil em algum momento, ou seja, resguarda um campo de possibilidade. João Carlos Goldberg (1994) chama de coleta sensorial esse tempo de captação sensível de tudo que está em torno.

O armazenamento pode dar-se sob ampla diversidade de formas, como livros, objetos recolhidos, sites favoritos, anotações em diferentes suportes, gravações etc. Até mesmo em caixas de pedras.

Na exposição *Henry Moore: uma retrospectiva* (Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2005), foi instigante ver que muitas das pedras e ossos coletados pelo artista, cujas formas o atraíram, foram guardadas e desenhadas, e depois passaram pelas gravuras, como “ideias para esculturas”. Essas gravuras/anotações chegam às esculturas na abstração da cavidade (do côncavo), afastando-se dos objetos coletados.

Outra função desempenhada pelos documentos de processo é a de registro de *experimentação*, deixando transparecer a natureza indutiva da criação. Neste momento de concretização da obra, hipóteses de naturezas diversas são levantadas e vão sendo testadas. São documentos privados, responsáveis pelo desenvolvimento da obra. São possibilidades de obras. Sob esta perspectiva, são registros da experimentação, sempre presente no percurso de criação, encontrados em rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, *story-boards*. Mais uma vez, a experimentação é comum, as singularidades surgem nos princípios que direcionam as opções.

Não se pode, de modo algum, fazer qualquer tipo de generalização quanto à existência e conseqüente uso destes diferentes suportes materiais, nos diversos processos criativos, nem mesmo podemos generalizar o uso destes documentos, feito por determinado artista. Há variações de um artista para outro e de

um processo para outro. Estamos cientes de que não esgotamos, nestas listagens, as possibilidades de suportes, mas o que está sendo oferecido, aqui, é um aspecto de caráter geral, a partir do qual as singularidades de cada artista devem ser trabalhadas, caso a caso.

Esses instrumentos podem, também, aparecer de forma mista, como rascunhos e roteiros, registrados em diários, por exemplo, como observei em muitos momentos do processo de Loyola (SALLES, 2008).

Para responder, o que os arquivos digitais ou analógicos oferecem sobre processos de criação, o mais relevante é compreender as funções e, especialmente, o que move as coletas e experimentações, ou seja, o projeto dos artistas estudados. Estou falando dos princípios direcionadores, de natureza ética e estética, presentes nas práticas criadoras, relacionados à produção de uma obra específica e que atam a obra daquele criador, como um todo. São as teorias implícitas no fazer, relativas à singularidade do artista. São planos de valores, formas de representar o mundo, gostos e crenças, que regem o seu modo de ação. Este projeto está inserido no espaço e no tempo da criação que, inevitavelmente, afetam o artista. A busca, como processo contínuo, é sempre incompleta. O próprio projeto muda ao longo do tempo.

O crítico de processo busca, portanto, compreender os princípios que direcionam os processos e as práticas que geram as obras. Daí a relevância de compreender as implicações das escolhas, tomadas de decisão e critérios e, conseqüentemente, comandos, que tornam as obras possíveis ou não.

As funções dos arquivos de criação ganham maior complexidade no contexto dos processos em grupo, como o cinema, o design e as artes visuais, se pensarmos no contexto mais amplo do ateliê ao espaço expositivo, envolvendo produtores, curadores, instituições de arte etc. Nestes casos, os documentos de cada membro do grupo convivem e interagem com outros, gerados por necessidade da troca entre os diferentes participantes.

Sob o ponto de vista dos documentos de interação entre membros do grupo, as cartas de Mocarzel parecem funcionar como forma de ambientação e envolvimento, feita em clima de contágio. Talvez um recurso para motivar os montadores. Ao mesmo tempo, é o meio encontrado de passar o bastão sensível e conceitual a outro membro da equipe, como ele diz para Ava Rocha, montadora de *Hysteria* (2015): “estou te enviando esta carta/e-mail com os conceitos que guiaram a realização do documentário”.

É importante destacar o contexto de produção deste projeto cinematográfico. É neste ambiente que compreendemos um dos elementos que moveram o projeto de Evaldo Mocarzel: registrar os processos de uma grande diversidade de grupos teatrais. Assim ele apresenta esta questão a Nathalia Okimoto, montadora do documentário “Hygiene” (2018²): “faz parte de uma série de filmes que estou realizando, em parceria com algumas companhias e que tem como objetivo resgatar, preservar a preciosa memória do teatro paulistano contemporâneo, que está ‘bombando’

2 < <https://www.youtube.com/watch?v=f7Xbg5lUjZg> >. Acesso em 22 de novembro de 2020.

artisticamente, linguisticamente, graças à garra e a criatividade dos grupos, e também à chamada “Lei do Fomento”, criada pelos próprios artistas durante uma mobilização muito importante que foi batizada de a ‘Arte contra a Barbárie’”.

A efervescência diz respeito a um momento que a cidade de São Paulo estava passando, segundo Mocarzel,

com o auxílio dessa lei, que possibilitou experimentações por longo prazo, não apenas circunscritas a um curto período de ensaios e a uma temporada de um determinado espetáculo. A ‘Lei do Fomento’ resgatou e valorizou o oxigênio primeiro da criação artística, que é a experimentação liberta de toda e qualquer imposição mercantilista do chamado ‘teatro comercial’, com suas receitas de sucesso ‘colonizadas’ e a estúpida avidez dos produtores pelos inconsistentes astros e estrelas televisivos. Não estou aqui querendo atacar o ‘teatro comercial’, muito menos a necessária preocupação com o público, pois o teatro não pode viver sem a presença viva de espectadores e um êxito no que diz respeito a plateias lotadas é sempre bem-vindo. (op.cit.; 2018)

O estado de ebulição que o teatro paulistano vivia, naquele momento, atraiu o cineasta que, por sua vez, ao propor este projeto, integra-se aos processos, sendo ele também responsável pelas reverberações desta efervescência internamente ao grupo, assim como externamente, quando produz os documentários.

A discussão sobre a materialidade da criação, no contexto da complexidade, passa, portanto, pela contextualização dos processos, em outras palavras, a inevitável imersão nas redes culturais.

Redes culturais

Os arquivos evidenciam artistas em criação imersos e sobredeterminados por sua cultura que, em estado de efervescência, possibilita o encontro de brechas para a manifestação de desvios inovadores (MORIN, 1998). Interação com as redes culturais, alimentando-se e trocando informações com o entorno. Saem, por vezes, em busca de diálogo com outras culturas. As obras, sistemas abertos em construção, agem como detonadoras de uma multiplicidade de interconexões.

As redes dos processos ganham mais complexidade quando se pensa em cada um dos membros do grupo imersos e sobredeterminados por sua cultura. Atores, diretores, iluminadores etc. interagem com seu entorno, alimentando-se e trocando informações e, ao mesmo tempo, o projeto teatral ou cinematográfico em curso, um sistema aberto, age como detonador de uma multiplicidade de interconexões com a cultura, interagindo com os outros membros dos grupos. Os campos de possibilidade se ampliam e começa a surgir a necessidade de fazer escolhas, a partir do modo de trabalho e dos critérios da equipe.

Quanto ao contexto histórico, ou efervescência, de algumas cidades, favoráveis ao surgimento de muitos dos grupos, o livro *A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950*, de Domenico De Masi (2007), oferece-nos exemplos

bastante interessantes, como o caso da Viena do final do século XIX e primeiros anos do século XX.

A cidade é mencionada tanto na discussão sobre a *Politécnica de Wiener Werkstatte*, como sobre o *Círculo Filosófico de Viena*. No caso da Politécnica, Moniconi e De Masi (2007, p.179) dizem que essa Viena oferecia as circunstâncias ideais “que favoreceram o nascimento desta cooperativa de artistas e artesãos, extraordinária tanto pela qualidade dos seus produtos como pela longevidade da sua existência”. No caos do *Círculo Filosófico*, é lembrada a efervescência dos cafés de Viena, aliás, mobiliados com as cadeiras da Casa Thonet, cujo processo também é discutido, neste mesmo contexto.

Quanto a esse marco na história do design de mobiliário, Palumbo (2007, p. 24) destaca a importância desse momento histórico, associada à sagacidade de seu fundador Michael Thonet, que pode ser visto como “filho do próprio tempo mas precursor de tempos novos” (PALUMBO, 2007; p.25-49). Fundada em 1853 na cidade de Viena a firma Gebrüder Thonet, ainda hoje podemos ver uma de suas cadeiras em: <https://thonet.com.au/products/no-18-thonet/> (acesso em 22 de novembro de 2020).

A discussão dos contextos dos processos envolve, portanto, questões relativas a momento histórico, efervescência cultural, aspectos relativos às especificidades de cada processo, liderança, modos e necessidades de formação dos grupos, encomendas (ou não) e formas de financiamento.

Para terminar a discussão sobre a materialidade da criação, levando em conta seus contextos de produção, trago do histórico de minha pesquisa, Loyola escrevendo *Não Verás País Nenhum*, no auge da ditadura, o crítico de processo compreendendo muitas das decisões tomadas em nome das restrições da censura, e o desejo de fazer um livro que “arrebentasse a cabeça” dos leitores, como o escritor afirma em seus diários.

Sem a proposta de fazer um histórico abrangente, passamos também pelo calor cultural do teatro paulistano, no qual, o projeto de Mocarzel estava imerso, e chegamos ao nosso contexto da pandemia, que está afetando, inevitavelmente, não só os artistas mas também nós, pesquisadores.

Observando, ainda de forma muito precária e incerta, nossa vida subitamente transformada por restrições, no que diz respeito ao espaço que passamos a ser obrigados a ocupar. Os limites são muito claros e palpáveis, mas as brechas previstas por Morin (1998) também passam a ser exploradas. Limites se transformam em campo de experimentação.

Em entrevistas, artistas falam sobre os limites e possibilidades de criação. O escritor moçambicano Mia Couto (2020), que é biólogo e jornalista, afirma, em uma entrevista para Ubiratan Brasil (2020), que o “modo de fazer poesia, agora, é estar na luta pela defesa da vida e da verdade, junto com os demais colegas jornalistas, regressando à condição de jornalista como já fui durante 12 anos”³.

3 < https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2020/05/13/interna_diversao_arte,854265/poeta-contador-de-historias-mia-couto-avalia-a-dura-realidade-da-quar.shtml >. Acesso em 22 de novembro de 2020.

E ao ser perguntado se mantinha uma rotina de escrita, diz que não crê que “este seja o melhor ambiente para a criação. Primeiro, porque é forçada. Depois, porque não posso esquecer que, apesar de tudo, vivo uma quarentena de luxo. Não é possível pensar que, para a maioria dos moçambicanos, esse confinamento tem implicações de sobrevivência muito graves. O sofrimento dessa gente não pode ficar fora das nossas casas por muito que nos fechemos dentro de quatro paredes”.

Milton Nascimento (2020), por sua vez, diz a João Ker, que “para nós, artistas, restou apenas uma única coisa: resistir”⁴, e lança com Criolo o EP (*extended play*) de quatro faixas ‘Existe Amor’, para arrecadar doações à população em situação de rua, na capital paulista.

Outras reações artísticas observadas dizem respeito aos processos, no âmbito das práticas comunicativas. Os processos mostram-se como uma tendência, para outros, na medida em que estão inseridos nas complexas redes culturais, como vimos. O aspecto comunicativo do processo envolve, também, “sujeitos como comunidade” (COLAPIETRO, 2016), travando uma grande diversidade de diálogos de natureza inter e intrapessoais, como com a obra em processo, com futuros receptores, crítica etc.

Algumas *lives*, umas das marcas desses nossos dias, parecem cumprir essa necessidade do estar com o outro, confirmando a constatação de Mário de Andrade (1989, p.61) que “a arte é social porque toda obra de arte é um fenômeno de relação entre seres humanos”.

Neste contexto, tenho visto o *Instagram* como espaço para tornar público ou compartilhar experimentações de naturezas diversas. Trago exemplo de dois artistas, que foram tema de dissertações do Grupo de Estudos de Processo de Criação, cujos processos continuam sendo acompanhados por nós, daí continuarmos a ter acesso a seus documentos (MARTINELLI, 2017; DIAS, 2018).

O fotógrafo Eustáquio Neves, por exemplo, retoma seus arquivos da criação, desenvolve um projeto de visitas virtuais à casa de artistas, faz leitura de portfólios, toca violão e ofereceu um curso *Processos criativos: em casa com Eustáquio Neves*. Fica clara sua intensa ação remota, gerando diferentes formas de interlocução.

O artista do corpo, Roberto Alencar, por sua vez, posta seus desenhos, experimentações, com a imagem, no Instagram e propôs o projeto *Aglomerado* no Zoom. Foi composto por duas performances, ao vivo, de 15 minutos, que investigam interações entre dança, desenho e vídeo projeção, feitas em sua casa e acompanhadas por conversas com os espectadores. O título já explicita o diálogo com o tema do isolamento social.

Assim ele apresenta para a Cia. Fragmento de Dança, os organizadores do Evento Terça Aberta, do qual *Aglomerado* fazia parte:

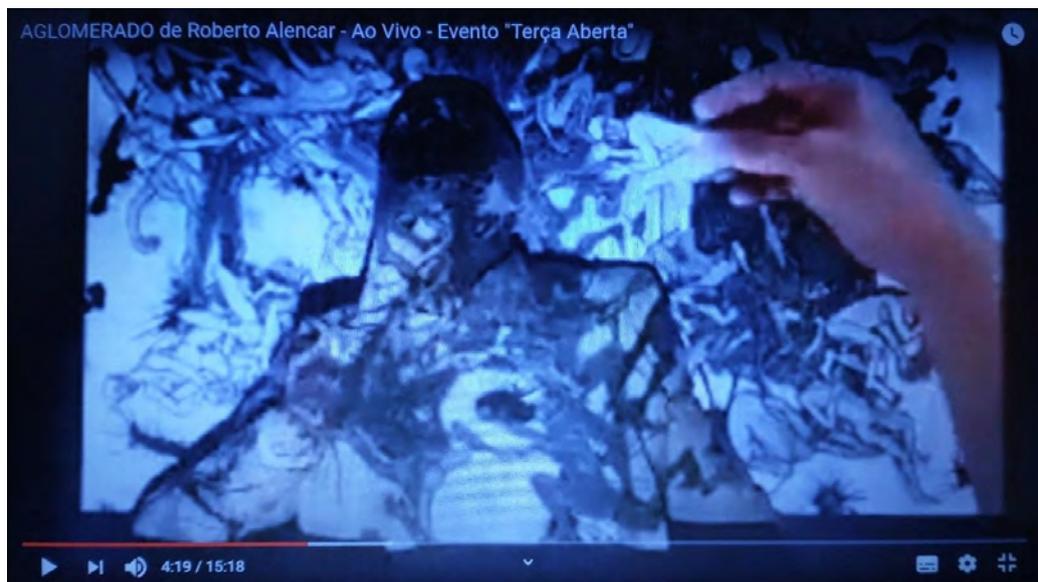
4 < <https://cultura.estadao.com.br/noticias/musica,para-nos-artistas-restou-apenas-uma-unica-coisa-resistir-diz-milton-nascimento,70003302182> >. Acesso em 22 de novembro de 2020.

Nesse contexto atual de pandemia podemos observar importantes transformações na maneira como cada um lida com o próprio corpo e com o corpo dos outros ao seu redor. Novos parâmetros relacionados ao conceito de espacialidade tiveram que ser introjetados com urgência. O mundo parece ter encolhido de repente. Somos inundados dia após dia por comunicados oficiais, dados estatísticos alarmantes, e noticiários em geral nos lembrando para evitar aglomerações a qualquer custo e ainda manter uma distância segura de qualquer outro humano. As regras de higiene se extremaram ao ponto de todos esconderem os próprios rostos com máscaras de proteção para fazer qualquer tarefa cotidiana em ambiente público. Nossos sorrisos - nesse momento de crise - só são permitidos no mundo virtual. No mundo real é recomendável neutralizar boca e nariz. Os rostos nus são como feridas abertas num ambiente contaminado. Angústia, medo e ansiedade vão se aglomerando no espaço interno do corpo e essas sensações vão criando nesse corpo confinado 'uma sopa borbulhante de gestos interditados. (ALENCAR, 2020⁵)

A partir dessa ideia de aglomeração interior e interdição é que surgem os elementos que vão compor a dramaturgia de *Aglomerado*. Os vídeos projetados sobre o corpo são filmes que foram feitos a partir de desenhos de autoria de Roberto Alencar, produzidos durante a quarentena. Os desenhos fazem parte de uma série intitulada *Coreografias de papel*. Nessa série Alencar se auto retratou em várias situações gestuais. Em seguida, as figuras foram recortadas em seu contorno com o intuito de libertá-las do fundo onde elas foram originadas. Dessa forma as imagens gestuais podem interagir, se aglomerar e se sobrepor de muitas maneiras criando diversas composições possíveis". (Documento cedido pelo artista)

Vejamos algumas imagens de como a dramaturgia proposta por Alencar chegou a todos nós que acompanhamos suas duas "performances", com toda a dificuldade de nomear aquilo que foi compartilhado publicamente, como o próprio artista comentou.

Fig 1. Roberto Alencar - *Aglomerado*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E22kFkHozss>. Acesso em 22 de novembro de 2020.



Para o olhar do crítico de processo, estávamos diante de testagens de uma hipótese artística, diluindo as fronteiras entre obra e processo. O que é arquivo e o que é obra? O processo é a obra. Foi sua forma encontrada para a necessidade de criação de um artista do palco e da interação de corpos, diante de nossas restrições. Tudo isso experienciado pela tela do celular ou computador, nosso espaço de compartilhamento, neste momento, sempre vital nos processos de criação.

Nossa discussão sobre as materialidades da arte (assim como do design ou do jornalismo ou da publicidade), sob o ponto de vista da crítica de processo, no contexto teórico da complexidade, levou-nos aos arquivos digitais e analógicos, suas diferentes funções e necessidade de contextualização.

Chegamos à experimentação contemporânea, que sempre exige que abramos mão de definições de fronteiras, e chegamos a obras em que desenhos, que um dia fizeram parte dos arquivos pessoais de Alencar, vão para o palco/casa, aglomerados em uma performance em estado experimental. Esta é uma observação ainda extremamente superficial, desta complexa e instigante dramaturgia da pandemia e das reflexões artísticas, que movem o projeto desse artista.

Referências

- ANDRADE, M. de. **O banquete**. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1989.
- CARDOSO, D. R. **Arte/comunicação: processos de criação com meios digitais**, sobre Carlos Fadon Vicente. Dissertação de mestrado. São Paulo: Programa de pós-graduação em comunicação e semiótica, 2003.
- CENTRO CULTURAL OSWALD DE ANDRADE, **Exposição Bastidores da Criação**. São Paulo, 1995
- COLAPIETRO, V. Os locais da criatividade: sujeitos fissurados, práticas entrelaçadas. In: PINHEIRO, A; SALLES, C.A. (org.) **Jornalismo expandido: práticas, sujeitos e relatos entrelaçados**. São Paulo: Intermeios, 2016, p. 43-61.
- COUTO, M. **O vírus não pode ser entendido como o vilão da história**. O Estado de S. Paulo, Cultura. 13/05/20.
- DE MASI, D. (org.) **A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950**. 9ª ed. Trad. Elia Ferreira Edel. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- DIAS, W.M. **O corpo em trânsito em meio às práticas comunicativas: processos de criação de Roberto Alencar**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, 2017.
- GOLDBERG, J. C. **Depoimento ao Grupo de Estudos em Processos de Criação**. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1994.
- MARTINELLI P. **Eustáquio Neves: sujeito fotográfico, memória e imagem**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, 2018.
- MOORE, H. **Henry Moore: uma retrospectiva** (Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2005).
- MORIN, E. **O método 4: as ideias, habitat, vida, costumes, organização**. Porto Alegre: Sulinas, 1998.
- NASCIMENTO, M. Para nós, artistas, restou apenas uma única coisa: resistir. O Estado de S. Paulo, Cultura. 14/5/2020.
- PALUMBO, M.R. "Bom gosto e bom senso na produção em série: a Casa Thonet". In: DE MASI, D. **A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
- SALLES, C. **Processos de criação em grupo: diálogos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.
- _____. **Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. São Paulo: Educ, 2008.

Rafael Amorim > **Como propor um cartão postal**

Resumo

Escrito em primeira pessoa, o presente artigo reflete sobre a ação *Como propor um cartão postal*, executada na Escola de Artes Visuais do Parque Lage – Rio de Janeiro, e compreendida como um desdobramento do Programa de Formação Gratuito de 2019. O escopo da ação que carrega o mesmo título deste estudo, foi o gesto de almoçar marmitas nas dependências do palacete da Escola, entendendo-o como prática desviante no cotidiano desse lugar, que existe na fronteira entre uma escola de artes livre e um dos pontos turísticos mais visitados no Rio de Janeiro. Este texto traz não só uma narrativa sobre o que foi o trabalho proposto, mas também reflexões críticas acerca da aderência de determinados corpos e agenciamentos em espaços de arte

Palavras-chave: Performance. Escrita de artista. Práticas coletivas.

> Rafael Amorim é poeta, pesquisador e curador independente. Graduado no Bacharelado em Artes Visuais/ Escultura pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, fez parte como discente do Programa de Formação Gratuito da Escola de Artes Visuais do Parque Lage – RJ (2019).
amorimrafael.belasartes@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-0914-2908

COMO CITAR:
AMORIM, R. (2020). COMO PROPOR UM CARTÃO POSTAL. REVISTA VAZANTES, 4(2), 200-212. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60345](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60345)

Rafael Amorim **How to propose a postcard**

Abstract

Written in first person, the present article reflects about the performance Como propor um cartão postal (how to propose a postcard), executed at Escola de Artes Visuais do Parque Lage – Rio de Janeiro (Visual Arts School of Parque Lage) and understood like an unfolding of its public program of 2019. The action's scope handles the same title from this text: the gesture of lunching marmitas at the mansion's space, understanding it like a deviant practice at the place's daily. Parque Lage exists at the border between a free art school and one of the most famous turistics points from Rio de Janeiro. This text brings not only a narrative about what was the proposed work, but also critical reflections about the adherence of certain bodies and agencies at art spaces.

Keywords: Performance. Artist's text. Collective practices.

*No mais leve movimento de uns galhos,
dilata-se o mundo.*
Adolfo Montejo Navas

De onde partir

Durante o ano de 2019, a Escola de Artes Visuais do Parque Lage – Rio de Janeiro destinou cinquenta bolsas a estudantes em seu Programa de Formação Gratuito, visando assim contemplar o máximo de narrativas não centralizadas dentro da memória de uma cidade segregada e marcada por assimetrias socioespaciais. Nesse período de vigência do Programa, a Escola se viu habitada por discentes que representavam corpos diversos, minorias raciais, sociais e de gênero. Portanto, é possível que durante aquele período houvesse mais pessoas negras, LGBTQIA+ e periféricas ocupando simultaneamente aquele espaço do que em toda a história do Parque Lage.

Dividido em duas turmas de vinte e cinco estudantes bolsistas (popularmente identificadas durante o semestre como *Formação e Deformação*)¹, o Programa Gratuito ofereceu àquelas narrativas, como desdobramento dos estudos em aula, duas exposições coletivas nos espaços disponibilizados pela Escola. Ambas as exposições pensadas para dezembro daquele ano a março do ano seguinte.

No entanto, ao contemplar pessoas artistas, pesquisadoras e interessadas em arte que formavam um grupo em sua maioria oriundo de zonas não centrais na cidade, certas fissuras institucionais começavam a aparecer em relação à permanência desses mesmos corpos. Dentro do primeiro mandato de um governo que pretendeu desestabilizar iniciativas culturais em todas as suas vertentes, a Escola de Artes Visuais do Parque Lage encontrava alguma dificuldade em aderir pelo menos vinte e uma dessas pessoas

1 A partir da chamada aberta e com duração de dois semestres, o Programa de Formação em Artes foi dividido em duas turmas: *Emergência e Resistência e Exercício Experimental da Liberdade*. A primeira tendo como principal metodologia o acompanhamento e desenvolvimento das pesquisas artísticas através de encontros de formação teórico-prática (propostos pelos professores Clarissa Diniz, Gleyce Kelly Heitor e Ulisses Carrilho), além de visitas a ateliês de artistas e encontros com professores de diferentes áreas da cultura. À segunda turma, *Exercício Experimental da Liberdade*, eram apresentados elementos das histórias, teorias e críticas da arte em quatro eixos ministrados pelos professores e curadores Camilla Rocha Campos, Fernanda Lopes, Fernando Cocchiarale e Keyna Eleison.

que não contavam com auxílio para cobrir os custos referentes ao transporte e à alimentação numa instituição localizada na Zona Sul Carioca.

Endereçada à instituição e posteriormente veiculada às redes sociais, a proposta EAV PARA TODES,² uma iniciativa autônoma que unia as duas turmas, emergia sentido à arrecadação – a partir de doações – de um valor que pudesse, pelo menos, retornar para o grupo de estudantes no fim do período letivo. De modo que o resultado fosse não só efetivo no ressarcimento dos gastos para aquele grupo de estudantes que dedicava suas rotinas a ocupar diariamente uma escola de artes no Jardim Botânico, mas que operasse mudanças na maneira como a instituição futuramente receberia e abrigaria outros grupos de narrativas dissidentes.

Diante disso, muitos dos processos que se elaboravam para as exposições coletivas pretendidas foram tocados direta e indiretamente pela constante reivindicação das pautas sobre transporte e alimentação. Desdobrando-se, então, entre muitos binômios: ausência e presença, permanência e evasão, movimento e repouso, público e privado etc.

Postal, registro da performance que produzi como trabalho a ser exposto em *Como nos movemos, como queremos nos mover*³, proposta pela turma *Exercício Experimental da Liberdade*, veio à tona para elencar a lista de obras de uma exposição que começava a ser delineada sem muitos recursos e que pleiteava, além da verba da arrecadação, espaços físicos e simbólicos dentro das próprias camadas institucionais – o tempo inteiro em negociação.

2 Após a doação de uma obra da artista plástica Iole de Freitas e de sua comercialização pela Escola na feira de arte ArtRio, foi que se garantiu o valor reivindicado pelo grupo de estudantes na arrecadação coletiva. Colaborando não só com a permanência e conclusão daquelas narrativas na EAV, como também com a repercussão dos resultados do Programa. Esse que vem sendo proposto pela gestão Parque Lage desde 2012 mas que, devido ao eventual corte de verbas em 2016, a Escola deixara de oferecer, retomando-o apenas em 2018.

3 Pensada a partir da heterogeneidade de um grupo de narrativas partilhadas ao longo da caminhada conjunta durante o ano de 2019, a exposição buscou identificar a questão da mobilidade como ponto de partida para os trabalhos. No release da exposição, Daniela Avellar, estudante responsável pelo texto reflexivo da exposição, escreve que "tanto por sua implicação prática e social, relacionada a como de fato se chega e se permanece numa escola de artes, quanto por seus desdobramentos poéticos e suas possíveis espessuras como parte da formação de cada pesquisa iniciada ou desenvolvida em aula. Trata-se de uma exposição questionamento, contendo um ponto de interrogação necessário em seu enunciado. Os trabalhos que ocupam a Galeria 1 e a Capela do Parque Lage buscam apoio uns nos outros para propor uma rede de relação entre estruturas móveis, que não deixam seus deslocamentos simbólicos estratificarem por completo pois se mostram sempre abertas à dúvida e atentas aos espaços que as rodeiam." Disponível em: <<http://eavparquelage.rj.gov.br/como-nos-movemos-como-queremos-nos-mover/>>

Figuras 1 e 2: Frames da obra "Postal", Rafael Amorim, 2019.
Fonte: Acervo do artista



No trabalho, simulo um corpo-turístico enfrentando a extensa fila que se institucionalizou cotidianamente para a foto com a arquitetura do palacete e o Cristo Redentor enquadrados ao fundo. Uma vez posicionado frente à piscina, provooco outra maneira de habitar aquele espaço: silenciosamente e sem anunciar que ali se iniciava uma proposição artística, retiro da mochila a sacola plástica que embrulhava a marmita de comida trazida de casa.

Dado que a partitura da ação se apresentou de acordo com o tempo que levaria a ingerir aquele almoço, sua duração ainda era indeterminada. Mas foi preciso tão pouco – essa espécie de metodologia que se volta à imprevisibilidade já enclacrada ao habitar espaços em conjunto – para que o menor dos movimentos produzisse alguma fricção naquele território de fronteiras embaçadas. O que, então, talvez já pudesse ser esperado como um hábito (por se tratar hoje de uma escola de artes com estudantes em intensa produção) não foi muito bem recebido pelo público de turistas que ali pretendia registrar, com seus celulares, a paisagem difundida internacionalmente como cartão postal carioca.

No ápice de seu estranhamento com relação ao gesto não esperado, uma turista sentenciava em espanhol que aquilo se mostrava como uma cena inadmissível, já que estaríamos todos, segundo ela, querendo a mesma coisa. Impaciente e agora descontente pelas falhas tentativas na comunicação entre nós, sugerindo até me atirar na piscina, a mesma afirma para quem quiser ouvir que: “É por esse tipo de gente que o mundo está como está” (sic).

Em quase oito minutos de duração, a ação e seu registro em vídeo acontecem sob a inconformada reação dos turistas

presentes. Estes, retirados do conforto de suas intenções para com a paisagem e realocados sob a perspectiva de figurantes em algo da ordem do invisível. Nesse sentido, *Postal* pode ser percebido como uma apologia ao desconforto, por estar direcionado a um determinado perfil de público que, interessado na paisagem como ponto turístico a servir de palco para a produção em massa de imagens, parece ignorar a presença de uma escola de artes que ali existe desde a década de sessenta.

Evidentemente, ainda tentando resgatar, também, algum resquício da alcunha de Escola Livre proposta por Rubens Gerchman e sua efervescência enquanto pólo de resistência artística durante a ditadura militar, é que me vejo envolvido pelo interesse em confrontar as muitas tramas sensíveis que habitam aquele território dividido entre estudantes-artistas, professores, funcionários públicos terceirizados, turistas e parte de alguma elite da Zona Sul do Rio de Janeiro.

Interessado por essa fronteira é que sou convocado a olhar para as relações criadas por quem habita atualmente o Parque Lage, lugar historicamente marcado por um passado no Brasil Colônia, ainda perpetuado pela apropriação turística sobre diferentes territórios na cidade. Assim, provocados pela arquitetura de um palacete projetado em meio à Mata Atlântica, determinados corpos vão habitar aquele território com um único intuito: manter viva a marca de uma presente e ainda dominante aristocracia carioca.

Onde chegar

Para compor a programação durante os meses de exposição, e como tentativa de transpor a partitura performativa de *Postal* para o coletivo, lanço a chamada aberta *Como propor um cartão postal*. Munido de diferentes marmitas trazidas de casa, um grupo de pessoas que não só aquelas a integrar o Programa de Formação, se encontra no mesmo espaço da ação anterior para ocupar a beira da mesma piscina, só que dessa vez rompendo com a fila de maneira marginal.

Como propor um cartão postal recebe reações de incredulidade semelhante a seu antecessor, de modo a evidenciar novamente o desconforto diante do que escapa à normalidade daquele público espontâneo. Como se a noção de um segredo apenas partilhado pelo grupo que almoçava em silêncio simbolizasse um desvio no desejo mais profundo de quem ali estivesse para se autorretratar na paisagem, agora brevemente profanada. Paisagem profanada por um segredo capaz de fraudar as delimitações que institucionalizam uma fila.

Ao refletir sobre o enunciado da proposta, que intui uma instrução, além de um cartão postal a ser reivindicado, a ativação coletiva também convoca o olhar para as negociações entre sujeitos e espaços sob a perspectiva da espetacularização desses territórios. *Como propor um cartão postal* intenciona em sua partitura uma ação combativa aos regimes hegemônicos que tomam o espaço urbano público como lugar de assimetrias e exclusões.

Tal como nos relatos elaborados para um trabalho numa disciplina na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Matheusa



Figuras 3 e 4: Registro da ação *Como propor um cartão postal*, Alice Ferraro, 2020. Fonte: Acervo do artista.



Como propor um cartão postal se propõe a dialogar, entre outras aproximações, com *O Rio de Janeiro continua lindo e opressor*, título dos escritos de Passareli, por denunciar a ausência de suportes básicos para a permanência de sujeitos em espaços que comumente ressaltam marcadores sociais de diferença.

“Me alimentar. Trabalhar para poder estudar. Trabalhar para me alimentar. Ir alimentada para o trabalho. Carregar marmita. Marmita que carrega. Minha marmita leva as comidas que aprendi a fazer através de minha mãe. Minha marmita vai comigo para a faculdade, para o trabalho, para o curso. Rastros de um processo de dedicação e trabalho conjunto para dar estrutura e suporte para as suas filhas. Rastros de um grande processo de exclusão de corpos negros na sociedade/universidade/cidade. Decidi ocupar o máximo de espaços possíveis, me colocar na cidade para que eu possa me prender nela, agarrar o máximo possível nas estruturas. Como vírus me espalhar pela cidade para me alimentar. Comer o máximo possível, encher a barriga se conseguir” (Idem, p.4).

Em *Como propor um cartão postal*, o imaginário ao qual a marmita alude (esse que revela os rastros de um processo de dedicação e trabalho conjunto) se sobrepõe àquele território como

uma outra trama. Isso, ao provocar questões que desestruturam discursos fundantes, sugerindo que habitar de maneira não hierárquica e não subalterna esses lugares é, portanto, também uma forma de propor não só um pensamento crítico, mas também uma prática artística como resposta aos regimes citados anteriormente.

Diante disso, a manutenção desse modo de vida perpetuado por um passado aristocrático – o que impediria a confluência de relações não hierarquizadas com os próprios espaços – se faz tão presente e despercebida em certas áreas da cidade que o objeto de estranhamento talvez não seja somente um grupo de pessoas em proposição, e sim algo que escapa ao esperado requinte de um lugar comumente destinado às elites.

Endosso o pensamento trazido até aqui apoiando-me naquilo que aparentemente foi desconsiderado pelos turistas presentes em ambas as propostas que serviram de base para esta escrita. Sem qualquer tipo de cerimônia, faz parte do fundo da maioria das fotografias feitas por visitantes, além da arquitetura eclética do palacete, um segundo grupo de indivíduos consumindo nas dependências de um *bistrô* que oferece preços não acessados, por exemplo, por quem durante meses reivindicou direitos de permanência naquele mesmo espaço.

Quando passo a perceber que esse primeiro grupo não manifesta a mesma indignação à quantidade de pessoas que usualmente faz suas refeições no *bistrô* ao fundo, é que me arrisco a concluir que o ponto de incompreensão dessa reflexão seja a marmita enquanto signo. O incômodo daquele grupo de turistas evidencia que tal signo operou discursivamente de modo a confrontar um estilo de vida ideal, nesse caso, rompendo com essa construção ideológica de uma paisagem que beira a sacralidade.

Como propor um cartão postal reivindica a importância da presença e do coletivo como antídoto ao mal-estar ocasionado pelas cenas que vêm transformando espaços voltados para a arte e para a cultura em espaços essencialmente turísticos. Essa reivindicação também aposta no que há de mais afetivo ao convocar “encontros e encontros entre corpos”, como coloca Matheusa Passareli, para um almoço coletivo. Podendo ser entendido como o êxito da “criação de redes de afeto e proteção. Redes de resistência. Resistências afetivas” (Idem, p.2).

Observo que o gesto vai se construindo e se nutrindo em forma de performance, de resistência, de rede. Em forma de mecanismo de confronto à manutenção de estruturas excludentes que fundam instituições e espaços. Trata-se da não-colaboração a “construir essa imagem de cidade espetáculo” (Idem, p.4), recorrendo novamente à Passareli. *Como propor um cartão postal* convoca o olhar para esse espaço, ainda que temporário, sobreposto à sacralidade dos pontos turísticos, como um “lugar menor que está ao alcance de ser feito dentro das impossibilidades do lugar maior” (BOROWICZ, 2019, p.1).

A ação proposta com as marmitas se deleita, inclusive, no conceito de Lugar Possível, de Duda Borowicz, elaborado e desenvolvido também dentro da Escola de Artes Visuais do Parque Lage. Para Duda, que assim como eu, foi corpo presente no Programa de Formação Gratuito, “o lugar possível é uma tentativa

de movimento frente às ausências e presenças da instituição” (Ibidem) e se estrutura de modo a investigar a presença coletiva como principal mecanismo de afrontamento e crítica.

O cartão postal a ser proposto em questão existe em intersecção ao Lugar Possível, ambos pretendidos dentro de uma escola que também é ponto turístico, ambos levando em consideração “os deslocamentos percorridos pelos corpos para estarem ali presentes” (Ibidem). Esculpidos no calor das reflexões coletivas em alternativa à manutenção de espaços que ainda enfrentam severas e intencionais dificuldades em lidar com narrativas dissidentes, ambos debruçam-se sobre a “manutenção de vida”, também nas palavras de Duda, a operar “sobre a mecânica do desejo, do acaso e de outras forças mágicas”⁴ (Idem, p.2).

Tanto o supracitado Lugar Possível quanto a prática que envolve almoçar marmitas sobre um cartão postal tocam no trajeto desse grupo que, habitando aquele espaço diariamente, pretendeu romper com a burocratização relacionada ao acesso e permanência aos espaços voltados para a arte. Buscando a comunhão como meio de propor pensamento crítico, instauraram-se ali atitudes da ordem daquilo que é comum e ao mesmo tempo inabitual, como fraudar uma fila e, almoçando onde comumente se esperaria um retrato, interromper toda a simulação envolvida para a construção daquela fotografia.

Seria apropriado, então, apontar que faz parte de uma força mágica, que aqui se anuncia, convocar o outro ao seu território de comunhão? Seria apropriado convocar o outro ao desconforto, como um susto, para que seja possível pensar a partir da imprevisibilidade de gestos tidos como comuns?

Esses questionamentos surgem quando entendo a outriedade como processo de reconhecimento do outro enquanto par em potencial. O outro, neste sentido, aparece convocado como o indivíduo em sua maior complexidade, o qual habita simultaneamente uma escola de arte e um ponto turístico, uma exposição dentro de um centro cultural e um ônibus preso ao engarrafamento costumeiro.

Assim, convocar o outro ao seu território de comunhão poderia tratar-se de ofertar um lugar de possibilidades (o Lugar Possível do qual fala Duda Borowicz) para que a desdomesticação dos corpos se dê coletivamente, comprometendo-se com o romper do pensamento individual na sociedade. Além de trazer à discussão, de maneira quase despercebida, as noções de coautoria delegada ao outro, que se vê confrontado e, portanto, convocado a ser mais que mero espectador.

4 Tomando a liberdade da licença poética, o que aqui chamo de *magia* alude àquilo que não se adapta às práticas do automatismo e da espetacularização dos modelos de cidade e de estilos de vida na contemporaneidade, afetando diretamente a maneira com que a sociedade passa a produzir signos e símbolos. Todavia, escolho tratar neste texto, em interlocução com Duda Borowicz, do verbete *magia* como uma espécie de imprevisibilidade enquanto força contrária à cultura da autorrepresentação: fator que se mostra indispensável da vida em sociedade, principalmente levando em conta o avanço tecnológico.

Figura 5: *Como propor monumentos*, Rafael Amorim, 2019.
Fonte: Acervo do artista.



Não coincidentemente tomo emprestado a escrita sobre tecido em outro trabalho de autoria minha. *Como propor monumentos* (2019) foi exposto num clube de esportes na Baixada Fluminense durante a coletiva *Artes Aquáticas: Verão em Queimados*, proposta pela Revista Desvio. Retomo a frase para que, de alguma maneira, seja possível criar conexões na pesquisa desenvolvida junto à graduação em artes, buscando reconhecer os terrenos nos quais germinam o pensamento crítico.

A frase *convoque o outro ao seu território de comunhão*, escrita sobre o tecido parcialmente submerso numa piscina, pretende reforçar a importância de experiências em arte para a partilha de espaços. Sendo imprescindível experienciá-los como espaços de trocas significativas, imantando-os com a complexidade daqueles corpos que ali habitam e a partir de tensionamentos antes não propostos, por não fazerem parte da elaboração de seu projeto arquitetônico ou de sua função primeira.

A presença da piscina como Lugar Possível e de comunhão em ambos os trabalhos não é coincidência: existe aqui uma preocupação ao tratar o pensamento artístico – esse a contar com a imprevisibilidade – que nasce em espaços e/ou situações ditas como não convencionais. Expor um trabalho cuja materialidade conte com seu reflexo na água da piscina de um clube, assim como outro direcionado ao comportamento massivo de turistas numa outra piscina, é também encontrar brechas para que essa discussão alcance as mais diferentes e possíveis fruições no coletivo.

Salvaguarda a evidente diferença de público e espaço entre Queimados e o bairro do Jardim Botânico, *Como propor monumentos* e *Como propor um cartão postal* percorrem a ideia de “emergência no mundo” (REZENDE, 2010, p.5). Propõe-se retirar a arte de seu pedestal sublime para multiplicar através de reorganizações dos elementos do cotidiano – no caso, uma piscina de um clube de esportes e marmitas – o pensamento de maneira livre.

A emergência da qual trata Renato Rezende em suas palavras sobre o entendimento dos coletivos que se multiplicaram a partir dos anos 1990 no Brasil⁵ talvez apareça em ambos os trabalhos

5 No entanto, é importante trazer à discussão que a presença dos apontamentos de Renato Rezende ampara este estudo não pelo interesse em afirmar que as ações descritas aqui, ainda que, em sua maioria, coletivas, destinem-se à ideia de um coletivo em arte

como evocação à imagem de alargamento do mundo como o conhecemos, de modo a diluir as fronteiras entre aqueles binômios citados no início deste estudo. O alargamento dessas noções de mundo, essa força mágica amparada por Duda Borowicz, aparece como que “extrapolando o circuito das artes e se espalhando por diferentes áreas da cultura, transformando as formas de viver, percebendo e definindo conceitos como produção, consumo, arte, entretenimento e política” (Idem, p.9).

Convocar o outro ao seu território de comunhão para propor um cartão postal, semelhante às ideias tanto de Renato, quanto as de Matheusa, de Duda e daquele grupo discente que habitou a EAV, alargaria, assim, algumas ideias calcadas por modelos que se apresentam enrijecidos. Essa convocação à partilha partiria das vozes em consonância, das urgências que perpassam corpos tão diferentes entre si, de estratégias e manobras políticas que são tomadas de posição para outros modos de habitar espaços. Entendendo que, somente após operações semelhantes, os espaços viriam a ser não espaços de arte, mas espaços para a arte.

Para onde ir

É impossível competir com uma fotografia. Da importância sobre a construção de imagens ao acesso das massas a aparatos fotográficos, daria para elaborar outros estudos pelos quais me interesse em maior ou menor medida para tratar dos discursos teóricos e críticos em trabalhos de arte contemporânea. O que se mostra constantemente dentro desse território movediço que é o viver junto, é justamente o embate com algumas estruturas – físicas e do pensamento – já bem alicerçadas na subjetividade de nós mesmos enquanto indivíduos.

É impossível competir com uma fotografia do Parque Lage, esse registro pensado minuciosamente para a rede social. Há uma performatividade (não percebida) daqueles corpos e sobre a qual também seria de algum interesse discorrer em que nível a mesma influi num comportamento coletivo. O que se mostra constantemente dentro desse território ainda mais movediço, que é a arte, talvez seja, então, a imprevisibilidade da comunhão. Conforme a repercussão com o grupo de turistas diante das ações, viu-se que nem todo público almeja comungar. Assim, a quem interessaria a discussão em arte fora das galerias, centros culturais e museus?

Ainda que impossível competir com o desejo de uma fotografia, *Como propor um cartão postal* mostrou que existia ali naquela comunhão qualquer coisa de imprevisível para ambos os grupos presentes. A fila, que antes se mantinha à espera, teve sua total dissipação no espaço. Já não havia público sobre quem desferir tal desvio, apenas um encontro entre pessoas. Apenas um almoço compartilhado seguido de um café oferecido àqueles

propriamente dito. Interessa, sim, discutir que tanto a aparição de coletivos no Brasil após os anos 1990 quanto *Como propor um cartão postal* tentaram operar práticas artísticas atraídas provocadas pelo desejo de friccionarem os ordenamentos normativos do campo social. Tais práticas identificadas por Renato como advindas das vanguardas históricas do início do século XX propunham o questionamento não só do sistema e das instituições de arte, como “dos processos de legitimação e canonização de objetos de arte e de artistas, que passaram a assumir papéis múltiplos” (Idem, p.6).

corpos, já que os demais turistas, ou aderiam ao grupo em suas fotografias, ou localizavam-se às margens da piscina, também operando seus próprios desvios.

Ainda que incertos os caminhos que a arte e a cultura, também a educação, seguirão no novo e ineficaz modelo de governo que nos presentearam as urnas – também um golpe desferido sobre as tramas coletivas –, tenho comigo que, a partir de *Como propor um cartão postal*, é possível pensar no agenciamento de lugares imaginários com o intuito de fabular outros usos para os espaços urbanos públicos. O lugar menor construído às impossibilidades do lugar maior.

Tal como os coletivos sobre os quais escreve Renato Rezende, tal qual a matriz de uma outra cidade proposta por Matheusa Passareli, o lugar que é possível existe em resposta às urgências que habitam cada um de nós. É importante reconhecer na possibilidade de dizer “sim” ou “não” ao outro a faísca necessária para fazer tremer as estruturas fundantes que cerceiam qualquer sinal de subjetividade ou dissidência na sociedade.

Escrevo como quem faz um apelo, como quem ainda sente a dificuldade de comungar, como quem vive para buscar meios que auxiliem conexões entre os muitos modos de se estar no mundo. Escrevo como quem narra um grande acontecimento, um importante fato histórico na linha do tempo de uma Escola Livre que ainda sobrevive às machadadas dos golpes diários. Sobretudo, escrevo citando a seriedade com que os meus pares tratam a arte como prática de vida.

Nestas últimas palavras, Keyna Eleison vem ao meu auxílio quando põe em minhas mãos “a Escola como zona.” Curadora, crítica e astronauta, (como confessado aos risos em nosso primeiro encontro no Programa de Formação), Keyna discorre sobre a importância de se reconhecer “nas possibilidades que esta língua e este tempo pode nos dar com esta palavra e este termo” (ELEISON, 2019, p.5).

Zona, que é também uma palavra menor para o Lugar Possível

“é um local de troca, e para que ela aconteça temos que nos mostrar diversos. Primar pelo diferente sem que necessariamente a diferença se estabeleça e sim a fome, a fome de assimilar mais e estar mais em contato com a outra e ser mais si mesma. Encontro como zona de conhecimento. Implementação de conhecimento? A questão, as questões seguem, a partir da presença, do que fica e do que passa de corpo a corpo” (Ibidem).

Keyna me diz com palavras escritas que “é violento o movimento da descrição de um silêncio, mas nunca inútil e muito menos desnecessário” (Ibidem), e eu escolho acreditar. Acredito, pois, antes de optar pela forma textual, ainda não dimensionava como a escrita poderia ser eficiente para elaborar as reflexões aqui trazidas. Reflexões que, a partir da experiência, deram-se no corpo e que, para cada uma de nós – pessoas habitando o lugar de partilha frente à piscina e pessoas habitando a fila em completo incômodo –, deram-se de maneiras diferentes, mas ainda assim legítimas para ambos os grupos.

É impossível sempre competir com uma imagem, seria uma

competição violenta e fadada ao fracasso. Tão violenta quanto a descrição de um silêncio, de um almoço. Como então dar volume e dimensionar o que nos coloca em estado de outridade com os nossos – agora entendidos como pares? Resta-nos suspeitar dos lugares que ainda não são zonas de encontros, suspeitar dos lugares que ainda não primam pelo diverso, pelo desvio. Resta-nos sermos agentes de outras matrizes, que se movimentem em silêncio para dilatar o mundo. Sempre em conjunto.

Referências

- BOROWICZ, Duda. Lugar possível. Rio de Janeiro: 2019. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1rOg88Xh3b2JhXeTr3rph7o4iwBfsHbAA/view>>
Data de acesso em: 23/03/2020
- ELEISON, Keyna. Sobre uma escrita livre presa no papel. In: Catálogo da Exposição final dos alunos do Programa de Formação Deformação EAV Parque Lage 2018. Org. Ulisses Carrilho/Keyna Eleison. dez. 2018. Disponível em: <<http://eavparquelage.rj.gov.br/exp-formacao-deformacao/>> Data de acesso: 20/03/2020.
- PASSARELI, Matheusa. O Rio de Janeiro continua lindo e opressor. Rio de Janeiro: 2017. Disponível em: <<https://joacamillopenna.files.wordpress.com/2018/05/matheusa-o-rio-de-janeiro-continua-lindo.pdf>> Data de acesso em: 20/03/2020
- REZENDE, Renato. Coleção Circuito: Coletivos. Org. Felipe Scovino/ Renato Rezende. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2010.

Irene de Mendonça Peixoto>
Renata Loureiro de Moura>>

Projeto Feme.ar: a (in)compreensão do corpo feminino e sua visualidade na fronteira entre a arte e o design contemporâneo

Resumo

Este artigo apresenta o projeto “Feme.ar” que, por meio da arte e do design, assumindo as mídias sociais como plataforma de ação, pretende criar imagens que estimulem novas relações entre corpo, expressão ética e estética nos processos de afirmação do feminino. O projeto, em sua vertente teórica, também investiga as consequências da incorporação da arte na vida em oposição ao projeto de estetização funcional da existência, que coincide com uma estetização geral da política. Os autores que fundamentam esse trabalho são: Boris Groys (2015), Deleuze (1986), Byung-Chul Han (2019), Cristine Greiner (2005), Judith Butler (2010), entre outros.

Palavras-chave: Arte. Design. Feminismo. Mídias sociais.

> Irene de Mendonça Peixoto é designer, graduada em Comunicação Visual pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, mestre pela Escola de Comunicação/UFRJ e doutora em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais EBA/UFRJ. Atualmente é professora do curso de Comunicação Visual EBA/UFRJ e dos programas de Pós-Graduação em Artes Visuais e em Design, ambos da Universidade Federal do Rio de Janeiro.
irenepeixoto@eba.ufrj.br

ORCID ID: 0000-0001-5923-8169

>> Renata Loureiro de Moura é designer, graduada em Comunicação Visual pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro.
loureiro.renata@hotmail.com

ORCID: 0000-0003-2303-6156

COMO CITAR:
PEIXOTO, I. DE M., & LOUREIRO DE MOURA, R. (2020).
PROJETO FEME. AR. REVISTA VAZANTES, 4(2), 213-225.
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60334](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60334)

Irene de Mendonça
Peixoto
Renata Loureiro de Moura

**Feme.ar Project: the understanding of the female
body and its visuality on the border between
art and contemporary design**

Abstract

This article presents the project "Feme.ar" which, through art and design, assuming social media as a platform for action, aims to create images that stimulate new relationships between body, ethical and aesthetic expression in the processes of affirmation of the feminine. The project, in its theoretical aspect, also investigates the consequences of the incorporation of art in life as opposed to the project of functional aestheticization of existence, which coincides with a general aestheticization of politics. The authors that support this work are: Boris Groys, Deleuze, Byung-Chul Han, Cristine Greiner, Judith Butler, among others.

Keywords: Art. Design. Feminism. Social media.

Fig. (1 e 2) Renata Loureiro, Autonomia e Só trago amor, 2020. Técnica mista, colagem analógica e digital, 17 x 17 cm.



Introdução

Vivemos um período de emergência, no duplo sentido que essa palavra (co)move: a crise global devido à pandemia da Covid-19 e a aceleração do surgimento de novas formas de estar no mundo. O design contemporâneo assiste à expansão radical de seus campos de atuação ao ponto de se confundir com o próprio mundo e, se assumirmos que a fusão entre arte e design e mundo é total, não poderemos mais nos esquivar da inquietante pergunta: qual mundo queremos projetar?

As múltiplas atividades nas redes abrem um vasto campo de estratégias criativas de mobilização e comunicação, capazes de estimular a expressão individual para além das exigências das identidades públicas on-line em prol de ações coletivas e colaborativas. A investigação de tais práticas nos levou à criação do projeto “Feme.ar,” uma ação artística e feminista que se utiliza das redes sociais para questionar a obrigação contemporânea de se autoprojetar, praticando subversivamente o que Groy (2015, p. 20) chama de apresentação estética do sujeito ético – o “design da vida como um todo”. Essa fusão total entre arte, design e vida é que nos oferece os meios para realizar um projeto artístico que seja, também, político.

Em vez de nos lamentarmos sobre aspectos do design que afirmam poderes vigentes, podemos deslocar nossa atenção ao design de resistência ou o design que dá visibilidade aos movimentos alternativos que confrontam o status quo. Ao invés de atender às expectativas do mercado, acrescentando melhorias ao que já existe, corroborando com a mesmice renovada, praticar o design como uma produção de diferenças que não se esquivam de uma semântica política.

Boris Groys (2017, p. 206), em seu artigo “Sobre o ativismo artístico”, aponta a diferença entre a estetização promovida pela arte e pelo design, que se estabelece em relação à funcionalidade. No campo do design, a intenção ao estetizar um objeto é torná-lo mais atraente, mais amigável, otimizando a sua funcionalidade.

Ao contrário, a estetização artística ativa a desfuncionalização do artefato, “a anulação violenta de sua aplicabilidade prática e de sua eficiência” (GROYS, 2017, p. 209), estabelecendo um confronto explícito com as narrativas históricas de nossa civilização contemporânea, orientada para a eficácia dos resultados e na qual reside a recusa ao tempo considerado perdido e improdutivo.

Essa perspectiva da estetização artística, que questiona usos e funções, quando aplicada também ao design, permite a expansão de seus campos para além das questões clássicas de usabilidade, de comunicação e informação dos objetos. O designer passa a projetar de modo mais aberto, abraçando a complexidade da vida, gerando projetos resistentes aos imperativos da forma e eventual obsolescência. Por isso, é importante que o designer contemporâneo articule pensamentos de outras áreas do conhecimento criador para que ele possa mais que estetizar e funcionalizar o mundo, agir de forma revolucionária, distanciando nossas vidas das regras de eficiência e coerção social.

Portanto, o projeto “Feme.ar” assume a intenção política de

incorporação da arte na vida em oposição ao projeto de estetização funcional da existência que coincide com uma estetização geral da política. Pretende, por meio da arte e do design, criar imagens que estimulem novas relações entre corpo, estética e emoção nos processos de afirmação do feminino.

Em suas imagens, a opção pela poética da *collage*¹, aliada ao cenário virtual das mídias sociais, potencializa os meios de expressão, as novas formas de diálogo, de representação e de reorganização do corpo feminino, além de configurar uma potência empática capaz de reunir e conectar indivíduos para além da crescente estetização cotidiana que nos anestesia, eliminando tudo que nos é estranho.

Graças à flexibilidade e adaptabilidade das redes, estas tornaram-se ponte para os encontros de corpos, mentes, culturas e experiências sociais. Ao mesmo tempo em que nos possibilita viver de maneira expandida, dando suporte aos processos sociais e afetivos, também propicia a construção de um corpo mais pleno, mais vivo, mais intenso, um corpo de resistência para o desejo e para a própria vida por meio da (re)construção da individualidade.

Toda experimentação do corpo, segundo Deleuze (1986, p. 79), já é uma experimentação do pensamento, pois trata-se de adquirir um conhecimento das potências do corpo para descobrir as potências do espírito que escapam ao que é conhecido. Assim, por entender que significamos o mundo a partir da nossa experiência corpórea, torna-se imprescindível a apropriação e o (des)conhecimento de nossos próprios corpos.

A inspiração para a série de imagens do projeto Feme.ar emergiu dessa necessidade de reconectar o corpo ao seu meio vital, resgatar suas intensidades, retirá-lo de sua própria inércia que o condena a ser vítima do processo civilizatório para fazê-lo recriar-se.

Este projeto tem as suas origens na pesquisa de mestrado, “A (in) compreensão do corpo feminino e sua visualidade na fronteira entre a arte e o design contemporâneo”, em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro, e é constituído sob quatro eixos conceituais que, justamente por darem corpo a este trabalho e por serem fragmentos do que é corpóreo – seja fisicamente, intelectualmente e/ou emocionalmente – herdaram o nome do suporte expressivo em questão: o corpo.

CORPO-ARTE

Iniciaremos nas fronteiras entre a arte e o design contemporâneos com a afirmação de Rosalind Krauss (1984, p. 87-93) sobre a possibilidade de se criar por meio de desconstruções e construções de sentido, configurando o que a autora chamou de campo ampliado para se referir a uma arte híbrida e transdisciplinar, que nos permitirá conjugar arte e design em um projeto de ativismo poético.

1 Para as autoras, a *collage* encarna o paradigma do contemporâneo segundo Arthur Danto, para quem não existe mais “um plano estranho a realidades artísticas distintas, nem são essas realidades tão distantes uma da outra” (DANTO, 2006, p. 7), ao ponto que não se possa criar vínculos poéticos, éticos e estéticos.

Investigar as fronteiras entre arte e design na contemporaneidade, utilizando o corpo como plataforma de expressão artística, refere-se, principalmente, a “um modo de experimentação que é vivenciado como subjetivo” (HOLLANDA, 2018, p. 34), permitindo caminhos íntimos de expressões visuais.

No entanto, caminhar por dentro do que é íntimo e pessoal em um corpo não se trata simplesmente de sublinhar uma vivência específica, mas de ir ao encontro do (in)compreendido universo que se estende para além de toda a corporeidade. Disto isto, vale ressaltar que não há intenção em resgatar nenhuma personalidade, ao contrário, o que se aspira, recorrendo à embaralhada e tênue fronteira entre arte e design, é nos aproximarmos de imagens que sejam manifestações poéticas de um feminino ontológico.

Ao arriscarmos experimentações artísticas a partir de devaneios e vivências em um corpo feminino, somos incentivadas pelas potências criativas que ele contém. Rememorar certos pensamentos e experiências alimentam disparadores poéticos que, além de estimularem intenções e gestos, aguçam o pensamento a respeito dos locais de fala e existência: o corpo feminino e os inúmeros caminhos de abordar esse bloco de vivências e sensações sob o ponto de vista da poesia.

Encontramos na dinâmica contemporânea do pensamento criador e, mais precisamente no discurso das conjunções de Tunga (2012, p.164), as ferramentas necessárias para criar esses laços e poetizar esse universo tão vasto. A intenção não é definir ou organizar, mas sim afirmar o enfrentamento entre todas as possibilidades das instâncias criadoras para que, no decorrer desse confronto, surja uma fragmentada narrativa visual expansiva, ou seja, uma narrativa visual que não se restrinja em si mesma, mas que busque em suas conjunções reciprocidade com o outro, ampliando, dessa forma, a noção de projeto de arte e/ou design para além de um objeto acabado, priorizando seus processos constitutivos, as trocas estabelecidas com seu entorno, de forma que esse fazer artístico seja “contemplado não só pela visão, mas também pelo pensamento” (DANTO, 2006, p.12).

Para Danto (2006, p. 20), essa ideia de arte como ação do pensamento, nomeada por ele de arte pós-histórica, não precisa nem mesmo ser um objeto. Já para Deleuze (1992, p. 229), a obra de arte torna-se imensurável e capaz de transcender o tempo, pois, apesar de a arte viver dentro das imperfeições, caos, memórias e afetos do artista, ela o transborda, o atravessa e o excede. Esse bloco de sensações toma forma por meio dos materiais, mas vai além deles e, assim, toda matéria se torna expressiva.

No que diz respeito às peças gráfico-poéticas do projeto Feme.ar, vamos utilizar as imagens fragmentadas da colagem como referência expandida a outros fragmentos de narrativas imemoriais. Mais do que rememorar, o que se deseja é que esses gatilhos poéticos sejam capazes de criar fabulações, fabulações essas que vão costurar os sentidos entre lembrança, invenção, matéria e sensação, de forma que cada qual se desenvolva e exista através da outra. Mais do que aglutinar materiais graças às suas diferenças, o pensamento criador – seguindo seu rastro intuitivo – descobre, na medida em que cria, seu motivo, sua paixão. Revela

assim, por meio da união de heterogêneos, a poesia oculta nas correspondências sutis entre as coisas e o pensamento.

É nessa possibilidade de conexões entre mundos complexos e, a priori desconexos, que pretendemos explorar estratégias criativas visuais voltadas para as mídias sociais por meio de fragmentos narrativos e corpóreos.

Embora se insista na permanência de um corpo restrito a seu próprio contorno, ser corpo compreende muito mais do que ser uma engenharia orgânica ou um mero processador através do qual passam as informações antes de retornarem ao mundo, pois existe um movimento, um dentro, um fora e um fluxo constante entre eles que torna essa comunicação entre corpo e mundo um processo singular. Esse processo nada tem de passivo ou mecânico, toda informação nova dialoga com outras que lá existem e será a partir dessa troca de experiências, do processamento afetivo dessas informações em nosso próprio corpo, que formaremos nosso universo imagético, constituindo assim nossas subjetividades ampliadas (GREINER, 2005, p. 43).

Da mesma maneira que a semiótica nos mostra que o modo como percebemos o mundo não é como o mundo é, compreender que nossa existência e nossa representação no mundo – e para o mundo – se estabelecem por intermédio desse trânsito interno e externo, é aceitar o corpo como uma instância formadora de nossa comunicação, pois ao comunicar algo há sempre um deslocamento de dentro para fora e vice-versa que, por sua vez, geram as experiências que potencializam as manifestações do ser.

Corpo-mídia

Destarte, articularemos um “corpo-mídia” (GREINER, 2005, p. 38), corpo este que não é apenas um receptor de informações, nem um local onde as informações são simplesmente armazenadas. A noção do corpo-mídia compreende um corpo que se revela publicamente, mas esse corpo não é apenas um meio transmissor dessas revelações, ele abarca um complexo processo seletivo de informações que constroem também o próprio corpo por meio desses movimentos, mediações entre o externo e interno, além das inúmeras variantes e possibilidades oriundas dessa relação.

Este corpo feminino traz consigo ideologias, narrativas e aplicabilidades. O que vai nos interessar nesta noção de corpo-mídia é que, uma vez associado às tecnologias e ao campo das redes, deixa de ser apenas imagem para ser também ação. O corpo feminino, que antes inclinava-se e submetia-se, torna-se um corpo que se revela, que sofre ataques, hostilidades e que carrega consigo revoluções e potencialidades. Quando a mulher passa de objeto a sujeito as relações se invertem e existe a criação de novos significados, inclusive para o que é feminino, e, em tempos em que torna-se difícil escapar da onipresença da rede virtual e de um crescente valor atribuído às relações que temos com nosso próprio corpo, principalmente em se tratando das redes sociais, é importante ressaltar que é uma guerra que se trava, primeiramente, contra nós mesmas ou contra aquilo em nós que contribui e serve aos poderes que nos despotencializam pois, como nos aponta

Butler (2010, p.19), a categoria das “mulheres” também é produzida e reprimida pelas mesmas estruturas de poder por intermédio das quais se busca emancipação. Por isso, vamos de direcionar a criação das imagens do projeto Feme.ar para uma poética que discute e atualiza as configurações existentes para o corpo e para o feminino.

Por estarmos vivendo nesse momento de design político e de criação de imagens estetizadas, o design é visto muitas vezes como um agente pronto a fragilizar as pessoas, subtrair suas energias e transformá-las em usuários passivos, sem vontade própria, guiados pela publicidade e vítimas do status quo. Assim, o que vai interessar a essa pesquisa é uma estetização fundada no desejo de uma luta, de uma responsabilidade social e de um desejo latente de alcançar o coletivo e seus indefinidos espaços no outro.

Na contemporaneidade, Groys (2015, p. 206) afirma que os artistas ativistas querem mudar o mundo, torná-lo melhor e mais justo, mas não querem deixar ser artistas, e isto configura um fenômeno novo que deve ser considerado. Apesar de alguns críticos questionarem sua novidade ao se referirem à vanguarda russa, para o autor há uma diferença: os artistas russos da vanguarda da década de 1920 acreditavam em sua capacidade de mudar o mundo, tendo em vista que naquela época suas práticas artísticas eram apoiadas pelas autoridades soviéticas. Já o ativismo artístico contemporâneo, ao contrário, atua por contra própria, confiando apenas na fragilidade de suas próprias redes. Fazer da estetização uma ferramenta de lutas políticas, segundo o autor, “é um uso completamente legítimo e criticá-lo seria um absurdo.” (GROYS, 2017, p. 213). Tanto o design como a arte integram nossa cultura e sociedade, por isso não há razão para criticar o seu uso por movimentos ativistas sob o pretexto de que “seu uso leva à espetacularização, à teatralização do protesto político. Afinal, existe o bom teatro e o mau teatro.” (GROYS, 2017, p. 214).

Portanto, a escolha pelas mídias sociais como plataforma de ação do projeto Feme.ar se deve, em parte, ao imperativo de atuar por conta própria, mas também vai de encontro à significativa urgência de discutir questões como a obrigação do auto-design (GROYS, 2015, p.11), termo cunhado pelo autor para essa exigência de visibilidade do sujeito que se manifesta nessas mesmas mídias.

Uma das características centrais da mudança de paradigma das artes aplicadas ao design é a de transcender o mundo das coisas para o mundo dos seres humanos. Logo, a ascensão do design moderno sempre esteve profundamente ligada ao “projeto de redesign do antigo homem para o novo homem” (GROYS 2015, p. 11). Essa ambição, que surgiu no início do século XX, nunca foi realmente abandonada. De uma forma comercializada, esse projeto continua a ter efeito e teve seu potencial utópico inicial atualizado repetidas vezes até hoje.

Podemos dizer que a forma mais contemporânea do design é o design de si, e que “os pronomes do design são abordados adequadamente apenas se for perguntado ao sujeito como ele quer se manifestar, que forma ele quer se dar e como ele quer se apresentar ao olhar do outro” (GROYS, 2015 p.12). Na contemporaneidade, o corpo, em vez de aprisionar a alma, passa a envolvê-la,

tornando-se assim a roupa de sua aparência social, política e estética e, assim, segundo o autor, o design tornou-se o meio de manifestação do sujeito escondido dentro do corpo humano. Desta forma, “o design assumiu uma dimensão ética que não tinha anteriormente. No design, a ética tornou-se estética, tornou-se forma” (GROYS, 2015, p.12). Nessa obrigação do “auto-design” o corpo não é livre, pois busca desesperadamente projetar-se e realizar todos seus desejos, pelo menos até que libertemos nosso desejo das malhas dos poderes e nos recriemos, seremos servos voluntários.

A crescente exigência social e econômica da sociedade contemporânea de que o sujeito mostre a si mesmo se inscreve esteticamente e psicologicamente nos corpos femininos de maneira ácida, crítica e extrema.

Corpo-bandeira

A linguagem política nos modos de organização dos ativismos contemporâneos passa pelo uso do corpo como principal manifestação e expressão do feminismo. “O corpo é objeto de reivindicação (autonomia das mulheres com seu próprio corpo) e é também o principal instrumento de protesto e suporte de comunicação” (HOLLANDA, 2018, p.33). É um “corpo-bandeira”, onde palavras de ordem são escritas. O corpo é usado para questionar as normas ao mesmo tempo em que é um veículo no qual cada participante procura expressar alguma mensagem que o particulariza.

Desde sua popularização, na década de 2010, as redes sociais se tornaram mecanismos importantes nessa mobilização política. A estrutura independente das redes sociais que são geridas e orientadas pelos próprios usuários fomentou mudanças no paradigma das ações sociais na contemporaneidade. “A conexão entre a internet e os movimentos sociais em rede é profunda, pois seus atores comungam uma cultura específica, a cultura da autonomia” (HOLLANDA, 2018, p.44), ou seja, tornam-se sujeitos à medida em que determinam suas ações de acordo com seus próprios princípios e predileções. A emancipação e a dispersão das redes ampliou consideravelmente o leque estratégico de engajamento e participação política, entre elas estão as perspectivas capazes de mobilizar a expressão individual.

Assim, a noção de um corpo que é bandeira de si engloba o conceito de corpo-mídia, uma vez que seleciona informações que vão construindo esse corpo por meio do movimento e das inúmeras variantes e possibilidades de conexões e relações que existem entre o corpo e o mundo e do constante processo de nutrir a possibilidade de conectar tempos, linguagens e espaços distintos. Para investigá-lo é inevitável construir pontes em meio ao que Grenier (2005, p. 88) apontou como “turbulência dos saberes” ao referir-se aos diferentes campos de conhecimento.

Assim como Krauss (1984, p. 136) encontra nas relações interdisciplinares uma potência criativa oriunda das construções e desconstruções de sentidos, proporcionadas pelos encontros entre campos diversos, Grenier (2005, p. 88) considera essas pontes e relações uma chave capaz de nos aproximar daquilo que nos

vincula a outros sistemas inteligentes da natureza. Como criar imagens e expressar por meio do design as pontes necessárias para investigar novas configurações e expressões para esse corpo que se desorganiza em prol de uma revolução?



Fig. (3 e 4). Renata Loureiro. *Será sua pele mesmo?* e *Sem título*, 2020. Técnica mista, colagem analógica e digital, 17 cm x 17 cm.



Corpo-cortado e colado

Vislumbramos na poética da *collage*, com suas partes que renunciavam a si, essas pontes capazes de aproximar figuras liberadas de seu contexto anterior e que nos transportam para a figura do outro pois, como afirma Fernando Fuão, está no conceito da *collage* a relação recíproca entre figuras, objetos e corpos por meio de seus encontros. Dentro da *collage*, o encontro envolve uma coreografia de imagens fragmentadas que se movimentam livremente uma sobre as outras. Para o autor, “*collage* é hospitalidade, a casa que recebe as figuras” (FUÃO, 2014, p. 76). Ou seja, a partir do momento em que fragmentos diferentes se encontram eles devem não só adaptar-se uns aos outros, mas também ao novo espaço que ali ocupam. É estar aberto ao novo e suas potências criadoras.

Um dos aspectos mais interessantes das imagens em rede é justamente a possibilidade de descontextualização e recontextualização por meio das operações de cortar e colar. Hoje, “estamos mais interessados no desejo de não identidade que afasta os artistas de seus contextos do que nesses próprios contextos” (GROYS, 2018, p. 195). A partir desses encontros, essas imagens afastadas de suas identidades primeiras carregam um novo significado. Podemos considerar cada fragmento como um novo ser pulsante em suas infinitas potencialidades com poderes para transformar e movimentar o espaço desconhecido que veio a ocupar.

Outra questão sobre a visualidade inquietante dessas imagens destruídas, rasgadas e reorganizadas, é que elas se distanciam do imperativo de serem fáceis e agradáveis. Elas não compactuam com o que Byun-Chul Han (2019, p. 27) chama de uma “estética do liso”, sem atritos, flexíveis, maleáveis e, uma vez que “a ausência de resistência é um traço característico da estética do liso” (HAN, 2019, p.8), as imagens da *collage*, cheia de quebras, ranhuras e cicatrizes são um entrave para a comunicação acelerada dos meios polidos dessa arte do liso.

A visualidade despedaçada, fragmentada e hostil da *collage* não corporifica o que o autor aponta como a marca do presente – um modo alisado e comunicativo – alimentado por uma “sociedade da positividade” (HAN, 2019, p.7), que se mantém deliberadamente no campo do pueril, do banal, lugar onde a toda a negatividade é ignorada. “A verdade é que não pode haver *collage* em um mundo intacto, onde não existam pedaços para serem colados” (FUÃO, 2014, p. 100). O procedimento da *collage* é um gesto sobre um mundo devastado, inóspito, no qual o desastre e morte se inscrevem, mas o artista da *collage* não se submete passivamente ao desastre. “Re-colar esses fragmentos é também construir um mundo novo” (FUÃO, 2014, p. 100).

Sob a perspectiva do corpo feminino, a poética da *collage* se oferece como dinâmica rebelde de confronto a essa estética do liso, que se impõe de forma avassaladora nas representações da forma feminina.

Se concordarmos com Byung-Chul Han, que a estética contemporânea do belo começa com a estética do liso e que essa tem

sua origem em Burke² ao “liberar o belo de toda a negatividade” (HAN, 2019, p.30), por conseguinte, a beleza dos corpos também não pode oferecer resistência ao tato. Plenos em sua positividade, eles devem ser lisos, graciosos e macios. Esses atributos foram imputados às mulheres, que precisam incorporar essa lisura para serem belas, transformando seus corpos em uma superfície uniforme, sem contrariedades e otimizada para uso imediato. No ambiente digital, essa ausência de negatividade se radicaliza, o belo digital constitui o espaço liso da mesmice – todos os corpos se parecem – toda a singularidade constrange. Nenhum excesso e nenhuma falta, quanto mais previsível melhor, configura-se a janela de si mesmo.

A experiência da beleza hoje é, sobretudo, narcísica e consumível. A beleza em toda sua lisura não comove, é anestesiante, perdeu a sublimidade que a “capacitaria acoplar, para além do meramente estético em direção ao ético, no político” (HAN, 2019, p. 91).

As imagens do projeto Feme.ar, ao contrário, propõem uma “estética do desastre que se opõe à estética lisa da complacência na qual o sujeito goza consigo mesmo” (HAN, 2019, p.63). A opção pelo conceito da colagem faz com que o belo não seja livre de divergências nem de resistências. As imagens são fraturadas, interrompidas por outras. Elas configuram uma outra ordem de sensibilidade, na qual a negatividade da rasura e a cicatriz da cola são constitutivas de beleza e se no belo residir “uma fraqueza, uma fragilidade, uma fratura” (HAN, 2019, p.63), é porque o belo é também doença, mas doença curativa do sadio como forma de expressão do liso que “emana paradoxalmente, algo de mórbido, de inanimado” (HAN, 2019, p.67). A exigência contemporânea de uma higienização sadia sente repulsa pelo mistério do acaso, dos encontros promíscuos nos quais a poética da *collage* se instala. Os corpos recortados e recriados são inquietantes e aflitivos, não se definem por completo, aludem a uma erótica do fermento porque “sem fermento não há poesia nem arte” (HAN, 2019, p.53).

Por meio da ferida pode-se conectar o que foi lesionado, colar o despedaçado, construir, aproximar, interpenetrar, cicatrizar aquilo que foi distanciado pela fragmentação da representação. A proximidade revela a figura, ou seja, volta a unir e a colar. De acordo com Fuão (2014, p. 99), o que qualifica a *collage* é a aproximação daquilo que é distanciado pois, mesmo antes de ser colada, cada coisa já está dentro de outra coisa, uma figura está sobre a outra, a cola surge como uma consagração. Logo, assim como a cola, o contato possibilita que qualquer objeto, figura ou corpo se vincule ao outro, por mais distintos que pareçam.

Essa energia da vinculação na *collage* transforma o que é acidental, um mero encontro entre partes, em algo duradouro e necessário. “A vinculação exige fidelidade. A fidelidade produz vinculação” (HAN, 2019, p. 113). As imagens do projeto Feme.

2 Para Byung-Chul Han, Burke foi quem qualificou o liso como característica essencial do Belo: “se se privar um objeto de todos os outros princípios da beleza, quais forem: se ele mantiver apenas essa qualidade (o liso), então iremos gostar dele ainda mais do que qualquer outro objeto que não a detenha (BURKE, Edmund. Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias de sublime e belo, Hamburgo, 1989, p.154. In: HAN, Byung-Chul, **A Salvação do Belo**. Tradução de Gabriel Philipson. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2019. p. 27-37.)

ar, diante da contingência exacerbada de nossa sociedade e do descarte instantâneo das relações, por meio da *collage*, prestam um elogio aos encontros que, de tão felizes, juntos permanecem.

Referências

- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- DANTO, Arthur C. **Após o fim de arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.
- DELEUZE, Gilles. **Espinoza e os signos**. Porto: Rés Editora, 1986.
- DELEUZE, Gilles e GUATARRI, Félix. **O que é filosofia?** São Paulo: Editora34, 1992.
- FUÃO, Fernando, A collage como trajetória amorosa e o sentido de hospitalidade: acolhimento em Derrida. **Revista Ensaio Filosóficos**. Rio de Janeiro: UERJ, Vol IX, Maio 2014
- GREINER, Christine. **O corpo: pistas para estudos indisciplinares**. São Paulo: Annablume, 2005
- GROYS, Boris. Camaradas do tempo. **Cadernos SESC Vídeo Brasil/SECS SP**. São Paulo: Ed. SESC SP, v. 0, n.6, p. 119-127, Anual 2010.
- **En Public**. Paris: Presses Universitaires de France, 2015.
- Sobre o ativismo artístico. **Revista Poiésis**. Niterói: PPGCA-UFF, v.18 n.29, p. 205-209 Jan-Jun, 2017.
- A verdade da arte. **Revista Serrote**. Rio de Janeiro: IMS, n.28 p. 178-195, Março 2018.
- HAN, Byung-Chul. **A salvação do Belo**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque. **Explosão Feminista: arte, cultura, política e universidade**. São Paulo: Companhia de Letras, 2018.
- KRAUSS, Rosalind. A Escultura no Campo Ampliado. **Revista Gávea**, nº1, Rio de Janeiro: PUC, 1984.
- TUNGA. Tunga. **Cadernos EAV 2009: encontros com artistas / organização Escola de Artes Visuais do Parque Lage: Anna Bella Geiger ... [et al.]**; [organização Joanna Fatorelli e Tania Queiroz] - Rio de Janeiro: EAV, p. 162-211, 2012.

Fabiola Fonseca > **Pequenas experimentações de escrita com fungos, bactérias e seres afins**

Resumo

Trata-se de uma narrativa poética sobre o processo criativo da obra "Proliferações" (2019) feita durante o pós-doutorado da autora pelo Instituto de Cultura e Arte (ICA) da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Palavras-chave: Ciência e arte. Bioarte. Fungos.

> Fabiola Fonseca é bióloga e mestre em educação pela Universidade Federal de Goiás, doutora em educação pela Universidade Federal de Uberlândia com doutorado-sanduíche pela Universidade Harvard. Atualmente está vinculada ao pós-doutorado em artes pela Universidade Federal do Ceará, onde desenvolveu a instalação artística "Protocolo Fungo" (2019). Publicou o livro de artista "Manual de como fazer sua mosca transgênica" com financiamento público de cultura.

ORCID ID: 0000-0001-6349-1503

COMO CITAR:
FONSECA, F. (2020). PEQUENAS EXPERIMENTAÇÕES DE ESCRITAS COM FUNGOS, BACTÉRIAS E SERES AFINS. REVISTA VAZANTES, 4(2), 226-249. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60842](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60842)

Fabíola Fonseca **Small experiments in writing with fungi,
bacteria and similar beings**

Abstract

This is a poetic narrative about the creative process of the artwork "Proliferações" (2019) made during the postdoc of Fabíola Fonseca at Instituto de Cultura e Arte (ICA) of Universidade Federal do Ceará (UFC).

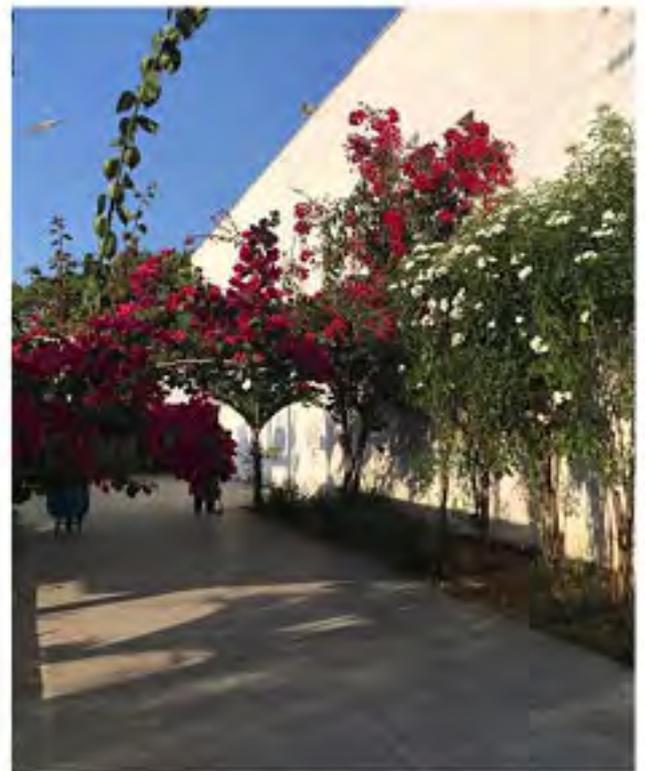
Keywords: Science and art. Bioart. Fungi.

Escrever é usar a força do corpo, os nossos gestos, os nossos silêncios e solidões; é usar nossas possibilidades de deslocamentos; é escrever com a boca, com o estômago, com os olhos, com as formigas. Escrever é deixar que gritem em nós as raposas, as baleias, as samambaias, os vermes, as pedras, as nuvens. E a gente nem precisa de palavras pra isso porque escrever é escutar um enorme barulho quando a sua volta está o mais absoluto silêncio. A gente começa a escrever com as mãos vazias, distantes de lápis, canetas ou qualquer outro tipo de tinta capaz de iniciar um papel (ou equipamento eletrônico). Acho que a questão de escrever passa por isso também, da gente se esvaziar pra começar a se proliferar sabe-se lá por onde. E esse movimento é um dos encantamentos da escrita:

perder-se para perceber as frestas, os vazios, os silêncios, os sons e cheiros.

Talvez este seja um aprendizado sobre como transbordar pela escrita, a me deixar povoar por essas estranhas partículas de quando a gente decide escrever. Isso tem sido parte do meu processo criativo, pequenas experimentações de escrita. A coleta de fungos que fiz na cidade de Fortaleza foi também uma dessas experimentações. Mudei para cá no começo de 2018, quando meu projeto foi aprovado por um edital da FUNCAP para jovens doutores e precisaria criar uma obra de arte ou melhor, uma instalação artística como dizia no projeto, a partir de uma residência em algum laboratório de pesquisa em biologia. O meu projeto foi aceito pelo Programa de pós-graduação em Artes no Instituto de Cultural e Arte (ICA) da Universidade Federal do Ceará (UFC).

A entrada do ICA é cheia de árvores de bougainville, elas dão uma cor bonita ao lugar. Me impressionaram desde sempre. Eu fazia ^{meas} experimentações de enquadrá-las com meus olhos em contraste com o céu azul. Fortaleza tem um céu de cores bonitas. A incidência solar ~~é~~ faz um céu azul-brilhoso que eu não sei descrever de tão belo...
 → Peguei uma das flores que estavam no chão



Eu já tinha vindo em Fortaleza duas vezes, mas em nenhuma delas tinha percebido o mar tão verde quanto dessa vez. Ali naquela região do Barra do Ceará, **o mar se apresenta em uma imensidão**. Parece que ele tá sempre crescendo. E ele é tão grande, mas tão grande que mal eu sabia que nessas frestas acentuariam mais ainda o meu gostar de pôr de sol e se revelariam paixões por conchas, peixe-boi e pelo sotaque cearense. A gente precisa experimentar o mar para perceber mais ainda que escrevemos mesmo é com o corpo.

Quando entrei no Laboratório de Micologia Médica, vinculado à Faculdade de Medicina da UFC, para desenvolver meu projeto e comecei a conhecer os escopos das pesquisas, percebi que aquilo tudo era diferente de muito do que já tinha feito. Lá a maior parte das pesquisas têm por objetivo encontrar antifúngicos e uma das grandes dificuldades disso encontra-se no fato das células dos fungos se assemelharem às nossas. Logo, um fármaco que ataque as células deles também podem atacar as nossas. Aprendi isso lá no laboratório. Aos poucos fui me aproximando das pessoas e quando vi já estávamos juntos nas bancadas do laboratório ou rindo na copa enquanto tomávamos café. Não sabia o que faria, ainda estava no começo da residência artística. Nesses começos gosto de exercitar com os protocolos do laboratório, pois eles se aproximam daquilo que existe em mim, mas que precisa ser remexido para que a criatividade ganhasse movimento. Foi então que fiz pequenos traços em uma placa de Petri com o fungo *Candida sp* e deixei crescendo por uns dias. Usei três espécies diferentes porque cada um tinha sua peculiaridade para povoar a placa de Petri.

Nesse caminhar com a arte, percebi que não há um caminho a priori, a pesquisa em arte vai se dando na medida em que você vai tendo os encontros que te fazem ter que tomar as decisões sobre pra onde se vai. Um artista pesquisador precisa criar esses caminhos, precisa ir percebendo forças que podem ganhar forma na visualidade da obra. Uma das minhas questões nessas produções artísticas é como que posso criar algo em que os contornos da ciência e da arte não sejam percebidos. Então tento estar no laboratório, tatear como quem pisa em uma areia de praia, que não se sabe quente ou fria, que não se sabe fina ou grossa, mas que se quer experimentar para arrancar dali algo que seja possível de afetar.

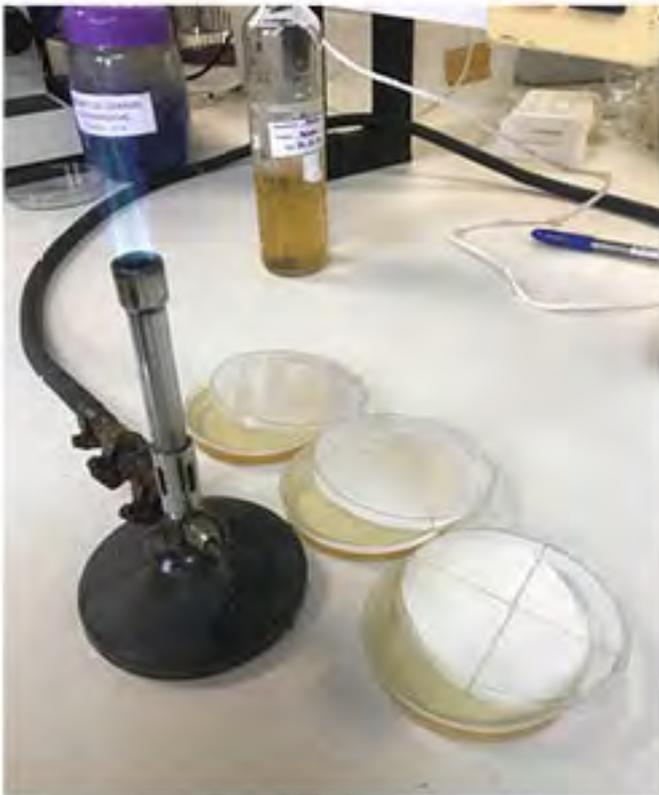
Receita da água (batata)

37g — 1000ml (água destilada)

- FAZER 100ml

- esterilizar 1 dia antes

→ conferir se tem alguma garrafa com água batata na geladeira com mais de 10 dias (antes de fazer!)



Ficava observando a relação entre as diferentes formas de crescer que também só eram possíveis por conta do meio de cultura que usamos. Para esse fungo específico, usávamos Cromágar Candida, porque assim ele podia se colorir em tons de azul/roxo/branco. Eles surgiam com suas cores, nuances de cores, nunca exatas. Seguia tentando pensar em algo para o projeto. Nada aparecia e percebia que precisaria criar um espaço para frestas. Me esvaziar de algumas experiências anteriores para poder ser povoada por um devir fungo, deixar que eles emitissem suas partículas; ao mesmo tempo, precisava também da solidão, pois com ela poderia me deixar invadir por multidões de forças estranhas. A solidão era necessária para me possibilitar ouvir os ruídos do silêncio que ela produz. Criar exige de mim essa experimentação com a escrita de abrir mão de tudo que pode marcar um papel.

Então a solidão me ajudaria a tatear Fortaleza e tatear Fortaleza, que já não era apenas uma cidade, mas uma imensidão de intensidades, talvez me ajudaria a encontrar as

linhas de fuga.

Sem essa solidão, a gente não cria nada, é uma solidão povoada por intensidades humanas e não humanas, um momento nosso com os nossos demônios. Faço dessa solidão um silêncio porque esse é um dos meus jeitos de me proliferar. Fortaleza tem uma potência enorme, talvez pelo calor dos trópicos, talvez porque o vento que canta de outra forma, talvez pelo desconhecido que era pra mim. De tal forma que já sabia que queria levar algo de fora para dentro do laboratório. Acho que queria aquilo que não era tão manipulável como a gente consegue fazer no laboratório. As linhas que tracei com os fungos nas placas de Petri tinham um caminho prévio, talvez por isso não me trouxeram tanta surpresa. Cresceram quase do jeitinho que desenhei, embora depois tenham tomado seu rumo.

Essa foi a ~~primeira~~ primeira placa de todos. Foi em uma galeria de arte e ela passou pelas mãos de várias pessoas que estavam lá. Os fungos e as bactérias se proliferaram rápido, um fungo (laranjado) soltou hifas para fora da placa. Dá para ver dois halo de inibição (quando uma substância é produzida e impede o crescimento de outros seres - esse é o princípio das antibióticas)

→ Demorei a levar p/ o lab e não deu tempo de incluir a substância





Placa 03
Local de coleta: praça do Ferreira
Dia: 23/06/2019



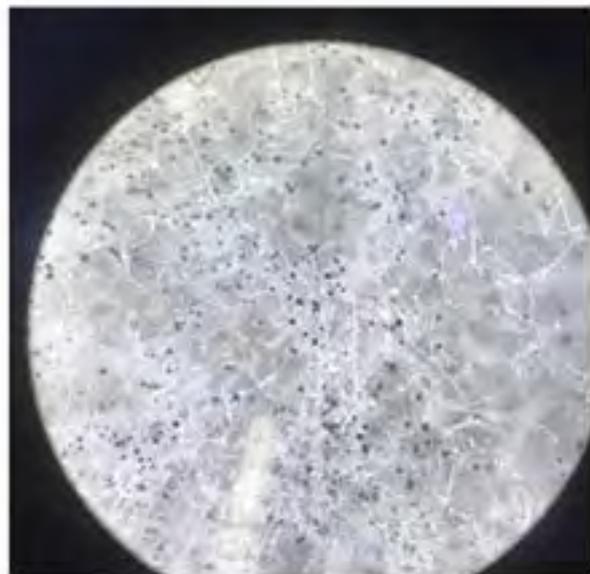
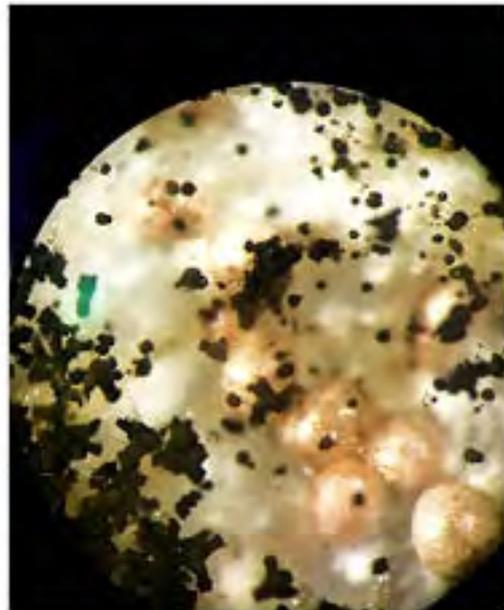
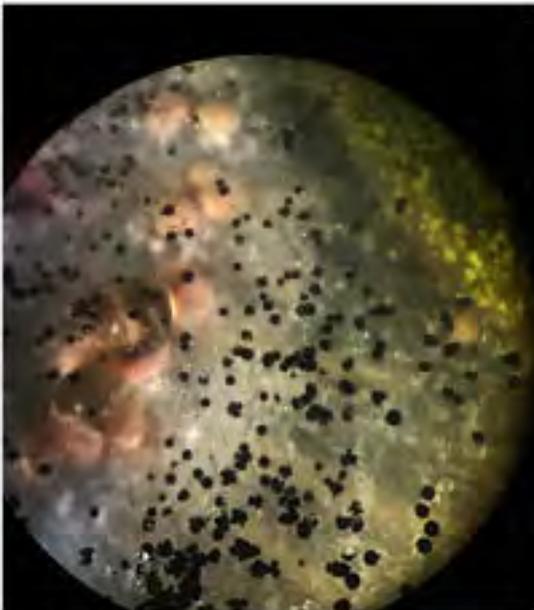
Acho que, silenciosamente, desejava o incontrolável, o desconhecido, a profusão daquilo que não se sabe. A necessidade de criar aparece quando a gente está diante de algo que a gente não sabe lidar, como diz Deleuze citando Leibniz:

“a lógica de um pensamento é como um vento que nos impele uma série de rajadas e abalos. Pensava-se estar no porto, e de novo se é lançado ao alto mar”

E o mar é esse ser feito de peixes, de arraias, de correntes, de navios, de mergulhos, de cheiros, de Iemanjá e a gente precisa experimentá-lo para entrar em relação com suas forças.

Nas minhas andanças pela cidade, decidi que queria questionar os espaços urbanos (embora isso tenha se dissolvido com as coletas); Fortaleza tem lugares incríveis de vistas ímpar e o Poço da Draga foi um dos que mais me chamou atenção. É um lugar que fica no final da praia de Iracema e tem uma ponte que entra o mar. Dessa ponte, muita gente vai lá para pular e mergulhar no mar que ali, parece ser mais verdinho ainda. Tem pessoas que vão ali ficar por longos períodos olhando para mar, como fiz. Dali é possível ver a ponta de um navio naufragado, o Mara Hope, e no dia em que estava coletando fungos na ponte, fiquei pensando em quantas histórias escritas rondam o navio.

Essas fotos tirei usando a lupa do laboratório. Dá para ver as minudezas que ~~tem~~ em também acho interessante. Fico impressionada com a capacidade delas (haste ~~longa~~) em suportar o esporo (estrutura de reprodução dos fungos).



Comecei a coletar esporos de fungos e bactérias da microbiota do ar. Fazia isso preparando placas de Petri com ágar batata no laboratório de micologia. O ágar parece uma gelatina e dá consistência ao meio de cultura, ao mesmo tempo que serviria de alimentos para os que se grudasse ali. Foi relativamente fácil perceber que quanto mais pessoas aglomeradas, maior a diversidade de fungos e bactérias que cresciam na placa. Eles gostam do calor das nossas peles e ficam ali nessa composição com a gente. As pesquisas científicas sobre essa microbiota que se prolifera em nossas peles têm mostrado como podem manter saudáveis relações com a gente, contrariando as buscas pelo excesso de assepsia.

Das primeiras placas tirei fotos aleatórias, sem me preocupar muito com o intervalo de tempo entre elas. Conseguia ver a dinâmica dos fungos e bactérias ao ocuparem a placa, a profusão de cores, de formas, de vapor d'água que soltavam com suas respirações. Alguns não soube distinguir o que eram: cresciam feito fungos, mas pareciam formar colônias feito bactérias. E não me importava muito saber o que era, me interessava pelas composições que faziam.

Decidi então que tiraria fotos a cada 30 minutos da placa (foi preciso uma programação em processing e a montagem de um improvisado estúdio fotográfico). Observada diariamente as placas e me impressionava com elas, seja pelas velocidades com que cresciam, pelas cores, formas ou por algo que mexia em mim naqueles momentos em que pegava as placas. Ia para o laboratório tirar fotos na lupa para conseguir ver e mostrar mais detalhes. Depois de mais ou menos uma semana, as placas precisavam ser descartadas porque o meio de cultura rressacava. Seguia novamente o protocolo científico: descartava as placas para serem autoclavadas lá (isto é, serem exposta a altas temperaturas) e depois de limpar a caixa de acrílico com álcool 70% e formol, deixava durante alguns minutos na luz ultravioleta.



Fotos gentilmente tiradas por Bruno Nascimento

O descarte das placas (após as fotos) era feito no laboratório, cumprindo os protocolos de biossegurança. As placas são postas na autoclave (a máquina que esteriliza tudo - com altas temperaturas). No ~~to~~ laboratório todos os experimentos eram feitos no decorrer da semana e nas sextas há uma escala para realizar esse procedimento. Portanto, sexta-feira era o dia do ~~descarte~~ descarte.

Essa cabine é o fluxo onde a gente faz alguns experimentos. Fazemos lá por uma questão de proteção (é um protocolo do lab).

A luz UV a gente ~~tem~~ também usa também para esterilizar. Depois de limpar as caixas de acrílico que usamos para tirar foto das ~~fun~~ placas com formal, eu colocava um minuto nessa luz UV.
 → É preciso cautela p/ usar essa luz: pode queimar a pele...

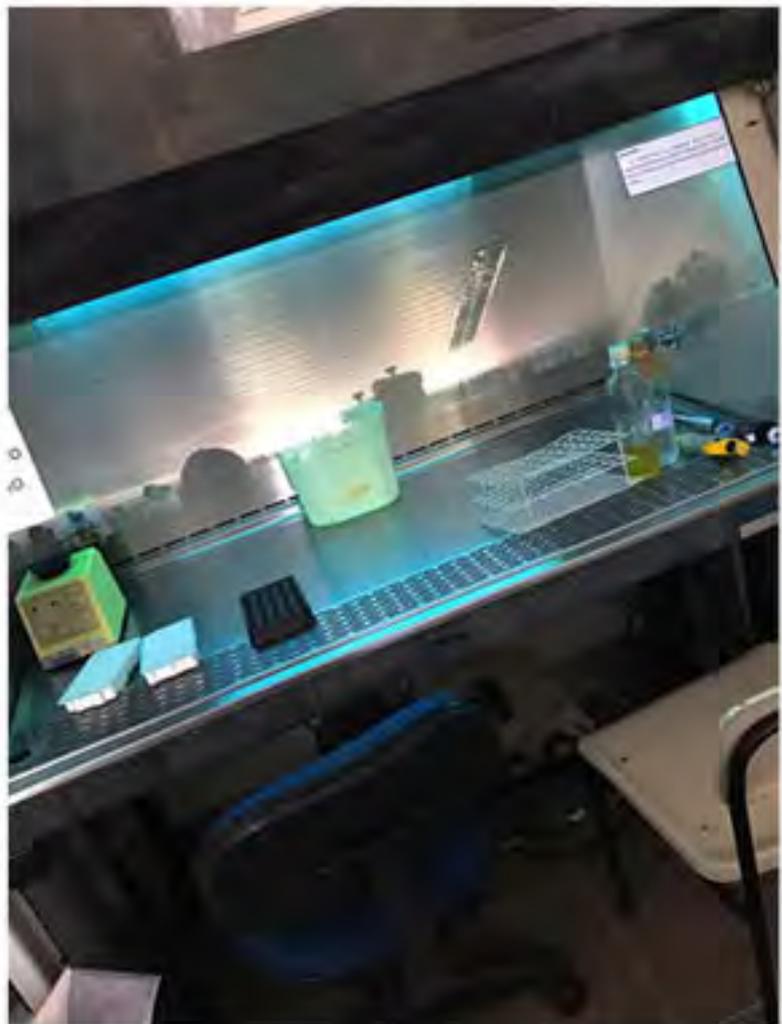


Foto: Bruno Nascimento

Algumas dessas fotos foram postadas em uma conta de instagram (@protocolofungo) que mantenho até hoje para divulgar os projetos que desenvolvo. Registrava porque sabia que seria incapaz de guardar aquilo tudo em mim e sabia que precisaria recorrer a outros recursos. Observar o crescimento dos fungos tão pertinho de mim, me dava uma alegria, deslocava tanta coisa. De tempos em tempos, sigo visitando a barra de rolagem do instagram para ver novamente essas fotos.

Observava os fungos com minhas solidões. E tudo isso já estava escrito antes mesmo desse texto. Com as inúmeras fotos que tirei, foram feitos timelapse pra produzir vídeos. **É possível falar que foi essa obra que me tirou do buraco.** Me direcionava para o final da minha pesquisa e olhava nosso cenário político sem grandes expectativas; a ciência sendo atacada de diversas formas; as universidades tendo cada vez mais suas verbas cortadas; faltava ágar no laboratório, o ingrediente mais básico para qualquer pesquisa dessa temática; e pela primeira vez na trajetória da UFC, o reitor indicado na lista tríade por votação da comunidade científica, não tinha sido o indicado pelo então presidente da república. Tempos sombrios em que o fascismo cada vez mais adentra as redes de relações.

**Questionava:
como estamos nos
proliferando?
Como estamos
produzindo as
singularidades das
nossas existências,
dos nossos
convívios?**

A coleta de fungos virou uma obra de arte chamada “Proliferações” que compôs a instalação artística exposta em Fortaleza, em agosto de 2019 na Sem Título galeria. Foi essa obra que fez o meu encontro com o “tempo da delicadeza” que o Chico Buarque canta para falar sobre possibilidades de viver as partículas intensas de um amor. Ele precisa de um afastamento para fazer vibrar essas intensidades nos corpos dos amantes. Nessa canção Chico coloca o vivido em suspensão, desafia o tempo cronológico para encontrar um tempo que refaz o que desfez.

**Preciso não dormir
Até se consumir
O tempo
Da gente
Preciso conduzir
Um tempo de te amar
Te amando devagar
E urgentemente
Pretendo descobrir
No último momento
Um tempo que refaz o
que desfez
Que recolhe todo o
sentimento
E bota no corpo uma
outra vez**

Esse amor como um acontecimento sem sujeitos que aguarda “a gente se desvencilhar da gente”, que desorganiza corpos para criar esse tempo da delicadeza que povoa esses corpos com toda a intensidade, “onde não diremos nada, nada aconteceu, apenas seguirei como encantado ao lado teu”. Um tempo que torna urgente as intensidades, quando nada precisa ser dito. Esse tempo da delicadeza chegou silenciosamente nas minhas experimentações de escrita. Via toda a dinâmica sendo produzida na placa de Petri, nada escrevia, nada falava, apenas era invadida por aquelas movimentações, agressivas e delicadas. Uma das vezes vi um crescimento bem estranho.

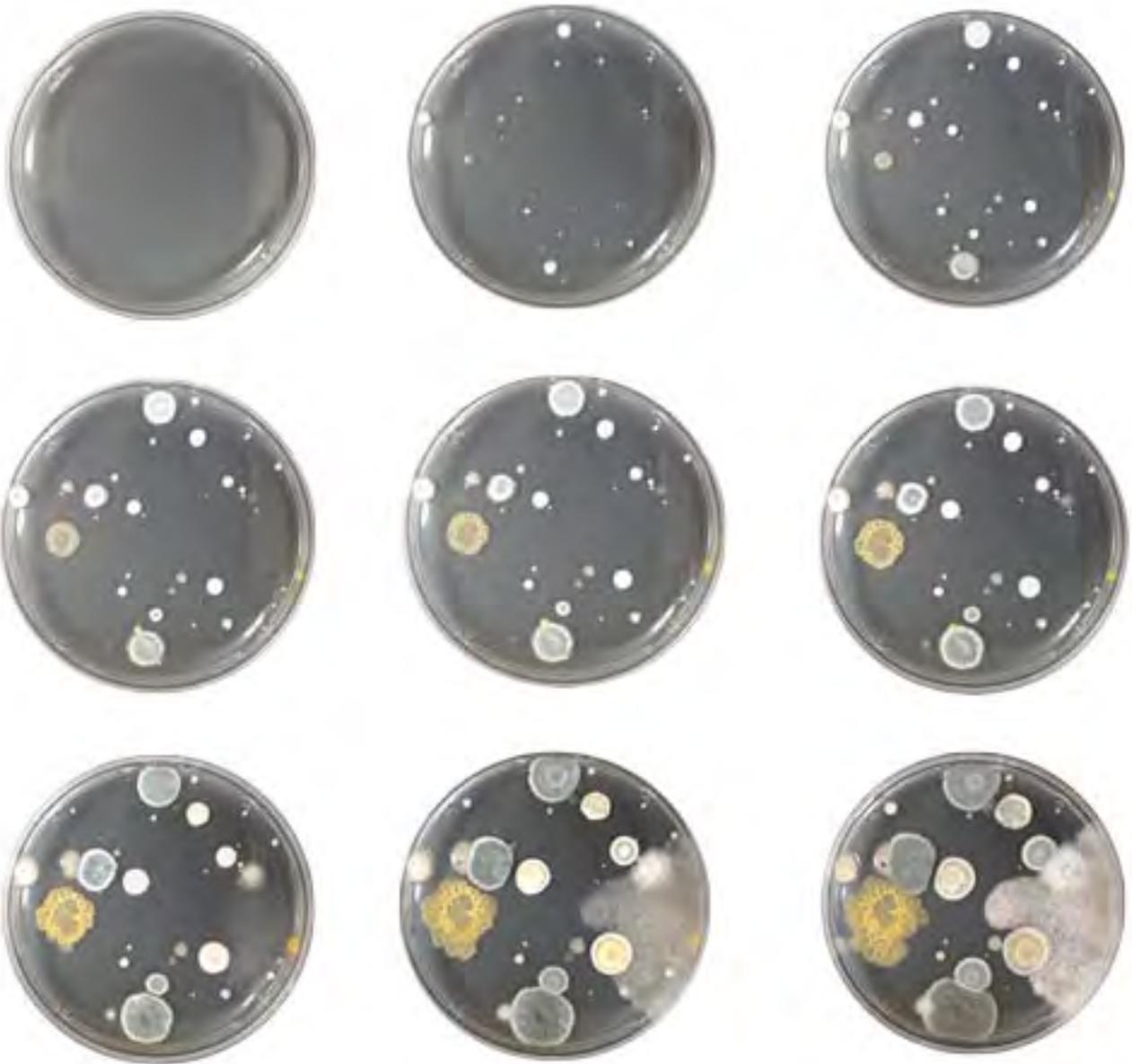
E isso aconteceu uma única vez: um **fungo** cresceu por cima da **colônia de bactérias**, mas sem encostar nela. Talvez as bactérias tenham produzido alguma substância que o repeliu; ou talvez ele mesmo tenha criado sua estratégia para atravessar a bactéria, sem encostá-la; vai saber. De tal maneira que eles souberam criar algo.

Negociavam suas existências para criar
uma outra.

Fungo ponte, bactérias rio.

Acho que agora que compartilho pela primeira vez essa lembrança, ela me traz uma potência outra para pensar nisso tudo que foi esse projeto e de como me movimentou.

Essa foi uma das placas que fotografei durante ± 7 dias. No começo (até o 4º dia), o crescimento dos fungos e bactérias é rápido. Passado esses dias parecem que crescem mais lentamente, sobretudo porque começam a se encontrar nas placas. Até mesmo ao 7º dia, parecem não crescer mais, mas crescem (as mudanças visuais nas placas são mais sutis).



“Não há obra de arte que não faça apelo a um povo que ainda não existe”

Essa frase foi dita por Deleuze e ela me embala, sobretudo hoje que falo sobre esse tempo de delicadeza. Sigo vivendo a intensidade daquelas coletas que me ajudaram, e me ajudam, a criar estratégias para criar atravessar o caos. O gesto de abrir as placas para receber os esporos era abrir também para a possibilidade de criação de outros mundos, outras composições, outras existências. **Era deixar a placa ser povoada por estranhos devires, estranhas criações, sem forma, sem trajetória prévia.** E os povoamentos da placa eram também os meus. Entramos em relações, atualizamos nossas virtualidades.

Pra viver isso, precisei me esvaziar; precisei me isolar; precisei encontrar forças que pudessem potencializar meus sentidos; colocar em suspensão o tempo cronológico. Precisei desses encontros que as coisas iam tomando forma na lentidão da abertura da placa ou na velocidade do crescimento dos seres invisíveis à serem coloridos. A coleta fez-se em buracos e frestas, dos rastros deixados, dos esporos que abriram mão de suas condições de esporos para se metamorfosear na placa e da experimentação com esses seres, até então, invisíveis. Talvez por isso, essa coleta nunca tenha um fim, assim como também não teve começo.

Fica uma porta aberta, uma placa com inúmeras possibilidades para a gente experimentar. E experimentar é como sentir um vento no rosto, que te impele ao mar.

**E o mar,
a gente só inventa se experimentar.**

Fortaleza te encorria com lápis por
cima de linhas retas por recuo de
vagas. Silenciosamente me conectar ~~com~~
com as profundezas dos seus mares, a
força de tuas águas, como tuas vestes
em festa. Silenciosamente fui guardando
esta saudade: tu, teu mar, nossas
brancas e uma colita que nunca terá
fim...

Obrigada, Fortaleza.

Fabiola Fonseca



Agradecimentos: agradeço imensamente à professora Sâmia Brilhante por ter aberto as portas do laboratório pra mim; as pessoas que pesquisam no laboratório e que, momentaneamente, abandonaram seus postos para me ajudar com as minhas inquietações (Renan, Bruno, Gigi, Anderson, Jow, Exedito, Gêssica, Glaucia, Gerlane, Lana, Xhulla, Raquel, Vandi, Gleici, Ana, Nicole, Fernando; à Tetê ao seu João que sempre foram de uma enorme prestatividade e simpatia; aos que embarcaram comigo e participaram da performance: Ada, Nathália, Levy, Juliana, Luan, Renan, Jô, Larissa, Icaro, Tieta, Denilson, Wellington; aos que participaram das filmagem: George, Francisco, Guilherme e Alfredo; à parceria do Reno; aos meus supervisores Cesar, Ada e Claudia. Obrigada por me ajudarem a ver o mar!

Escrever é usar a força do corpo, os nossos gestos, os nossos silêncios e solidões; é usar nossas possibilidades de deslocamentos; é escrever com a boca, com o estômago, com os olhos, com as formigas. Escrever é deixar que gritem em nós as raposas, as baleias, as samambaias, os vermes, as pedras, as nuvens. E a gente nem precisa de palavras pra isso porque escrever é escutar um enorme barulho quando a sua volta está o mais absoluto silêncio. A gente começa a escrever com as mãos vazias, distantes de lápis, canetas ou qualquer outro tipo de tinta capaz de iniciar um papel (ou equipamento eletrônico). Acho que a questão de escrever passa por isso também, da gente se esvaziar pra começar a se proliferar sabe-se lá por onde. E esse movimento é um dos encantamentos da escrita:

perder-se para perceber as frestas, os vazios, os silêncios, os sons e cheiros.

Talvez este seja um aprendizado sobre como transbordar pela escrita, a me deixar povoar por essas estranhas partículas de quando a gente decide escrever. Isso tem sido parte do meu processo criativo, pequenas experimentações de escrita. A coleta de fungos que fiz na cidade de Fortaleza foi também uma dessas experimentações. Mudei para cá no começo de 2018, quando meu projeto foi aprovado por um edital da FUNCAP para jovens doutores e precisaria criar uma obra de arte ou melhor, uma instalação artística como dizia no projeto, a partir de uma residência em algum laboratório de pesquisa em biologia. O meu projeto foi aceito pelo Programa de pós-graduação em Artes no Instituto de Cultural e Arte (ICA) da Universidade Federal do Ceará (UFC).

Artes sonoras: artes plurais

Artes sonoras. Artes no plural: os sons como matéria significante para o trabalho artístico assumem formas múltiplas. Audiodrama, instalação sonora, música concreta, remix, paisagem sonora, poesia sonora, radioarte. Os dispositivos para fruição das artes sonoras também são múltiplos: galeria de arte, emissora de rádio, aparelhos de som, plataformas de consumo musical, podcasts, fones de ouvido e, mais raramente, periódicos acadêmicos. Inaugura-se na Revista Vazantes esse espaço raro: uma galeria em periódico acadêmico dedicada às artes sonoras, que dá lugar e ouvidos a esta diversidade das produções. Apresentamos neste ensaio as três obras sonoras inaugurais da seção Proposições Poéticas.

Os sons que constituem as obras também são plurais. A sintaxe da linguagem sonora constitui-se de elementos diversos: voz, ruído, efeito sonoro, música, tratamento técnico e o que pode parecer um contra-senso: o silêncio. Os sons são tempo, com duração definida, efêmeros. Mas os sons também são espaço, paisagens sonoras. De olhos fechados, nossos ouvidos reconhecem um espaço aberto ou fechado, grande ou pequeno. Sabemos se o objeto sonoro está longe ou perto, sem abrir os olhos. Um cachorro late ao longe. Só sabemos da sua existência e da sua distância pelos nossos ouvidos. Num quarto escuro, os pássaros diurnos substituem o noturno de sapos e grilos. Não é preciso acender a luz para saber que começa um dia novo. Pierre Schæffer, radialista francês pioneiro da música concreta, afirmava:

Eu vivo em um mundo que não cessa nunca de estar aqui para mim e este mundo é sonoro, assim como tátil e visual. Eu me desloco numa “ambiência”, como em uma paisagem. O silêncio mais profundo é ainda um fundo sonoro, sobre o qual se destacam então como uma solenidade incomum, o ruído da minha respiração e do meu coração.¹ (1966, p.104-105)

Fazendo uso de elementos sonoros diversos, as três obras da seção de artes sonoras nos conduzem a paisagens e tempos distintos. Na adaptação sonora realizada pelo Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!) do conto *A Máquina Preservadora*, de Phillip K.

1 Je vis dans un monde qui ne cesse pas d’être là pour moi, et ce monde est sonore aussi bien que tactile et visuel. Je me déplace dans une “ambiance” comme dans un paysage. Le silence le plus profond est encore un fond sonore comme un autre, sur lequel se détachent alors, avec une solennité inhabituelle, le bruit de mon souffle et celui de mon cœur” (SCHÆFFER, 1966, p.104-105)

Dick, a performance da voz nos conduz a um espaço num tempo futuro: o mundo fantástico da Dra. Dedalus e seu dispositivo que, na tentativa de preservar a música para dias vindouros, cria estranhos seres vivos. Curiosamente, esses seres nascidos de partituras, as criaturas produzidas pela máquina, “fazem todo tipo de barulho”, mas não ouvimos nenhuma música dos seres mutantes. Nem mesmo os seres pássaros, como o pássaro Mozart ou o pássaro Stravinsky. Por outro lado, a trilha sonora deste podcast e a miríade de ruídos apresentada aos nossos ouvidos sugerem a diversidade da paisagem sonora de uma floresta sombria, paisagem onde vivem tais criaturas híbridas. Produzido no contexto dos tempos pandêmicos, tempos em que a mutação de um vírus causa uma crise sanitária mundial, a mutação dos seres-partituras também é assustadora pois, afinal, as criaturas criadas pela Máquina “estão em todos os lugares” e fogem ao controle, tal como o corona vírus na atual pandemia.

A adaptação sonora do conto *A Máquina Preservadora* nos remete ainda a um outro tempo de crise mundial: o período que antecede a Segunda Guerra Mundial. Em 1938, Orson Welles adaptava para o rádio uma outra ficção científica: *A Guerra dos Mundos* de H.G.Wells. As imagens sonoras sugeridas por meio da adaptação radiofônica da ficção se adequavam de tal maneira à tensão de uma crise prestes a eclodir, que 1,2 milhão de pessoas acreditou piamente na improvável história dos marcianos que teriam invadido a cidade de New Jersey nos Estados Unidos. A peça radiofônica provocou pânico coletivo real na sociedade local como também nas cidades de Newark e Nova Iorque. Certamente não será o caso da adaptação de *A Máquina Preservadora* pelo Coletivo #ir!, mas tal proposta de *podcast* nos faz pensar no lugar ocupado pela ficção científica no imaginário coletivo em tempos de crise e de perigos reais.

A segunda obra que integra as sonoridades da seção *Proposições Poéticas* também nos traz a paisagem sonora de uma floresta, desta vez menos noturna que a floresta sugerida na obra anterior. Podemos nos inspirar em Kandinsky e nas relações sinestésicas entre a pintura, as cores e os sons para “ouvir” *O grande Som* de Anais-karenin e Tatsuuro Murakami, obra sonora em tons claros - uma mata aberta em que se ouve vento e colibris em um dia de sol. A construção da partitura faz uso tanto das vogais Y, U, O, A, E, I quanto dos vazios - os silêncios dos espaços entre as palavras. Silêncios que aqui são preenchidos pela paisagem sonora desta mata. Na cosmologia guarani, essas vogais são os tons essenciais que afinam o espírito. Cada vogal, aqui associada a uma nota, conecta-se às simbologias guarani e japonesa, utilizadas na constituição da partitura da presente obra sonora. Com o tratamento técnico, a paisagem sonora se junta à melodia, desenhada pelo canto sintetizado do colibri - pássaro mensageiro divino de Tupã -, que vem nos trazer a mensagem profética guarani: “Tupã renascerá no coração do estrangeiro”.

A obra faz referência ao Tupanvírus, descoberta de 2018 de cientistas brasileiros em águas do Pantanal e do Rio de Janeiro. Tupanvírus, vírus gigante batizado em homenagem à Tupã, o grande som criador. Gigante que não provoca pandemias, este vírus

não se interessa por humanos, mas por amebas. Imagens microscópicas do Tupanvírus intercaladas com palavras e representações gráficas da terra, fogo, água, ar, vazio, alma, espírito, e símbolos criados a partir dos mitos de Tupã, constituem a poesia visual/videográfica que acompanha as sonoridades de *O Grande Som*. A complexidade dos paradoxos da associação entre o Tupanvírus e Tupã da mitologia guarani é apresentada na obra com representações gráficas e sonoras bonitamente simples. Há que se ver/ rever, ouvir/ reouvir para apreender parte de seus múltiplos sentidos.

Se as duas primeiras obras nos apresentam paisagens sonoras relacionadas à natureza, a terceira desta galeria inaugural de artes sonoras na Revista Vazantes nos apresenta um remix de paisagens sonoras urbanas. Um remix de paisagens que se fazem possíveis nas cidades desde que surgiram tecnologias para gravação e reprodução de obras musicais no início do século XX. Assim, a obra de Marcelo Birck é constituída de dois trabalhos: *Re-vinil* em vídeo e *Meta-mix*, áudio da reprodução do remix. A obra ressignifica o conceito de cultura remix sugerido por Pierre Lévy. Lévy pensa no remix em tempos de cibercultura, enquanto Birck nos apresenta um retorno ao sentido original da palavra. Remix: misturar, recombinar músicas e discos como fazem os DJs desde a década de 1970.

De maneira inédita, o artista literalmente recorta discos de vinil coloridos em uma máquina *laser* e, colando os fragmentos de forma concatenada ao pensar nas possibilidades visuais das cores dos discos, recombina-os de forma aleatória. O que, por sua vez, cria resultados sonoros imprevisíveis.

A aleatoriedade desta obra sonora remete a John Cage, que fazia uso do aleatório como componente dos seus trabalhos. *Meta-mix* nos faz lembrar, por exemplo, de *Imaginary landscape nº4* de Cage (1951). A assemblagem sonora de *Meta-mix* cria uma música imprevisível a partir dos fragmentos de discos de vinil, assim como a sintonia dos aparelhos de rádio no concerto para 12 receptores de rádio e 24 *performers* em *Imaginary landscape nº4* de Cage. Tanto Cage quanto Birck poderiam prever minimamente o resultado sonoro: Cage ao escrever nas partituras as informações sobre duração, tempo da sintonia dos rádios; Birck ao pensar nos formatos e tamanhos dos cortes dos vinis. No entanto, para ambos, o resultado final lhes foge ao controle. Controle este que não parece ter sido desejado por nenhum dos dois artistas.

Birck constrói assim uma espécie híbrida de música a partir de fragmentos de músicas diversas: uma sonoridade singular, a partir de canções múltiplas, cujos trechos são executados em *looping* e em rotações diversas. Música híbrida, que provoca estranhamento aos escutarmos pela primeira vez. Um desejo de reconhecer os fragmentos originários das canções. Assim como os animais híbridos produzidos a partir de partituras pela *Máquina Preservadora*: não reconhecemos naqueles seres singulares as obras musicais que, ao serem processadas pelo invento, lhe deram origem.

Como tentamos demonstrar neste breve ensaio, os elementos sonoros que constituem a sintaxe da linguagem sonora estão

presentes de diferentes maneiras nas obras apresentadas nesta galeria inaugural às artes sonoras na Revista Vazantes. Cada obra faz uso de maneira singular destes elementos, sugerindo paisagens sonoras múltiplas ao ouvinte disposto a escutá-las/ percorrê-las. Não buscamos explicar didaticamente tais paisagens neste ensaio, apenas compartilhamos a deriva de nossa escuta crítica, pois afinal:

A paisagem não precisa de porquês, nem de espectadores distantes. Exige pertencimento, naufrágio, não mais ser, dissolver. Imagem. Quadro. Retorno ao indefinido, ao inumano, ao mistério das superfícies. Frágil marca, frágil texto. A paisagem solicita a adesão dos viajantes, andarilhos, nômades. Onde há um lugar para se estar, para falar a frágil fala (LOPES, 2006, p.139).

Esperamos que os ouvintes/ leitores nos acompanhem na escuta das paisagens sonoras nas experimentações propostas a partir desse percurso aqui iniciado, aderindo assim, com ouvidos atentos, à pluralidade de sentidos das artes sonoras.

Graziela Mello Vianna²

Referências

- CAGE, John. **Imaginary landscape nº4**. Disponível em <: https://johncage.org/pp/John-Cage-Work-Detail.cfm?work_ID=104> Acesso em 07 nov.2020.
- LOPES, Denilson. Paisagens da cultura, paisagens sonoras. In: FREIRE FILHO, João; JANOTTI JUNIOR, Jeder. **Comunicação e música popular massiva**. Salvador: Edufba, 2006.
- SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux**. Genèse des simulacres. Paris: Seuil, 1966.
- WELLES, Orson. War Of The Worlds - Radio Broadcast 1938 - Complete Broadcast. Disponível em < <https://youtu.be/Xs0K4ApWl4g>> Acesso em 07 nov. 2020.

2 Professora Associada nível II do departamento de Comunicação Social da UFMG. Pós Doutora em Comunicação e História Cultural. Líder do grupo de pesquisa Escutas (DCS/FAFICH-UFMG) certificado pelo CNPq.

Coletivo #ir! **PKDcast#1**
(Intervalos & Ritmos)>

Resumo

Durante os primeiros meses da pandemia COVID-19, confinados em suas residências, os membros do coletivo #ir! (Intervalos & Ritmos) se reuniram semanalmente para “demandas prazer”. Após as primeiras publicações do Projeto MaskVide (@maskvide #datamask), iniciamos experimentações sonoras a fim de criarmos um projeto para podcast. O fio-condutor - ilhados com cerca de 40Mb na velocidade de conexão - foi a literatura de ficção científica, em particular as obras de Phillip K. Dick. Tendo por referência a seminal transmissão radiofônica de “A Guerra dos Mundos” (1897), por Orson Welles (1938), passamos às leituras dramáticas de “A Máquina Preservadora” (PKD, 1953) - conto de PKD que dividimos em 08 episódios, aqui compartilhamos os 04 primeiros.

Palavras-chave: Memória. Música. Remix. Sci-Fi. Rádio Caseiro.



<http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n2-pkdcast1>



> O Grupo de Pesquisa em Estética e Modus Operandi da Montagem via Banco-de-Dados & Design #ir! [intervalos & ritmos] nasce em 2015 não só de uma vontade, mas de uma necessidade do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará em termos um aprofundamento na área de edição e montagem. A princípio teórico, logo nos tornamos, também, um coletivo artístico de experimentações práticas, entre técnicas e estéticas, das/nas gestualidades da montagem audiovisual. www.projetares.art.br

COMO CITAR:
INTERVALOS & RITMOS, C. (2020). PKDCAST#1. REVISTA VAZANTES, 4(2), 254-264. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.61082](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.61082)

Coletivo Intervalos & **PKDcast#1**
Ritmos (#ir!)

Resumen

Durante los primeros meses de la pandemia COVID19, confinados en sus residencias, los miembros del colectivo #ir! (Intervalos & Ritmos) se reunieron semanalmente para "demandas de placer". Después de las primeras publicaciones del Proyecto Maskvide (@maskvide #datamask), iniciamos experimentaciones sonoras con el fin de crear un proyecto de podcast. El hilo conductor - aislados con cerca de 40Mb en velocidad de conexión - fue la literatura de ciencia ficción, en particular las obras de Phillip K. Dick. Teniendo como referencia a la transmisión de radio seminal de "La Guerra de los Mundos" (1897) por Orson Welles (1938), passamos a las lecturas dramáticas de "La máquina preservadora" (PKD, 1953) - cuento de PKD que dividimos en 08 episodios inéditos.

Palabras claves: Memoria. Música. Remix. Sci-Fi. Radio casero.

EPISÓDIO UM

1. CASA DE LABYRINTH / INT / DIA

NARRADOR

Episódio um

SONIDO: Ambiente apartamento

NARRADOR

E ela também achava que, dentre essas importantes coisas bonitas, a que seria esquecida mais rapidamente seria a música... Certamente, a música é a coisa mais perecível, frágil, delicada e pode ser rapidamente destruída.

SONIDO: música clássica

NARRADOR

A Dra. Dédalo estava muito preocupada.

SONIDO: passos.

MÚSICA: Quinteto de Mozart em Sol menor

NARRADOR

Por um tempo, ela a folheou, profundamente pensativa. Então foi até a Máquina e a jogou dentro.

SONIDO: máquina trabalhando

NARRADOR

Passou bastante tempo. Dédalo ficou muito perto, esperando nervosa e apreensiva, sem saber como seria abrir o compartimento.

NARRADOR

Enquanto esperava pensava em que ela estava fazendo um ótimo trabalho em preservar a música dos grandes compositores para a eternidade. Mas, como ela seria recompensada por todo esse trabalho de preservação? O que nisso ela encontraria? Que forma isso tomaria antes que tudo acabasse? Muitas perguntas ainda não tinham resposta. Enquanto meditava, a luz vermelha da Máquina piscou... O processo terminou, a transformação foi feita... Ela abriu a porta.

SONIDO: abrir porta

DRA. DÉDALO

Meu Deus! Isto é realmente estranho.

SONIDO: asas, canto, som de pavão

SONIDO: silêncio

NARRADOR

Dias depois das suas experimentações ela recebeu a visita de um amigo próximo, ÍCARO, de quem não tinha notícias há muito tempo, mas em quem confiava o suficiente para contar-lhe sua façanha. Ícaro esperou um pouco, mas Dédalo parecia que, de repente, não tinha mais vontade de continuar... Então, ele se virou para olhá-la. Ela estava observando-o de volta, mas de uma maneira estranha, até melancólica.

DRA. DÉDALO

Eu realmente não sei mais... Não volto há muito tempo. Tenho até medo de ver o que tá acontecendo na floresta. Sei que algo está acontecendo, mas...

ÍCARO

E... Por que não vamos juntos ver o que acontece?

NARRADOR

Ela sorriu aliviada.

DRA. DÉDALO

Você realmente pensa assim? Achei que talvez você o sugerisse, já que tudo está começando a ficar muito difícil para eu lidar sozinha.

2. FLORESTA / EXT / DIA

NARRADOR

Episódio quatro

SONIDO: passos.

NARRADOR

Contornaram a casa e seguiram um caminho estreito que os levou à floresta.

SONIDO: ambiente de floresta. passos na grama. galhos. vento.

NARRADOR

Parecia selvagem e caótica, com mato e vegetação que não eram cuidadas há muito tempo. Dédalo avançou, afastando os galhos, pulando para abrir caminho.

ÍCARO

Que lugar!

NARRADOR

Continuaram caminhando. A floresta estava escura e úmida; era quase hora do crepúsculo, e uma névoa fina caía sobre eles, das folhas acima de suas cabeças.

DRA. DÉDALO

Ninguém vem aqui.

NARRADOR

A doutora parou de repente, olhando em volta.

ÍCARO

Não se preocupe muito. Não foi uma mudança muito grande que o animal Wagner experimentou. Sempre foi assim, abrupto e temperamental, certo? Você não tinha uma certa atração pela violência?

NARRADOR

Ícaro abruptamente. Dédalo pulou, retirando a mão apressadamente do chão. Apertou o pulso, gemendo de dor.

DRA. DÉDALO

AGGHHH!!!

ÍCARO

O que aconteceu?

NARRADOR

Tremendo, ela lhe mostrou sua mão.

ÍCARO

O que aconteceu?

SONIDO: floresta.

NARRADOR

Episódio seis

SONIDO: floresta.

NARRADOR

Ícaro pegou a mão dele. Marcas vermelhas, como barras, se estendiam pelas costas da mão que se inchava sob meus olhos. Fora mordido ou picado por um animal. Ele olhou para baixo, chutando a grama.

SONIDO: chute na grama.

NARRADOR

Algo se mexeu. Ícaro viu um animal redondo e dourado coberto de espinhos correr para os arbustos.

SONIDO: passos rápidos sobre terra. .

DRA. DÉDALO

Pegue ele. Rápido!

NARRADOR

Ícaro foi atrás dele com o lenço pronto, tentando evitar os espinhos.

SONIDO: passos rápidos sobre terra e grama. .

NARRADOR

A esfera rolou freneticamente, tentando desviar da sua manobra, mas finalmente a pegou com o lenço. Dédalos olhou para a mão do seu amigo e viu como algo se contorcia preso. Ícaro se levantou.

DRA. DÉDALO

Mal posso acreditar. Será melhor se voltarmos para casa.

S

NARRADOR

A Dra. Dédalo se estremeceu. Ela enfiou a mão em uma fenda e seus dedos puxaram um pedaço de papel de nota.

SONIDO: porta se abrindo. papel sendo manipulado.

DRA. DÉDALO

Este é o resultado.
Podemos subir e tocá-lo.

SONIDO: passos, passos subindo escada de madeira.

NARRADOR

Foram para a sala de música. A Dra. Dédalo sentou-se ao piano de cauda e Ícaro lhe entregou o papel. Ela o estudou por um minuto, seu rosto inexpressivo. Então começou a tocar. Ouviram a música. Foi terrível. Nunca tinham ouvido nada assim. Era distorcida e diabólica, sem qualquer significado, exceto, talvez, uma rara familiaridade que nunca deveria estar presente em algo assim.

MÚSICA: sugestões de música horríveis, diabólicas, distorcidas (ou uma mixagem de todas elas).

NARRADOR

Somente com grande esforço foi possível imaginar que fora uma fuga de Bach, parte de uma série de composições soberbamente ordenadas e respeitáveis.

S

NARRADOR

Estava completamente escuro; a noite tinha chegado. Acendeu os faróis e começou a dirigir pela estrada no escuro.

SONIDO: interior de carroo.

NARRADOR

Não havia outros veículos à vista. Ícaro estava sozinho e com muito frio. Em uma curva, diminuiu a marcha para mudar de velocidade. Algo se moveu perto da base de um enorme sicômoro, na escuridão completa. Ele tentou descobrir o que era. No fundo de uma árvore, um besouro muito grande estava construindo algo, colocando um pouco de lama de cada vez, para formar uma estrutura estranha.

SONIDO: lama, pisadas em lama, galhos.

NARRADOR

Ficou olhando o animal por um longo tempo, espantado e curioso, até que ele finalmente percebeu sua presença e parou de trabalhar.

SONIDO: silêncio.

NARRADOR

Ele se virou rapidamente, entrou em sua pequena construção, sacudindo a porta enquanto a fechava firmemente atrás dele. Ícaro se afastou rapidamente sem olhar para atrás.

S

FICHA TÉCNICA

Gênero

podcast; leitura dramática experimental

Duração

Ep1:04'15"; Ep2: 04'39"; Ep3: 04'30"; Ep4: 03'43"

Personagens-Vozes

Nilo Lima (narrador), missGG (Dra. Dédalo),
Wilker Paiva (Ícaro)

Roteiro, sonoplastia e montagem

Nilo Rivas

Ano de realização

2020

Formato

estéreo

Codec/extensão

.wav/PCM

Links

<https://anchor.fm/pkdcast>

<https://open.spotify.com/show/4dxM8zWehWuOxmSWDiYHHH>

Anais A. Murakami> **O Grande som**
 Tatsuro Murakami>>

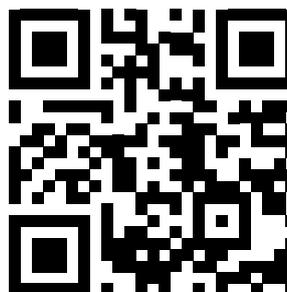
Resumo

Ensaio composto por uma partitura visual, criada para a arte sonora de “O Grande Som”, uma obra que trata da associação entre o tupanvírus, um vírus gigante, e a cosmologia tupi à respeito de Tupã. O tupanvírus foi descoberto em um lago de águas alcalinas no MS e, por se hospedar apenas em amebas, sua constituição é associada às formas ancestrais de vida na Terra. O nome do vírus faz referência à Tupã, um importante elemento da cosmologia originária guarani. “O Grande Som” aborda os paradoxos dessa associação por meio da interação entre som e visualidade na intenção de tratar da dimensão invisível do assunto em questão.

Palavras-chave: Arte sonora. Videoarte. Tupã. Tupanvírus.



<http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n2-anais>



> Anais-karenin é artista e pesquisadora. O principal assunto de seu trabalho é a relação simbiótica entre natureza e materiais artificiais. Cria principalmente instalações, objetos, esculturas e vídeos. Faz doutorado em Poéticas Visuais na PPGAV/USP, e já expôs em diversas instituições, incluindo uma individual em Tóquio, na HighPop Gallery, em 2019. www.anaiskrenin.com | @anaiskarenin

>> Tatsuro Murakami é compositor e violonista. Nascido em Tóquio, mudou-se para o Brasil em 2014 com a finalidade de estudar música brasileira. Atualmente também trabalha como compositor / sound designer para filmes, instalação de arte e videoarte. Lançou seu primeiro disco “Between” (2020) pela gravadora La Petite Chambre Records (BR/FR).

COMO CITAR:
 A. MURAKAMI, A., & MURAKAMI, T. (2020). O GRANDE SOM. REVISTA VAZANTES, 4(2), 265-270. [HTTPS://DOI.ORG/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60400](https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.60400)

Anais A. Murakami **Great Humble**
Tatsuro Murakami

Abstract

“Great Rumble” deals with the association between tupanvirus, a giant virus, and Tupi cosmology regarding Tupã. Guided by a sound art developed in collaboration with Tatsuro Murakami, the video merges microscopic views of the tupanvirus, and graphic drawings created based on the readings of the myths about Tupã, especially its interpretation as the First Great Sound and the Void.

Keywords: Sound Art. Video Art. Tupã. Tupanvirus.



Y

地

terra

finalização

DÓ



U

水

água

sentimento

RÉ



O

火

fogo

mente

MI



A

空氣

ar

sensibilidade

FÁ



E

魂

alma

palavra

SOL



I

靈

espírito

intuição

LÁ



VAZIO (|)

絆

conexão

respiração

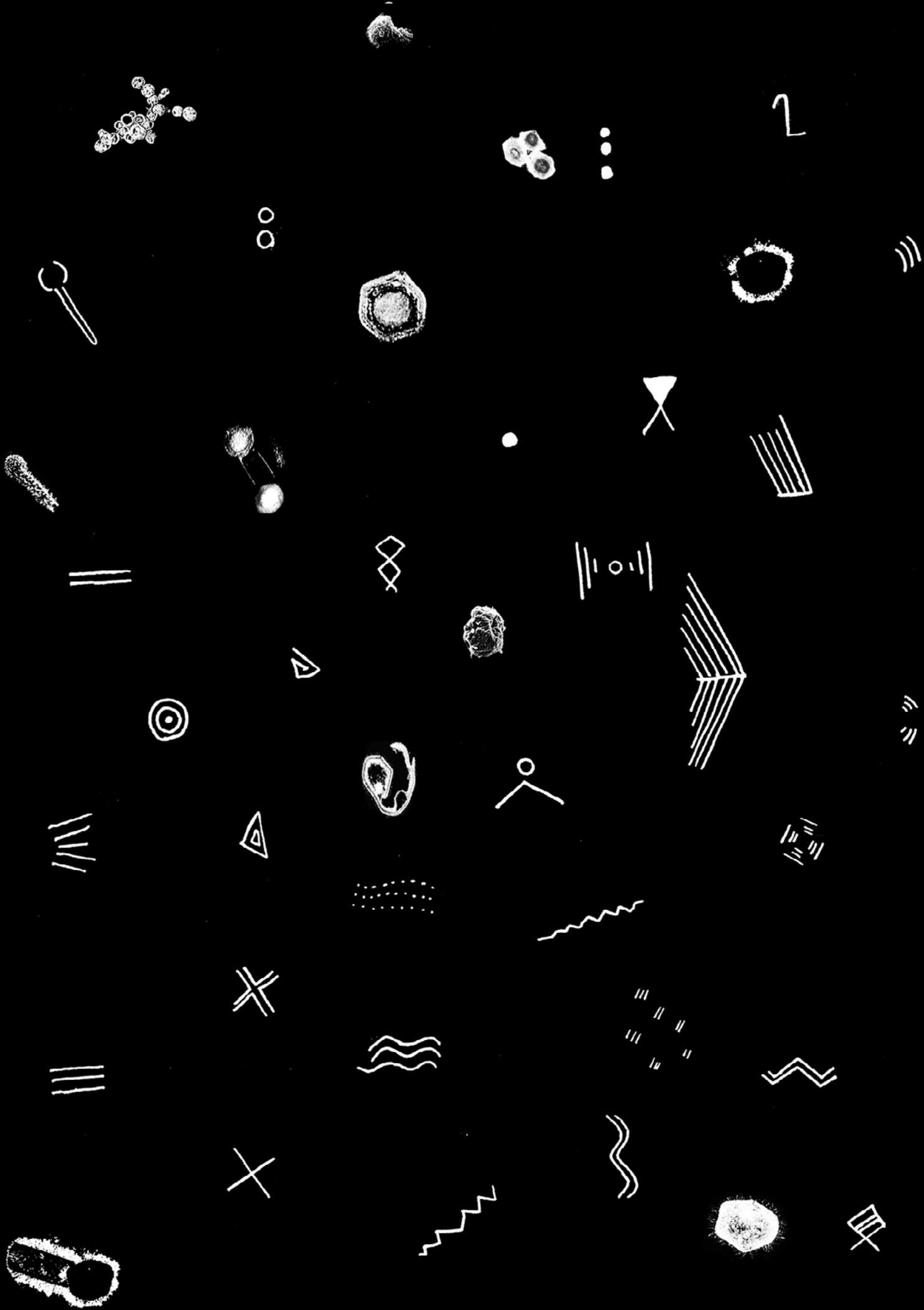
SI



TUPÃ RENASCERÁ NO CORAÇÃO DO ESTRANGEIRO

U A | E A E A | Y | O A A O | Y | E A E I O





ABORDA OS PARADOXOS DA ASSOCIAÇÃO ENTRE O
TUPANVÍRUS E A COSMOLOGIA ORIGINÁRIA GUARANI
À RESPEITO DE TUPÃ.

O GRANDE SOM

Descoberto em um lago de águas alcalinas no MS, o tupanvírus é um vírus

GIGANTE

que, por se hospedar apenas em amebas, foi vinculado às formas ancestrais de vida na Terra.

O vídeo intercala visões microscópicas do tupanvírus e desenhos gráficos, criados a partir dos mitos de Tupã, sobretudo a interpretação deste como

O
Primeiro
Grande
Som
e
o

V a z i o .

A arte sonora baseia-se na frase

“Tupã renascerá no coração do estrangeiro”

(uma profecia da cosmologia guarani na qual Tupã acordará futuros corações de pessoas não indígenas))

A construção da partitura faz uso das vogais

Y U O

A E I

e o

v a z i o (s i l ê n c i o) ,

considerados os tons essenciais que afinam o espírito, pela cosmologia guarani.

As vogais da frase mitológica foram extraídas, e os espaços entre as palavras classificados como silêncio.

Cada vogal, associada a uma nota, conecta-se às simbologias guarani e japonesa - língua base utilizada na constituição da partitura.

A melodia, sintetizada a partir do canto do **colibri**, pássaro considerado o mensageiro divino de Tupã, transmite, então, a mensagem profética guarani.

FICHA TÉCNICA

Gênero *videoarte*

Duração *04'08"*

Ano de realização *2020*

Dimensões *5530x3444*

Proporção

Codec/extensão *AAC, H.264/.mp4*

Link *<https://vimeo.com/447218045>*

Marcelo Birck > **Meta - remix; Projeto Re-vinil**

Resumo

Seguem duas proposições [áudio e vídeo] na mesma submissão, ambas baseadas na remontagem de discos de vinil a partir de recortes em máquina laser. Uma delas é um vídeo que mostra algumas das possibilidades visuais e sonoras da proposta. A segunda é um áudio situado no limite entre assemblagem sonora e música, criado a partir da execução dos discos. Na edição, se procurou um equilíbrio entre o casual e o concatenado, de maneira a estimular o ouvinte a modificar espontaneamente sua escuta na medida em que trechos são repetidos em loop. Como um todo, a proposta explora os contrastes entre o que é visível e o que é audível no projeto. Enquanto é possível um maior controle e planejamento no aspecto visual dos discos recombina- dos, não há como prever o resultado sonoro.

Palavras-chave: Discos de vinil. Bricolagem. Arte Sonora. Montagem.



<http://periodicos.ufc.br/vazantes/v4n2-birck>



> Marcelo de Campos Velho Birck - Professor do curso de Música e Tecnologia da UFSM. Doutorando em Artes Visuais na UFSM, sob a orientação da Profª Drª Gisela Reis Biancalana, no qual desenvolve pesquisa sobre relações entre o visual e o audível com base em procedimentos de montagem. Participa de exposições coletivas e mostras de audiovisual. Cantor e compositor, possui 2 discos solo lançados. eletrolas@gmail.com.

COMO CITAR:
Birck, M. (2020). "Re - Vinil" e "Meta Remix". Revista Vazantes, 4(2), 271-277. <https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2020.2.61036>

Marcelo Birck **MetaRemix; Re-Vinyl Project**

Abstract

Both the video Re-Vinyl Project and the audio Meta Remix are based on the reassembly of vinyl records cropped on a laser machine. Re-Vinyl Project shows some of the visual and sound possibilities of the proposal, while Meta Remix explores the boundaries between sound and music, using samples created from the reassembled records. With procedures in which chance plays a central role, these works seek a balance between the casual and the concatenated, between what one sees and / or hears. While greater control and planning is possible in the visual aspect of the recombined discs, there is no way to predict their sounds. The use of loops, created by random juxtaposition of prerecorded materials, aims to challenge the listener to project or not his ideas about what one considers "music". With continuous repetitions, it is possible to both hear the sounds losing their sense, as also hear the same sample differently at each repetition. As a whole, in both works the idea is to apply the principle of montage to vinyl records, a material that, according to the usual thinking, are not considered editable.

Keywords: Vinyl records. Bricolage. Sound art. Montage.









FICHA TÉCNICA

Gênero

remix

Duração

04'08"

Ano de realização

2020

Dimensões

720 x 480

Proporção

16:9

Codec/extensão

YUC/.mp4

Link

<https://youtu.be/fu7nydLVOTA>

CONVOCATORIA PARA PUBLICACIÓN
REVISTA VAZANTES
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFC

El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras
Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities
(scroll down for English and French)

Cierre de la convocatoria (plazo de entrega) 12 de agosto de 2020

:: Serán aceptadas propuestas en portugués, español o inglés ::

Vazantes - La Revista del Programa de Posgrado en Artes en la UFC, una publicación semestral vinculada al Instituto de Cultura y Artes de la Universidad Federal de Ceará -, invita a presentar propuestas para su nuevo número (en portugués, español o inglés) en los siguientes formatos bibliográficos y no bibliográficos:

- ensayos visuales
- escritas experimentales
- artículos académicos
- ensayos verbales
- entrevistas
- opiniones
- experimentos artísticos o
- intervenciones de otros idiomas

Editora invitada al dossier v.4 n.1: Andreia Machado Oliveira (UFSM)

Coordinadora responsable: Milena Szafir (UFCE).

Equipo editorial: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) y Jo A-mi (UNILAB).

Normas de la convocatoria:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dudas y comentarios sobre este número, por favor enviarlos a:

revistavazantes@gmail.com o directamente a las editoras: andreaoliveira.br@gmail.com
y profmilena@manifesto21.tv

Las proyecciones no dejan de extenderse, ya sea porque se han expandido más allá de los cubos blancos de las galerías o las salas oscuras de los cines; ya sea porque los medios tecnológicos emergentes han facilitado la producción de imagen, sonido y ambos artefactos audiovisuales. Sin embargo, principalmente, porque quizás ya hemos llegado a las fábulas futuristas de diferentes pantallas para enmarcar nuestra poética: los dispositivos habituales, como los teléfonos celulares o los relojes digitales, también son emisores de señales visuales amplificadas, además del sonido y las experiencias de las pantallas a través del agua, el humo y vapor, de ventanas, telas, wearables, utensilios, etc.

Sin necesidad de superficies específicas para proyectar, los pensamientos, las emociones, los hábitos y los comportamientos se comparten colectivamente en la vida cotidiana, desde los espacios públicos urbanos hasta los privados íntimos. Referente a los cuestionamientos de los observadores antes de las proyecciones, las teorías clásicas del cine ya problematizaban a aquel espectador varado en la pasividad corporal frente a un dispositivo de referencia, mientras que los estudios de arte mediático parecían apuntar a una crítica sobre la fascinación tecnológica de las proyecciones digitales, dejándonos atentos a los aspectos de inmersión y/o interactividad presente (o no) en propuestas artísticas.

La motivación para el presente asunto proviene tanto de algunas prácticas de laboratorio desarrolladas en nuestros proyectos universitarios en los últimos años, como de diálogos con colegas con diferentes experiencias. De esta forma, buscamos un debate sobre las reflexiones del *modus operandi*, sus procesos creativos, sus gestos de montaje y su composición en las diferentes formas (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) relativas a estos ideales: ¿Cuál es la diferencia entre la inmersión causada entre el dispositivo cinematográfico clásico y la causada por aquellos otros en proyección? ¿Qué estética "interactiva" vivenciamos en las proyecciones de video instaladas? O, ¿de qué manera las diferentes proyecciones, y sus actos de diseñar, "to design", causan diferentes afecciones en el ser humano?

Sin oposición entre las imágenes mentales (ya sean sonoras o visuales) y los hechos reales, según Gilbert Simondon (1924-1989), las imágenes y las sonoridades proyectadas, a veces reguladoras, a veces transgresoras, nos llevan a aspectos de interioridad y exterioridad contenidos en ellas mismas, uniendo imaginación (simbólica, mental, onírica, emotiva) e invención (objetos, lenguajes, figuras, sonidos). Existe una causalidad circular entre interioridad y exterioridad, que se materializa en prácticas artísticas, objetos tecnoestéticos, monumentos y gestos sociales. Las proyecciones, como los casi-organismos que se forman en el sujeto, tienen cierta autonomía: no solo los sujetos producen imágenes, sin embargo, las imágenes visuales y auditivas producen sujetos colectivos.

Desde el siglo XVII, con el teatro de sombras, pasando por el espectáculo de la fantasmagoría (1763-1837), la lógica de la Linterna Mágica (1870), la invención del cinematógrafo (1895) y la vanguardia de principios del siglo XX, contemporaneidad entre historiografías y debates sobre el arte de la animación (Lucena, 2002), ilusionismo e inmersión (Grau, 2007), videoarte, instalación de video (Rush, 2006), cine expandido

(Youngblood, 1971; Rieser, 2002) y sus constantes actualizaciones entre paisajes sonoros y/o imágenes referenciadas con diferentes términos: proyección fulldome y los diferentes 360 (realidad virtual y más allá), cine en vivo (o jockey visual), videomapping, instalación multimedia, proyección móvil, video escultura, grafito luminoso, proyección no lineal, proyección holográfica, composiciones para videowall, etc. Terminologías en las que explican diversas prácticas de proyección y sus tecnologías relativas, que exploran múltiples estéticas de diseño para inmersión, navegación y/o interacción: técnica, estética, praxis.

Entre el exceso de exposición de imágenes técnicas y el montaje como base de toda práctica artística, las tecnologías emergentes, por lo tanto, intensifican los aspectos de composición, reproducción y exhibición, trayendo consigo necesidades relacionadas con los nuevos lenguajes, así como sus modos de producción, percepción y puesta en escena, previamente señaladas hace un siglo por Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) y Sergei Eisenstein (1898-1948), entre otros.

Con respecto a las sonoridades, los artistas audiovisuales veneran musicalmente las articulaciones, desde compositores concretos hasta performers electroacústicos, trabajando entre silencios, ruidos y/o palabras habladas, como John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) y Laurie Anderson (1947-). Esos artistas, como los creadores contemporáneos de la música electrónica, Amon Tobin y Xerxes de Oliveira, vieron que sus posibilidades se expandieron bajo la luz de la "sintonización del mundo" entre paisajes sonoros, sonoridades y acústica de objetos y ambientes en este arte del tiempo (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) en comunión con prácticas de remezcla, entre samples, loopy scratching, etc., tanto en el extranjero (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) como en el Brasil de los equipos musicales (Lemos, 2008).

Al explorar diferentes topologías, como paredes ciegas, CUEVAS, cúpulas, planetarios, galerías, diferentes objetos, cuerpos, vegetación, etc., distintos artistas investigaron los múltiples aspectos del acto de proyectar (Artigas, 2015). Por ejemplo, mientras Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila y Douglas Gordon trabajan de manera inmersiva en sus instalaciones con múltiples pantallas en cajas negras dentro de galerías, artistas como Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut y el dúo femenino mm não é confete, históricamente, han instigado a sus espectadores a convertirse en participantes, interactuantes o incluso interactants (entre Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich y Bill Seaman); es decir, intervenir en los distintos niveles de interacción con las obras, una llamada del sujeto a la acción. Si artistas como Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee y Joan Jonas realizan otros modos de interferencia espacial en galerías, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab y Tony Oursler trabajan desde proyecciones con lógicas CAVE en cajas negras con monitores múltiples hasta esculturas de video; ya artistas como Rafael Lozano-Hemmer y Roberta Carvalho, entre otros, exploran de todo, desde arquitecturas relacionales hasta intervenciones en paisajes urbanos o naturales.

Por lo tanto, proponemos un número con contribuciones que destaquen los métodos, estructuras y prácticas de estos y otros experimentos, relacionados con las reflexiones sobre los observadores y la percepción (Crary, 2013) o la naturaleza del espectador proyectado (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). En estas innumerables máquinas y prácticas artísticas (Machado, 2001), entre los múltiples medios que se asocian a través de las experiencias socioestéticas y las operaciones que se propagan en el acto de proyección, cuestionamos:

¿Qué operaciones impregnan el acto de proyectar realidades?

Para cada modalidad, ¿una proyección?

¿Cómo se articulan los audios e imágenes entre observadores y (en) diferentes medios?

Al traer el acto de proyectar (Flusser, 2007), nos desviamos de los modelos de identidad y los deterministas tecnológicos, volviendo al aspecto relacional que constituye toda práctica artística, al *modus operandi* particular presente en cada proceso de creatividad de la proyección, como experiencias de imágenes visuales y sonoras. El acto de idealizar mundos extra-particulares que creamos de acuerdo con nuestras experiencias tecnoestéticas - imagen / interfaz / dispositivo / proyección - siempre está cambiando entre representación y control por acción del sujeto (actividades espacio-corporales en el acto de proyección, de contemplación y participación en la interactividad: un juego de gestos y miradas públicas).

Por lo tanto, además del exceso tecnológico fetichizado, el malabarismo digital a través de la imagen tridimensional computarizada, también buscamos contribuciones con respecto a la inmersión, participación o interactividad propuesta por las experiencias topológicas en proyecciones en arquitectura: tanto específicos como bóvedas, proyectores y sistemas de sonido para fulldomes, así como aquellos caracterizados como intervenciones urbanas o, incluso, más allá.

Invitamos a este número de la Revista Vazantes, Artes de proyección en múltiples canales: operaciones visuales y sonoras, a investigadores y/o artistas para contribuir con sus problematizaciones, experimentos y reflexiones pertinentes a tales prácticas en el campo del arte de ayer y hoy, y así expandir los diálogos de conocimiento entre procesos visuales y sonoros en proyección:

- Proyecciones en planetarios, arquitecturas de cúpulas o sitios específicos: el lugar del observador en las simulaciones proyectivas (por ejemplo, fulldome, 360, VR - realidad virtual, CAVE, etc.)
- Apropiación política del espacio urbano: proyecciones en la ciudad como acto ciudadano (por ejemplo, videomapping, graffiti luminoso, proyecciones móviles, vj'ing - visual jockey, etc.)

- Desde historiografías de proyección hasta tecnología de punta: cuestiones contemporáneas de lo digital, o no, en Brasil y en el mundo (por ejemplo, imágenes holográficas, videoinstalaciones, prueba de película proyectiva, lógica de base de datos, etc.)
- Instalaciones de proyecciones en flujo en espacios de exhibición (por ejemplo, cine de exhibición y lógica de bucle, visualización de datos, inteligencia artificial, etc.)
- Proyección de sonido más allá de la imagen (por ejemplo, paisaje sonoro, instalación acústica, estereofonía, diseño de sonido, etc.)
- Prácticas colectivas y colaborativas en el acto de proyectar (p. e. proyectos y procesos colectivos para proyección en diferentes dispositivos audiovisuales).
- Arquitectura y topología del espacio en deconstrucciones proyectivas (por ejemplo, video escultura, videowall, video proyección, etc.)
- El espacio relacional en las proyecciones audiovisuales (p. e. representaciones telemáticas, acontecimientos, etc.)
- Estética interactiva en post-cinematografías (p. e. pantallas con controles remotos en manos de la audiencia, instalaciones de video y las utilidades de sensorial media, proyecciones con diferentes sensores para manipular datos en tiempo real, etc.)
- Aspectos estéticos y/o sociales del cine expandido: historia, experimentos y reflexiones (p. e. gráficos en movimiento, música visual, cine en vivo, cine experimental, etc.)
- Diferentes tiempos cinematográficos en cajas negras de cubos blancos (p. e. pantallas múltiples, instalaciones de video, etc.)
- Visualidades y sonografías estéreo en diferentes medios audiovisuales (p. e. tipografía cinética, música visual, cine experimental, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

**CALL FOR PAPERS AND ARTISTIC
PROPOSALS**
REVISTA VAZANTES, Journal of the Arts
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFC

Special issue:

Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras
El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras
(ci-dessous ici pour l'appel en français)

Deadline for Submissions: AUGUST 12, 2020

:: Proposals should be in English, Portuguese or Spanish::

Revista Vazantes is a peer-reviewed journal based in the Postgraduate Program in the Arts at the Federal University of Ceará (UFC/Brazil), featuring two issues per year. We invite the submission of scholarly and artistic work in English, Spanish, or Portuguese, aligned to any of the following bibliographic or non-bibliographic formats:

- Visual essays
- Audio essays
- Experimental writings
- Academic articles
- Verbal essays
- Interviews
- Book, Film, and Performance Reviews
- Artistic experiments
- Multi-genre interventions

Guest Editor: Andréia Machado Oliveira (UFSM).

Editor-in-Chief: Milena Szafir (UFCE).

Editorial Team: Jo A-mi (UNILAB), Patricia de Lima Caetano and Deisimer Gorczewski (UFC).

Guidelines for submission:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

For further questions, please contact the editorial team at revistavazantes@gmail.com as well as the current issue editors directly on their e-mails: andreiaoliveira.br@gmail.com or profmilena@manifesto21.tv

Projections continue to proliferate. They have burgeoned beyond the white cubes of art galleries or the dark spaces of cinemas, while emergent technological media have enabled the production of image, sound and hybrid audiovisual artifacts. Perhaps it is the fulfillment, by and large, of the promise heralded by futuristic fables of variegated screens molding our poetics: habitual devices, such as cell phones or digital clocks, are emitters of amplified visual and sound signals, while screens of water, smoke and steam, windows, fabric, wearables, utensils, etc constitute our experience.

Without requiring a specific surface of projection, thoughts, emotions, habits and behaviors are being shared collectively in our everyday life, in public urban spaces and intimate private ones. As for the question of spectatorship before the projections, classic cinema theory has already problematized the static viewer in terms of embodied passivity in the referent dispositif, while media art studies seem to point towards the critique of technological fascination with digital projection, leaving us attentive to aspects of immersion and/or interactivity inherent (or not) in artistic propositions.

The motivation behind the present special issue stems as much from laboratory practices developed in our university projects over the past two years, as from on-going discussions with peers about our various experiences. As such, we look for the debate in the reflexions on the *modus operandi*, on processes of creation, on the gestuality inherent in the montage and assemblage of various forms (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) of projection: what is the difference between the immersivity produced by the cinematographic dispositif and other modes of projection? What “interactive” aesthetics do we experience in video-projection art installations? In what ways do different projections—and their projective activity, in the sense of “to design”—cause different affects in human being?

Without pitting against each other mental images (be they visual or aural) and real facts, according to Gilbert Simondon (1924-1989), projected images and sounds refer us to those aspects of interiority and exteriority contained in them, uniting imagination (symbolic, mental, dreamlike, emotive) and invention (objects, languages, figures, sounds). There is a circular causality—sometimes regulative, sometimes transgressive—between interiority and exteriority which is concretized within artistic practices, techno-aesthetic objects, monuments and social gestures. Projections, like quasi-organisms that form within a subject, have a certain autonomy: not only do subjects produce images, but moreover, visual and auditory images produce collective subjects.

From the shadow theater of the 17th century, through the spectacle of the phantasmagoria (1763–1837), the logic of the Magic Lantern (1870), the invention of the cinematograph (1895) and the avant-garde of the early 20th century, we arrive at the contemporaneity of historiographies and debates on the art of animation (Lucena, 2002), illusionism and immersiveness (Grau, 2007), video art, video installation (Rush, 2006), expanded cinema (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) and their perpetual actualizations through visual panoramas and/or soundscapes referenced under various terms: Fulldome and assorted 360 projection systems (virtual reality and beyond), live cinema (or VJing), videomapping, multimedia installation, mobile projection, video sculpture, luminous graffiti, non-linear projection, holographic projection, videowall compositions, etc—terminologies which explain the various projection practices and their relational technologies, that explore multiple design aesthetics to immersion, navigation and/or interaction—technē, aesthesis, praxis.

Between an over abundant exposure of technical images and montage as the basis for all artistic practice, emergent technologies intensify the aspects of composition, reproduction and exhibition, while conveying the necessary referents to new languages and to their modes of production, perception and staging as previously indicated a century ago by Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) and Sergei Eisenstein (1898-1948), among others.

In terms of sound art, audiovisual artists musically reverse the articulations between silence, noise and/or the spoken word. From concrete composers to electro-acoustic performers like John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) and Laurie Anderson (1947-), these artists, along with contemporary electronic music creators such as Amon Tobin and Xerxes de Oliveira, saw their possibilities expanded in light of the "tuning of the world"—between soundscapes, listening and acoustics of objects and environments in this art of time (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) in communion with remix practices, such as sampling, looping, scratching, etc. both abroad (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) and in the Brazil of “sound systems” (Lemos, 2008).

When exploring different topologies—such as blind walls, CAVEs, domes, planetariums, galleries, and various objects, bodies, vegetation, etc—different artists investigated multiple aspects of the activity of design (Artigas, 2015). For example, while Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila and Douglas Gordon work immersively in their installations with multiple screens in gallery black-boxes, artists such as Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut and the

women's collective *mm não é confete*, have instigated their spectators to become participants, interactors and even interactants (Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich and Bill Seaman) in order to interact on various levels with the works—a call to action from the subject. If artists like Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee and Joan Jonas perform other modes of spatial interference in galleries, and Daniela Kutschat, Studio Azzurro, teamLab and Tony Oursler work on projections using the CAVE logic of multiple screens on black boxes all the way to video sculptures, artists like Rafael Lozano-Hemmer and Roberta Carvalho, among others, explore everything from relational architectures to interventions in urban or natural landscapes.

Thus, we propose a special issue for contributions that shed light on methods, structures and practices based on these experimentations and others, related to reflections on the observer and perception (Crary, 2013) or the nature of the viewer in projection (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). In these innumerable abstract machines and artistic practices (Machado, 2001) among the multiple media that are associated through socio-aesthetic experiences and the operations that propagate in the act of projection, we question:

What operations permeate the act of projecting realities?

For each modality, a projection?

How are images and sound articulated between observers and/in different media?

When we conceive the act of projection in terms of design (Flusser, 2007), we deviate from identity models and technological determinisms and turn to the relational aspect that constitutes all artistic practice; we turn to the particular *modus operandi* to the creative process of each projection as the experiential in visual and auditory imagery. The act of projecting extraordinary worlds that we create according to our techno-aesthetic experiences—image/interface/device/projection—is always changing between representation and control through the action of the subject (somatic-spatial activities in the act of projection, of contemplation and participation in interactivity—the game of gestures and gazes of the public).

Therefore, in addition to the fetishized technological excess (the digital wizardry of the three-dimensional computerized image), we also seek contributions regarding immersiveness, participation or interactivity proposed by topological experiences of projections in architecture: specifically in terms of projection vaults, projectors and sound

systems for fulldomes, as well as those characteristically treated as urban interventions and beyond.

We invite researchers and/or artists to this special issue of Vazantes Journal, “Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities”, to contribute problematizations, experiments and reflections pertinent to these practices in the field of Art, yesterday and today, in order to expand dialogues of knowledge between visual and sound processes in projection:

- Projections in planetariums, dome architectures or specific locations—the observer's place in simulacra of projection (e.g. fulldome, 360, VR - virtual reality, CAVE, etc.)
- Political appropriation of urban space—urban projections as citizen resistance(e.g. videomapping, luminous graffiti, mobile projections, VJing - video jockey, etc.)
- Installations of continuous projections in exhibition spaces (e.g. exhibition cinema and loop logic, data visualization, AI - artificial intelligence, etc.)
- Sound projection as superseding the imagistic (e.g. sound landscape, acoustic installation, stereophony, sound design, etc.)
- Collective and collaborative practices in the activity of projection as design (e.g. collective projects and processes for projection in various audiovisual devices.)
- Architecture and the topology of space in projective deconstructions (e.g. video sculpture, videowalls, video projection, etc.)
- The relational space of audiovisual projections (e.g. telematic performances, happenings, etc.)
- Interactive aesthetics in post-cinematography (e.g. remote control displays in the hands of the audience, video installations or sensorial media, projections with assorted sensors for real-time data manipulation, etc.)
- Aesthetic and/or social aspects of expanded cinema—history, experiments and reflections (e.g. motion graphics, visual music, live cinema, experimental cinema, etc.)
- Cinematographic timeframes of black-boxes in white cubes (e.g. multiple screens, video installations, etc.)
- Stereoscopic visuals and sound in different audiovisual media (e.g. kinect typography, visual music, experimental cinema, etc.)

- Other environments for asymmetric and/or experimental projections—online issues between multiple audiovisual media (e.g. gifs, stories, youtubers, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

APPEL À PUBLICATION
MAGAZINE VAZANTES
v.4, n. 1 (2020)

Vazantes
REVISTA DO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DO
INSTITUTO DE CULTURA E ARTES
ICA/UFCE

Arts de la projection multicanal: opérations sonores et visuelles

Artes da projeção em múltiplos canais: operacionalidades visuais e sonoras

El arte de la proyección multicanal: operaciones visuales y sonoras

Multi-channel Projection Arts: Sound & Visual Operativities

Date limite de soumission des propositions: 12 août 2020

:: Les propositions seront acceptées en portugais, espagnol ou anglais ::

Vazantes, Magazine du programme de troisième cycle d'études supérieures en arts - publication semestrielle liée à l'Institut de la Culture et des Arts de l'Université Fédérale du Ceará-, invite les propositions pour son nouveau numéro (en portugais, espagnol ou anglais) dans les formats bibliographiques et non bibliographique suivants:

- essais visuelles
- écrits expérimentaux
- articles académiques
- essais verbales
- entrevues
- commentaires
- expériences artistiques ou
- interventions d'autres langues

Editeur invité au dossier: Andréia Machado Oliveira (UFCE).

Coordonnatrice éditorial: Milena Szafir (UFCE)

Équipe consultive: Jo A-mi (UNILAB), Patricia de Lima Caetano et Deisimer Gorczewski (UFCE).

Règles de soumission des propositions:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Questions, veuillez vous adresser à: revistavazantes@gmail.com ou directement aux éditeurs: andreaoliveira.br@gmail.com et profmilena@manifesto21.tv

Les projections ne cessent de se propager, soit parce qu'ils se sont étendues au-delà des cubes blancs des galeries ou les salles obscures des cinémas; soit parce que les moyens technologiques émergents ont facilité la production d'images, de sons et tout les deux d'artefacts audiovisuels. Cependant, principalement, parce que nous sommes peut-être déjà arrivés aux fables futuristes de différents écrans pour encadrer notre poétique: les appareils habituels, tels que les téléphones portables ou les horloges numériques, sont également des émetteurs de signaux visuels amplifiés, en plus du son et des expériences des écrans à travers l'eau, la fumée et vapeur, fenêtres, tissu, vêtements, ustensiles, etc.

Pas besoin de surfaces spécifiques pour la projection, les pensées, les émotions, les habitudes et les comportements sont partagés collectivement dans notre vie quotidienne, des espaces publics urbains aux espaces privés intimes. Quant aux questions des observateurs avant les projections, les théories classiques du cinéma ont déjà problématisé le spectateur debout dans la passivité corporelle dans le dispositif référent, tandis que les études d'art médiatique semblaient pointer une critique concernant la fascination technologique des projections numériques, nous laissant attentifs aux aspects d'immersivité ou d'interactivité présents (ou pas) dans les propositions artistiques.

La motivation du présent dossier provient à la fois de certaines pratiques de laboratoire développées dans nos projets universitaires au cours des dernières années et de dialogues avec des pairs issus d'expériences diverses. De cette manière, nous recherchons un débat sur les réflexions sur le modus operandi, leurs processus créatifs, leurs gestes d'assemblage et de composition de différentes manières (Montaner, 2002; Elsaesser, 2018) à ces projecteurs: quelle est la différence entre l'immersion du dispositif cinématographique et les autres en projection? Quelle esthétique "interactive" rencontrons-nous dans les projections vidéo installées? Ou, de quelle manière les différentes projections - et leurs actes de projection, "concevoir" to design - provoquent-elles des affections différentes chez les êtres humains?

Sans opposition entre les images mentales (qu'elles soient sonores ou visuelles) et les faits réels, selon Gilbert Simondon (1924-1989), les images et les écoutes projetées, tantôt régulatrice, tantôt transgressive, nous conduisent aux aspects d'intériorité et d'extériorité qu'elles contiennent. , unissant imagination (symbolique, mentale, onirique, émotive) et invention (objets, langues, figures, sons). Il y a une causalité circulaire entre intériorité et extériorité, qui s'incarne dans les pratiques artistiques, les objets techno-esthétiques, les monuments et les gestes sociaux. Les projections, comme les quasi-organismes qui se forment dans le sujet, ont une certaine autonomie: non seulement les sujets produisent des images, mais les images visuelles et auditives produisent des sujets collectifs.

Du 17^e siècle - avec le théâtre d'ombres - en passant par les spectacles de la fantasmagorie (1763-1837), les logiques de la Lanterne Magique (1870), l'invention du cinématographe (1895) et l'avant-garde du début du 20^e siècle, nous arrivons à la contemporanéité entre historiographies et débats sur l'art de l'animation (Lucena, 2002),

l'illusionnisme et l'immersion (Grau, 2007), l'art vidéo, l'installation vidéo (Rush, 2006), le cinéma élargi (Youngblood, 1971; Rieser, 2002) et ses mises à jour constantes entre paysages sonores ou visuels référencés avec des termes différents: projection full dome et les différents 360° (réalité virtuelle et au-delà), cinéma en direct (ou visuel jockey), mapping vidéo, installation multimédia, projection mobile, sculpture vidéo, graphite lumineux, projection non linéaire, projection holographique, compositions pour mur d'images, etc. Terminologies dans lesquelles ils expliquent diverses pratiques de projection, et leurs technologies relatives, qui explorent des multiples esthétiques projectifs à l'immersion, la navigation ou l'interaction - techné, aesthesis, praxis.

Entre l'exposition excessive d'images techniques et le montage comme base de toute pratique artistique, les technologies émergentes intensifient donc les aspects de composition, de reproduction et d'exposition, car elles apportent avec elles des besoins liés à de nouvelles langues, ainsi que leurs modes de production, perception et mise en scène, précédemment signalé il y a un siècle par Siegfried Kracauer (1889-1966), Walter Benjamin (1892-1940), Dziga Vertov (1896-1954) et Sergei Eisenstein (1898-1948), entre autres.

Concernant les sonorités, les artistes audiovisuels vénèrent musicalement les articulations des compositeurs concrets aux performatifs électro-acoustiques, travaillant entre silences, bruits et / ou paroles - comme John Cage (1912-1992), Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Robert Moog (1934-2005) et Laurie Anderson (1947-). Ces artistes, comme les créateurs contemporains de musique électronique, Amon Tobin et Xerxes de Oliveira, ont vu leurs possibilités élargies à la lumière de "l'accord du monde" entre paysages sonores, écoute et acoustique des objets et des environnements dans cet art du temps (Schafer, 2001; Wisnik, 2017) en communion avec les pratiques de remix - entre samples, loop et scratch etc. - tant à l'étranger (Dworkin, 2003; Lessig, 2008; Navas, 2012) qu'au Brésil des sound systems (Lemos, 2008).

Lors de l'exploration de différentes topologies - telles que les pignons aveugles, les CAVE, les dômes, les planétariums, les galeries, les différents objets, les corps, la végétation, etc., différents artistes ont enquêté plusieurs aspects de l'acte de projection (Artigas, 2015). Par exemple, alors que Hélio Oiticica, Bill Viola, Pipilotti Rist, Eder Santos, Willian Kentridge, Eija-Liisa Ahtila et Douglas Gordon travaillent en immersion dans leurs installations avec plusieurs écrans dans des boîtes noires de galeries, des artistes tels que Grahame Weinbren, Myron Krueger, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Golan Levin, Ryoji Ikeda, Lucas Bambozzi, Sandra Kogut et le duo féminin "mm não é confete", historiquement, ils ont incité leurs téléspectateurs à devenir des participants, des interacteurs ou même des interactants (parmi Neville d'Almeida, Julio Plaza, Lev Manovich et Bill Seaman); c'est-à-dire agir aux différents niveaux d'interactivité avec les œuvres - un appel du sujet à l'action. Si des artistes comme Anthony McCall, James Turrell, Marc Lee et Joan Jonas exécutent d'autres modes d'interférence spatiale dans les galeries, Daniela Kutschat, Studio Azzurro, TeamLab et Tony Oursler travaillent sur des projections des logiques CAVE aux boîtes noires sur plusieurs écrans jusqu'aux sculptures vidéo, alors que des artistes comme Rafael Lozano-Hemmer et Roberta

Carvalho, entre autres, explorent des architectures relationnelles aux interventions dans les paysages urbains ou naturels.

Ainsi, nous proposons un numéro avec des contributions qui mettent en lumière les méthodes, structures et pratiques de ces expériences et d'autres, liées aux réflexions concernant les observateurs et la perception (Crary, 2013) ou à la nature du spectateur projeté (Mondloch, 2010; Simanowski, 2011). Dans ces innombrables machines et pratiques artistiques (Machado, 2001), parmi les multiples médias associés à travers des expériences socio-esthétiques et des opérations qui se propagent dans l'acte de projection, nous nous interrogeons:

Quelles opérations imprègnent l'acte de projeter les réalités?

Pour chaque modalité, une projection?

Comment les audios et les images sont-ils articulés entre les observateurs et/dans les différents médias?

Lorsque nous amenons l'acte de la projection (Flusser, 2007), nous nous écartons des modèles identitaires et déterministes technologiques, en nous tournant vers l'aspect relationnel qui constitue toute la pratique artistique, vers le modus operandi particulier présent dans chaque processus de créativité jusqu'à la projection, comme des expériences d'imagerie visuelle et sonore. L'acte de projeter des mondes extra-particuliers que nous créons selon nos expériences techno-esthétiques - image / interface / appareil / projection - change toujours entre représentation et contrôle par l'action du sujet (activités corporelles-spatiales dans l'acte de projection, de contemplation et participation à l'interactivité - un jeu de gestes et d'œil public).

Par conséquent, en plus de l'excès technologique fétichisé - jonglage numérique à travers l'image informatisée tridimensionnelle - nous recherchons également des contributions concernant l'immersivité, la participation ou l'interactivité proposées par les expériences topologiques dans les projections en architecture: à la fois spécifiques comme les voûtes, les projecteurs et les systèmes sonores pour les fulldomes ainsi que les typiquement traités comme des interventions urbaines ou au-delà.

Nous invitons au présent numéro du magazine Vazantes, Arts de la projection à canaux multiples: opérationnalités visuelles et sonores, chercheurs ou artistes à contribuer avec leurs problématisations, expériences et réflexions pertinentes à de telles pratiques dans le domaine de l'Art, hier et aujourd'hui, afin d'élargir les dialogues de connaissances entre les processus visuels et sonores en projection:

- Projections sur des planétariums, des architectures de dômes ou des emplacements spécifiques - la place de l'observateur dans les simulacres projectifs (par exemple fulldome, 360, VR - réalité virtuelle, CAVE, etc.)

- Appropriation politique de l'espace urbain - projections dans la ville en tant qu'acte citoyen (par exemple, vidéographie, graffitis lumineux, projections mobiles, vj'ing - jockey visuel, etc.)
- Des historiographies de projection à l'état de l'art - problèmes contemporains du numérique, ou non, au Brésil et dans le monde (par exemple, images holographiques, installations vidéo, test de film projectif, logique de base de données, etc.)
- Installations de projections de flux dans des espaces d'exposition (par exemple cinéma d'exposition et logique de boucle, visualisation de données, intelligence artificielle, etc.)
- Projection du son au-delà de l'image (par exemple paysage sonore, installation acoustique, stéréophonie, conception sonore, etc.)
- Pratiques collectives et collaboratives dans l'acte de projection (par exemple projets et processus collectifs de projection dans différents dispositifs audiovisuels.)
- Architecture et topologie de l'espace dans les déconstructions projectives (par exemple sculpture vidéo, mur d'images, projection vidéo, etc.)
- L'espace relationnel dans les projections audiovisuelles (par exemple performances télématiques, événements, etc.)
- Esthétique interactive en post-cinématographie (par exemple, écrans de télécommande entre les mains du public, installations vidéo ou médias et milieux sensoriels, projections avec différents capteurs pour la manipulation de données en temps réel, etc.)
- Aspects esthétiques ou sociaux du cinéma élargi - histoire, expériences et réflexions (par exemple graphiques animés, musique visuelle, cinéma en direct, cinéma expérimental, etc.)
- Différents moments cinématographiques dans les boîtes noires des cubes blancs (par exemple plusieurs écrans, installations vidéo, etc.)
- Visuels et sons stéréo dans différents médias audiovisuels (par exemple, typographie kynect, musique visuelle, cinéma expérimental, etc.)
- Autres environnements pour des projections asymétriques et / ou expérimentales - problèmes en ligne entre plusieurs supports audiovisuels (par exemple gifs, histoires, youtubers, etc.)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

CONVOCATORIA PARA PUBLICACIÓN

REVISTA VAZANTES

v.4, n. 2 (Octubre/ Diciembre 2020)



Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design
(plus bas dans le texte c'est l'appel au français et italien)

Cierre de la convocatoria (plazo de entrega) 12 de agosto de 2020

:: Serán aceptadas propuestas en portugués, español o inglés ::

Vazantes - La Revista del Programa de Posgrado en Artes en la UFC, una publicación semestral vinculada al Instituto de Cultura y Artes de la Universidad Federal de Ceará -, invita a presentar propuestas para su nuevo número (en portugués, español o inglés) en los siguientes formatos bibliográficos y no bibliográficos:

- ensayos visuales
- escritas experimentales
- artículos académicos
- ensayos verbales
- entrevistas
- opiniones
- experimentos artísticos o
- intervenciones de otros idiomas

Editora invitada al dossier v.4 n.2: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordinadora responsable: Milena Szafir (UFCE).

Equipo editorial: Patricia de Lima Caetano (UFC), Deisimer Gorczewski (UFC) y Jo A-mi (UNILAB).

Normas de la convocatoria:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Dudas y comentarios sobre este número, por favor enviarlos a: revistavazantes@gmail.com o directamente a las editoras: marinhoclufc@gmail.com y profmilena@manifesto21.tv

En tiempos distópicos hoy en medio a la pandemia en el que vivimos (2020), proponemos una invitación para reflexionar sobre las vidas impregnadas por el flujo y reflujo de "las cosas en el mundo" (Benjamin, 2007), desde la perspectiva de expansión del diseño hacia el arte y viceversa.

Son muchas las estrategias que un investigador, artista y/ o diseñador ha adoptado desde principios de nuestro siglo para analizar dichos artefactos culturales: entre el "Atlas Mnemosyne" (de Aby Warburg, Alemania), la "Crítica del Proceso" (de Cecília Salles, Brasil) , la "Teoría de Actor-Red" (por Bruno Latour, Francia) y la "Visualización de Datos" (por Lev Manovich, EE. UU.), entre otros. Debates que transitan entre la mediación técnica y la política de las cosas para ampliar la comprensión de las formas de hacer en el arte y el diseño.

De esta manera, la presente convocatoria, al cuarto año de la Revista Vazantes, abre un espacio para las materialidades encontradas en la investigación, creaciones y acciones entre Arte y Diseño, interesándonos en identificar hasta qué punto la vida cotidiana se muestra hoy en su versión más radical de lo que se ha configurado como nuestro cuerpo en los últimos siglos - un cuerpo que a veces es disciplinado, normalizado, acelerado, calificado, a veces desacelerado, descartado, ahora recompuesto... Y luego, íntimamente conectado con la vitalidad y elocuencia de las cosas (Haraway, 2008).

Los debates sobre ecología y sostenibilidad, basados en términos como la extinción (de la especie), la degradación (de la tierra, el agua y el aire) y los desplazamientos (humanos), se presentan con una urgencia transparente con respecto a las prácticas diarias y destacan los múltiples caminos de una praxis de las cosas en nuestras vidas a pesar de nuestras intenciones, deseos, interpretaciones... De los bienes a las cosas. Por ejemplo, lo que sostienes en tus manos (que Deleuze había señalado como un collar digital); la cosa que usas para beber aquello que apaga tu sed, para cortar la comida que te alimenta; la cosa que exhibe tu entretenimiento; la cosa que diseña, la que fue diseñada, diseñase...

¿Cómo afectan las cosas diseñadas a la vida de las personas?

¿A nuestras vidas y al medio ambiente que nos rodea?

¿Cómo las cosas estas afectan a los medios más distantes?

Hacemos un llamado a los investigadores y/o artistas y/o diseñadores para que respondan estas preguntas. Estas son preguntas que pretenden provocar una reflexión sobre el *modus operandi* de las prácticas e ideas. Es decir, como los procesos de las diferentes formas de diseño (“to design”) definen dinámicas de materialidades contemporáneas (Flusser, 2004) y expanden los territorios de las actividades artísticas en su complejo conjunto, configurando el mundo sensible compartido: *techné*, *aesthesis*, *práxis*.

La división entre la materialidad, por un lado, y el diseño, por el otro -una división típicamente modernista-, se ha ido disolviendo y disolviendo... lentamente. Al igual que el paradigma de diseño humano o centrado en el usuario, las implicaciones de los cambios tecnológicos y ambientales han desafiado a los diseñadores de hoy a centrarse en sistemas socio-técnicos-complejos, como lo señala Rafael Cardoso (2012).

Además de los problemas de producción y consumo, pensamos en el diseño a través de un conjunto de relaciones (sociales y afectivas, tecnológicas y sensibles, individuales y colectivas), aspectos estéticos que implican, por lo tanto, las relaciones entre agentes humanos y no humanos. Victor Papanek (1971) ya había señalado el camino hacia el diseñador a raíz del artista que sale a la calle, más allá de sus estudios -a través de psicogeografías en la ciudad-, con el fin de diseñar otros mundos posibles.

Otros autores, como Arturo Escobar (2016) y Tony Fry (2010), han señalado cómo el diseño contemporáneo tiende a perpetuar los imperativos de la modernidad -traducidos hoy por el capitalismo neoliberal- dada la insistencia del papel humano como base del proyecto y defender la necesidad de buscar otras prácticas, disciplinas y culturas. Por lo tanto, una búsqueda de nuevos significados para la práctica del diseño: para la equidad entre humanos y no humanos a través de la supresión de los límites entre diseño y arte en sus procesos de creación hacia otros conocimientos y materialidades (Krippendorf, 2006), innumerables veces ignoradas en los proyectos a formar.

Mientras tanto, la difusión de la cultura del diseño señala cambios en la relación entre sujeto y objeto. Proponemos, entonces, un número con contribuciones que arrojen luz sobre los métodos, estructuras y prácticas relacionadas con el diseño/arte (al arte/diseño) que están vinculados a nuestras singularidades y materialidades.

Invitamos a explorar las micropolíticas que involucran los procesos que contaminan el diseño a través del arte y el arte a través del diseño (Rancière, 2012) - desde una relación entre lo humano y lo no humano-, y enumeramos, por lo tanto, algunos puntos que para usted, estimado investigador, artista y/o diseñador, desarrolle como propuesta a nuestro dossier:

- De los motion graphics a los artefactos críticos (entre diseño especulativo y ciencia ficción)
- Open design (cultura open source, tecnologías abiertas, culturas de acceso)
- Co-design (diseño colaborativo, diseño participativo)
- Arte y feminismo (las mujeres en el diseño)
- Fab Lab (fabricación digital, materialidades híbridas)
- Diseño, interseccionalidad y multiculturalismo (cultura indígena, africanidades y pueblos en situaciones diaspóricas)
- Entre interfaces y usuarios (UX, HCI, GUI e IOT)
- Diseño antropoceno (trans-humano, multiespécie)
- Estética y materialidades del proyecto
- Perspectivismo y diseño (diseño descolonial, diseño pluriverso)
- Materialidades de la moda
- Arte, diseño y tecnologías en red
- Arte, diseño e identidad (diseño regional, arte glocal, redes de arte y estéticas de la periferia)
- Arte, diseño y paisajes cotidianos
- Redesign (¿el diseño en la contemporaneidad?)
- Ergonomías de accesibilidad
- Diseño y arte en las prácticas de lo cotidiano (vivir, habitar, vestirse, comer, caminar, comunicarse, cocinar, etc.)
- Diseño y arte frente a las filosofías del agotamiento (*burn out*)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Frontières du projeter: dialogues entre l'art et le design

Fronteiras do projetar: diálogos entre arte e design
Fronteras del proyectar: diálogos entre arte y diseño

Date limite de soumission: 12 août 2020

:: Les propositions seront acceptées en portugais, espagnol ou anglais ::

Vazantes - Revue du programme de troisième cycle d'études supérieures en arts des Arts de l'Université Fédérale de Ceará/ Brésil -, invite les auteurs de propositions pour leur nouveau numéro (en portugais, espagnol ou anglais sont acceptés) dans suivant formats, bibliographiques et non bibliographique:

- essais visuels
- écrits expérimentaux
- articles académiques
- essais verbaux
- entretiens
- critique de livre
- expériences artistiques ou
- interventions d'autres langues

Editeur invité au dossier v4, n2: Claudia Marinho (DAUD-UFC).

Coordonnatrice éditorial: Milena Szafir (UFCE).

Équipe consultative: Jo A-mi (UNILAB), Patricia Caetano (UFC) et Deisimer Gorczewski (UFC).

Règles de soumission des propositions:

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>

Questions, veuillez vous adresser à: revistavazantes@gmail.com ou directement aux éditeurs: marinhoclufc@gmail.com et profmilena@manifesto21.tv

Au milieu de la période actuelle de crise mondiale due à la pandémie, présent dystopique dans laquelle nous vivons en l'an 2020, c'est que nous proposons une invitation à réfléchir sur les vies imprégnées par les flux et reflux des «choses du monde»

(i.e. genres simples de la vie quotidienne) - dans une perspective d'expansion du design vers l'art et vice versa.

Il existe de nombreuses stratégies d'analyse du chercheur, artiste et / ou designer qui ont été adoptées au début de notre siècle pour l'analyse de tels objets culturels: entre "Atlas Mnemosyne" (par Aby Warburg, Allemagne), "La Critique du Processus" (par Cecília Salles, Brésil), Théorie de l'Acteur-Réseau (par Bruno Latour, France) et "Data Visualization" (par Lev Manovich, USA), entre autres. Ces débats se déplacent entre la médiation technique et la politique des choses - politique de la vie quotidienne - pour élargir la compréhension des façons de faire dans l'art et le design.

Ainsi, le présent appel à contributions à la quatrième année de la Revue Vazantes ouvre un espace pour les matérialités trouvées dans la recherche, les créations et les actions entre Art et Design: nous souhaitons identifier dans quelle mesure la vie quotidienne vécue aujourd'hui est montrée dans sa version la plus radicale de ce qui a été configuré comme notre corps au cours des siècles passés - un corps qui est parfois discipliné, normalisé, accéléré, qualifié, parfois ralenti, rejeté, maintenant recomposé ... Et puis, intimement liée à la vitalité et à l'éloquence des choses (Haraway, 2008).

Les débats sur l'écologie et la durabilité sont également proposés - sur la base de termes tels que l'extinction (des espèces), la dégradation (du sol, de l'eau et de l'air) et les déplacements (humains) - sont présentés dans une urgence transparente concernant les pratiques quotidiennes et mettent en évidence la de multiples traces d'une praxis des choses du quotidien dans nos vies malgré nos intentions, nos envies, nos interprétations ... Des biens aux choses. Par exemple, la chose que vous tenez entre vos mains (que Deleuze avait désignée comme un collier numérique); les ustensiles que vous utilisez pour boire qui étanchent votre soif, pour couper la nourriture qui vous nourrit; la chose qui affiche votre divertissement; la chose qui projette, projeté, s'est conçu.

Comment les choses conçus affectent-elles la vie des gens?

Sur notre vies et l'environnement qui nous entoure?

Ou encore, comment affectent-elles les médias les plus éloignés?

Nous faisons appel à des chercheurs et / ou artistes et / ou designers pour répondre à ces questions. Ce sont des questions qui visent à provoquer une réflexion sur le modus operandi des pratiques et des idées. En d'autres termes, comme les processus des différentes formes de projeter / concevoir, «to design», définissent la dynamique des matérialités contemporaines (Flusser, 2004) et étendent les territoires des activités

artistiques dans leur ensemble complexe, configurant le monde sensible partagé: techné, aesthesis, praxis.

La division entre la matérialité, d'une part, et le design, d'autre part - une division typiquement moderniste - est en train de se dissoudre et se dissoudre... lentement. Tout comme le paradigme du design centré sur l'homme ou centré sur l'utilisateur, les implications des changements technologiques et environnementaux ont poussé les concepteurs, «designers», à se concentrer aujourd'hui sur les systèmes socio-techniques complexes, comme l'a souligné Rafael Cardoso (2012).

Au-delà des questions de production et de consommation, nous pensons le design à travers le biais d'un ensemble de relations - sociales et affectives, technologiques et sensibles, individuelles et collectives - esthétiques, qui impliquent donc les relations entre agents humains et non humains. Victor Papanek (1971) avait déjà ouvert la voie au designer dans le sillage de l'artiste qui descend dans la rue, en plus de ses bureaux ou ateliers, psychogéographiant la ville, afin de projeter d'autres mondes possible.

D'autres auteurs, comme Arturo Escobar (2016) et Tony Fry (2010), ont souligné comment le design contemporain tend à perpétuer les impératifs de la modernité - traduits aujourd'hui par le capitalisme néolibéral - compte tenu de l'insistance du rôle humain comme base du projet et de défendre le besoin de rechercher d'autres pratiques, disciplines et cultures. Par conséquent, une recherche de nouvelles significations pour la pratique du design: pour l'équité entre les humains et les non-humains à travers la suppression des frontières entre le design et l'art dans leurs processus de création vers d'autres connaissances et matérialités (Krippendorf, 2006) , ignoré d'innombrables fois dans les projets à la forme.

En attendant, la diffusion de la culture du design signale des changements dans la relation entre sujet et objet. Nous proposons donc un certain nombre de contributions qui mettent en lumière les méthodes, structures et pratiques liées au design / art (à l'art / design) qui sont liées à nos singularités et matérialités - une relation entre l'humain et le non (humain).

Nous vous invitons à explorer les micropolitiques qui implique les processus qui contaminent le design à travers l'art et l'art à travers le design (Rancière, 2012) et nous listons donc quelques points qui pour vous - cher chercheur, artiste et / ou designer - devraient être développés en face de cette agencement matérielle:

- Des graphiques animés aux artefacts critiques (entre design spéculative et science-fiction)
- Design ouverte (culture open source, technologies ouvertes, cultures d'accès libre)
- Co-design (design collaboratif, design participatif)

- Art et feminism (les femmes dans le design?)
- Fab Lab (fabrication numérique, matérialités hybrides)
- Design, intersectionnalité et multiculturalité (culture indigène, africanités et peuples en situation diasporique)
- Parmi les interfaces et les utilisateurs (UX, HCI, GUI et IOT)
- Conception anthropocène (transhumaine, multispécifique)
- Esthétique et matérialités du project
- Perspectivisme et conception (conception décoloniale, conception pluriverse)
- Matérialités de la mode (talités et tactilités - la nature de la simplicité dans la conception)
- Art, design et technologies de réseau
- Art, design et identité (design régional, art glocal, réseaux artistiques et esthétiques de périphérie)
- Art, design et paysages du quotidien
- Redesign - design contemporain (dans la reformulation des théories et des pratiques classiques du design)
- Ergonomie de l'accessibilité
- Le design et l'art dans les pratiques quotidiennes (vivre, résider, habiter, s'habiller, manger, marcher, communiquer, cuisiner, etc.)
- Design et art face aux philosophies d'épuisement (fatigue, burn out)

<http://periodicos.ufc.br/vazantes/about/submissions#onlineSubmissions>