

DESIGN,
ART AND
TECHNOLOGY

dat
journal

v.4 n.3 2019



o PRAZER DA IMAGEM

v.4 n.3 2019

DESIGN,
ART AND
TECHNOLOGY **dat**
journal

DATJournal é uma publicação do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi. As opiniões expressas nos artigos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores. Todo o material incluído nesta revista tem a autorização expressa dos autores ou de seus representantes legais.

ISSN: 2526-1789



Universidade
Anhembi Morumbi
LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES



LAUREATE
INTERNATIONAL
UNIVERSITIES®

Universidade Anhembi Morumbi

Escola de Comunicação, Artes,
Desing, Educação e Moda

Programa de Pós-Graduação
Stricto Sensu em Design

Paolo Roberto Inglese Tommasini | Reitor

Luciano Freire | Diretor Acadêmico

Sérgio Nesteriuk | Coordenador

DATJournal

Editores

Gilberto Prado, Sérgio Nesteriuk

Editores Convidados desta Edição

François Soulages, Gilberto Prado e Suzete Venturrelli

Conselho Editorial

Agda Carvalho | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Ana Mae Barbosa | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Andréa Catrópa | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Cláudio Lima Ferreira | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
Cláudio Magalhães | Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ) [Brasil]
Cristiane Mesquita | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Emilio Martinez | Universitat Politècnica de València [Espanha]
Fabio Gonçalves Teixeira | Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) [Brasil]
Felipe Campelo Xavier da Costa | Universidade do Vale do Rio Sinos (UNISINOS) [Brasil]
François Soulages | Université Paris 8 [França]
Gisela Beluzzo de Campos | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Giselle Díaz Merino | Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) | Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) [Brasil]
Haroldo Gallo | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
João Sobral | Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) [Brasil]
Karen O'Rourke | Université Jean Monnet [França]
Luisa Paraguai Donati | Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC - Campinas) [Brasil]
Maria Ledesma | Universidad de Buenos Aires [Argentina]
Mirtes Marins | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Milton Sogabe | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Monica Tavares | Universidade de São Paulo (USP) [Brasil]
Paulo Bernardino Bastos | Universidade de Aveiro [Portugal]
Paula Landim | Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) Campus Bauru [Brasil]
Priscila Arantes | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Rachel Zuanon | Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) [Brasil]
Rosangella Leote | Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) [Brasil]
Sara Diamond | Ontario College of Art & Design (OCAD University) [Canadá]
Sebastiana Lana | Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) [Brasil]
Suzete Venturrelli | Universidade Anhembi Morumbi [Brasil]
Simone Osthoff | Pennsylvania State University [Estados Unidos]
Virginia Tiradentes | Universidade de Brasília (UnB) [Brasil]
Washington Lessa | Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) [Brasil]
Welby Ings | Auckland University of Technology [Nova Zelândia]

Capa

Andréa Graciano
Regina Silveira
Suzete Venturrelli

Design

Andréa Graciano

Biblioteca UAM

Marli Cacciator
Walkiria S. Cascardo

Secretaria PPG

Antonia Costa

Lepidus Tecnologia
Rebeca Caeiro

Sumário

- 1 Editorial: O prazer da imagem**
François Soulages, Gilberto Prado e Suzete Venturelli
- 3 O prazer da imagem depois dos Últimos Homens**
François Soulages
- 11 Prazer da imagem**
Regina Silveira
- 22 Estética da Fascinação**
Lucia Santaella
- 37 Rescuing new media art from technological obsolescence**
(Resgatando as obras de arte em novas mídias da obsolescência tecnológica)
Rene Cepeda
- 47 O prazer da imagem**
Sandra Rey
- 52 O corpo encontra a roupa: Design de Moda entre
normatização e utopia**
Isabelle Serral, Cristiane Mesquita
- 76 Pensamento conformado: experiência, sensações e cognição**
Sílvia Laurentiz
- 86 Cora em cores**
Cleomar de Sousa Rocha, Olívia Saraiva Rodrigues, Cláudia Helena dos Santos Araújo,
Mary Aurora da Costa Marcon
- 96 Imagem, design e narrativa expográfica:
uma leitura crítica da curadoria ISSOÉOSSODISSO**
Priscila Almeida Cunha Arantes
- 108 Testemunhos de passagem**
Sonia Guggisberg

Sumário

- 117** Sinais detectados entre o biológico e o maquínico
Artur Cabral, Suzete Venturelli, Gilberto Prado
- 128** Impalavrável
Yara Rondon Guasque Araujo
- 141** SÃO TANTAS AS IMAGENS ou sobre o prazer-dor da imagem
Valzeli Sampaio
- 151** Olhar, tecnologia e arte
Milton Sogabe

Summary

- 2 Editorial: The pleasure of the image**
François Soulages, Gilberto Prado e Suzete Venturelli
- 3 The pleasure of the image after the Last Men**
François Soulages
- 11 Pleasure of the image**
Regina Silveira
- 22 Aesthetics of fascination**
Lucia Santaella
- 37 Rescuing new media art from technological obsolescence**
Rene Cepeda
- 47 The pleasure of the image**
Sandra Rey
- 52 Body meets clothes: Fashion Design between
normalization and utopia**
Isabelle Serral, Cristiane Mesquita
- 76 Conformed thought: experience, sensations and cognition**
Silvia Laurentiz
- 86 Cora in Colors**
Cleomar de Sousa Rocha, Olira Saraiva Rodrigues, Cláudia Helena dos Santos Araújo,
Mary Aurora da Costa Marcon
- 96 Image, design and expographic narrative:
a critical reading of ISSOÉOSSODISSO curatorship**
Priscila Almeida Cunha Arantes
- 108 Passing Testimonies**
Sonia Guggisberg

Summary

- 117** Signals detected between biological and machinic
Artur Cabral, Suzete Venturelli, Gilberto Prado
- 128** Impalavrável
Yara Rondon Guasque Araujo
- 141** SO MANY IMAGES or about the pleasure-pain of the image
Valzeli Sampaio
- 151** Eye, technology and art
Milton Sogabe

Neste ano de 2019, de 26 a 28 de agosto, o PPGDesign/UAM realizou o 1 Simpósio de Design, arte e tecnologia (1 Simpósio DAT), juntamente com o 1 Colóquio RETINA.International SP, proposto em conjunto com a Université Paris 8 | Vincennes-Saint Denis¹.

Nessa edição, procuramos aproximar as pesquisas que em design, arte e tecnologia evocam a emoção, que é atribuída ou não ao que nos afeta diretamente por meio de nossos sentidos. Partiu-se do princípio que o prazer e a dor constituem os tons fundamentais de qualquer tipo ou forma de emoção e, nesse sentido, o evento procurou refletir como a imagem, ou a maneira particular como percebemos as coisas que criamos, provoca o prazer e que tipo de prazer? O prazer da imagem é ambíguo? O prazer supõe uma estética?

A reflexão teórica resultante apresentou articulações entre as abordagens estéticas e as abordagens teóricas da imagem, do design, da cultura, da sensibilidade e de valores aportados pela ciência e tecnologia. A articulação entre os diferentes saberes elencados, para ser rigorosa e relevante, baseou-se primeiro numa abordagem sensível, depois na sua abordagem teórica. Nesse viés, as apresentações mostraram as possíveis articulações entre as culturas da imagem, as práticas que produzem e recebem a imagem e as economias e as políticas que perpassam a produção atual.

O evento foi organizado, nessa primeira edição com convidados que participaram como palestrantes ou apresentando comunicações, em diferentes mesas-redondas. Assim, possibilitou-se a promoção, divulgação e comparação das pesquisas acadêmicas, em andamento em diversas instituições notadamente em diversos estados brasileiros. A abordagem poética, foi enfatizada pelos convidados, e em especial no que concerne a abordagem criativa. Nessa abordagem, pode-se dizer que o sujeito usa a imagem, o imaginário e a metáfora - e, às vezes, ficção, para apresentar uma ideia que vibre em contato com o seu mundo cultural.

Esperamos que apreciem as contribuições que representam aqui as produções criativas dos participantes teóricos, designers e artistas deste número.

Boa leitura.

*François Soulages,
Gilberto Prado and
Suzete Venturelli*

¹ A cooperativa de pesquisas RETINA.Internacional de estética e teorias sobre antigas e novas imagens, foi iniciada na França e é coordenada e dirigida pelo Professor François Soulages da Universidade Paris 8 e do Instituto Nacional de História da Arte da França.

This year 2019, on August 26-28, PPGDesign/UAM held the 1st Symposium on Design, Art and Technology (1 DAT Symposium), alongside the 1st RETINA.International SP Colloquium, proposed in conjunction with Université Paris 8 | Vincennes-Saint Denis¹.

In this issue, we seek to bring together research that evokes emotion in design, art and technology, being attributed, or not, to what directly affects us through our senses. We started from the premise that pleasure and pain constitute the basic tones of all kinds or forms of emotion, and in this sense, the event sought to reflect how the image, or the way we perceive the things we create, brings pleasure. And what type of pleasure is that? Is the pleasure of the image ambiguous? Does pleasure imply an aesthetic?

The resulting theoretical reflection presented articulations between the aesthetic approaches and the theoretical approaches of the image, design, culture, sensitivity, and values brought by science and technology. Being rigorous and relevant, the articulation between the different knowledge sets listed was based first on a sensitive approach, followed by its theoretical approach. Thus, the presentations showed the possible articulations between the cultures of the image, practices that produce and receive the image, and the economies and policies that permeate current production.

The event was organized in this first edition with guests who participated as speakers or presenting communications at different roundtables. This enabled the promotion, dissemination and comparison of the academic studies, in progress in several institutions, notably in several Brazilian states. The poetic approach was emphasized by the guests, especially with regard to the creative approach. In this approach, it can be said that the subject uses the image, the imagination and the metaphor – and sometimes fiction – to present an idea that vibrates in contact with their cultural world.

We hope you will enjoy the contributions here, which represent the creative productions of the theoretical participants, designers and artists featured in this issue.

Enjoy your reading!

*François Soulages,
Gilberto Prado and
Suzete Venturelli*

¹ The RETINA.International research cooperative for aesthetics and theories on old and new images, was started in France and is coordinated and directed by Professor François Soulages from the Paris 8 University and the National Institute of Art History of France.

François Soulages *

O prazer da imagem depois dos Últimos Homens

*

François Soulages é professor titular da Universidade Paris 8 e do Instituto Nacional de História da Arte, em Paris, na França. Seu livro *Estética da Fotografia: perda e permanência*, publicado na França em 1998, traduzido em 10 países, entre eles o Brasil [Ed. Senac, 2010], é obra de referência para o estudo da fotografia e das imagens. Fundador e presidente da cooperativa de pesquisa RETINA.Internacional, reunindo cerca de 200 professores membros ao redor do mundo, é professor convidado no Brasil, Chile, China, Estados Unidos, Malta, Tunísia. Editor e diretor de coleções na editora Klincksieck e L'Harmattan, de Paris, coordenou e publicou mais de 100 livros.

*A vida é uma triste farsa
para a razão que temos em nós
sem poder saber como, nem por que, nem por quem,
a necessidade de nos abusarmos continuamente
pela a criação espontânea de uma realidade (uma
para cada um e nunca a mesma para todos)
realidade que, de tempos em tempos, se revela vã e ilusória.
Aquele que entende o jogo já não pode se deixar abusar;
mas aquele que não se deixa abusar,
já não pode provar o gosto, tampouco o prazer da vida.*
Pirandello¹

O problema forçado do prazer da imagem

Pirandello parece opor o prazer da arte e o prazer da vida: o primeiro seria ilusório e fictício, tal como o teatro ou a imagem, o segundo estaria em perigo pois, segundo o dramaturgo, quem compreende a ficcionalidade da arte, descobre imediatamente aquela da vida: o disparate da vida, devido à ausência de sentido, à impossibilidade de responder as questões “Por quê?”, “Como?” e “Que vida?”, uma vez que a vida não é única, mas própria a cada indivíduo — *A Cada Um a Sua Verdade*, título de uma peça de Pirandello — e, sobretudo, criada espontaneamente na inquietação específica própria a cada um dos seres humanos. De onde alguns extraem o prazer! Prazer fundado numa ilusão — para Corneille, *ilusão cômica*, para muitos outros, ilusão barroca²: daí o descrédito do prazer para Pirandello, prazer que nunca remete à uma realidade fixa, e sim à uma imagem e a um imaginário em transformação. Daí, na linha de *L’Ecclesiaste*, a desconstrução do prazer da imagem, “ vaidade das vaidades”. “Que vaidade a da pintura — dizia Pascal —, que suscita nossa admiração devido a uma semelhança de coisas cujos originais nós desprezamos!”³

Consequentemente, devemos condenar o prazer, sobretudo o prazer da arte? Seria um pecado sentir prazer, especialmente perante uma obra? Barthes afirmava a realidade e a positividade do “prazer do texto”; poder-se-ia dizer o mesmo do prazer da imagem?

Em outras palavras, haveria uma especificidade do prazer da imagem — seu funcionamento e suas questões seriam diferentes daqueles do texto? Pois bem: iremos repensar esta hipótese durante a nossa reflexão.

Mas resgatar o prazer significa resgatar a imagem e a vida ou, ainda, justamente o contrário, ou seja, perder a imagem e a vida? E se Barthes defende “o prazer (do texto)” (1973) — prazer que não estaria no cerne de seus *Fragmentos de um Discurso Amoroso* (1977) ou de sua *Câmara Clara: Reflexões sobre a fotografia* (1980) — seria pelo fato dele não ter nenhuma fé? Fé em Deus, nele mesmo, na vida? “Vós teríeis antes a fé, escreveu Pascal, se vos tivésseis renunciado aos prazeres.”⁴ O jansenismo e o puritanismo seriam uma resposta ao problema do prazer? Deveríamos ser iconoclastas ou iconófilos?

Em suma, tais questões não fazem senão manter o prazer da imagem longe de qualquer evidência, a menos que as vejamos no âmbito da mediocridade e da estupidez do Último Homem nietzschiano: “Terá seu pequeno prazer para o dia e seu pequeno prazer para a noite; mas reverenciando a saúde. ‘Nós inventamos a felicidade’, diriam, com uma piscadela, os Últimos Homens.”⁵

O prazer & o belo para a imagem

Tal como escrevemos em 2000⁶, cronologicamente, a abordagem sensível⁷ é a forma pela qual recebemos uma imagem quando a confrontamos pela primeira vez; é a abordagem através de nossos sentidos. Daí o prazer sensível da imagem, modalidade possível desta abordagem sensível. Daí o risco de passar facilmente da *aesthesis* à estética.

Contudo, não sejamos ingênuos: o homem que recebe pela primeira vez uma imagem não é virgem de qualquer passado, sensação ou pensamento. O imediato não existe em sua radicalidade: a imagem sempre é recebida por um sujeito dotado de história, história de seus sentidos e de seu corpo, história de seu espírito e de seu pensamento, história de seu inconsciente e de sua consciência, etc. Portanto, qualquer prazer produzido por uma imagem tem sua própria história que o condiciona: o homem (do prazer e da imagem) não é neutro. Mas insistamos que no início ele experimentou o sentido da imagem e, portanto, a possibilidade do prazer.

Contudo, quando falamos neste instante de nossa reflexão sobre o “prazer da imagem”, qual é o nosso pressuposto antropológico? Tal pressuposto consiste em supor que o homem é *antes de mais nada* um ser sensível. De fato, as coisas são mais complexas e nosso pressuposto deve ser criticado ou, pelo menos, nuançado: realmente, o homem é o *ser do sentido e dos sentidos*, em outras palavras, da sensação e da significação, do corpo e do espírito, etc. O prazer não é somente sensível; ele é também intelectual. E a palavra mais importante de nossas fórmulas antropológicas anteriores é, sem sombra de dúvidas, a palavra “e”. O homem é o ser do “ao mesmo tempo” — cf. nossa estética do “ao mesmo tempo”, correlativa, em última instância, àquela proposição antropológica —, ao mesmo tempo receptor de sensação e doador de significação, fruidor da sensação e interrogador da significação; ele não é senão um ser do prazer (sensível). O prazer (sensível) da imagem não pode constituir-se como a única via de acesso que se tem de uma imagem.⁸

Esse “ao mesmo tempo” é vivido em oscilação e tensão. E, perante uma imagem, o homem experimenta *esta tensão oscilante entre sensação recebida e significação interrogada*, entre ruído e linguagem, entre prazer sensível e prazer intelectual, de todo modo, entre o prazer e qualquer outra coisa; e amiúde esta outra coisa é a contemplação; a excitação sensível e sensual é suspensão; podemos então falar de uma sabedoria perante a imagem.

Em todo caso, quando uma imagem é julgada esteticamente como bela, ela revela o belo no sentido kantiano do termo, o belo como objeto de uma satisfação desinteressada, portanto desprovida de qualquer interesse; o belo não remete ao agradável, tampouco ao prazer: ele não é alcançado pelo prazer, e sim por um julgamento específico, o julgamento estético. Claro, esta oscilação entre o agradável e o belo é experimentada de distintas formas segundo as distintas modalidades artísticas e diferentes obras: ela não é mesma, por exemplo, para a fotografia, para o cinema e para as ar-

tes multimídias⁹; em todo caso, se o observador encontra-se perante uma imagem recebida como uma obra — o que é sempre um problema —, ele é tomado por esta oscilação, uma vez que é próprio do ser humano ser um ser que, perante o ser do mundo, é arrebatado por esta oscilação entre sentido e significado, sensação e significação, agradável e belo.

Do prazer à criação da imagem

Esta abordagem sensível da imagem que integra o prazer da imagem não é único. Ela pode se desdobrar em modalidades distintas. Ela pode ir da recepção sensível aparentemente total à criação sensível e intelectual de novas imagens: no primeiro caso, falaremos de abordagem acolhedora, no segundo caso, de abordagem criadora. Sem sombra de dúvidas há diversos intermediários entre estes dois limites e a relação de prazer não é da mesma ordem.

A abordagem sensível é, num primeiro momento, *acolhedora*: o sujeito recebe a imagem; seu prazer pode ser muito distinto: ele gosta ou não dela, ele a torna sua ou a rejeita. Esta abordagem pode ocorrer em público ou em âmbito privado, em virtude do sem-arte ou em função da arte: em todo caso, trata-se de uma aventura subjetiva, mesmo quando condicionada pelo histórico ou pelo social. “Sê amoroso, escrevia Hemingway. Põe-te a escrever. Contempla o mundo. [...] Não perde teu tempo. Escuta a música. Observa a pintura. Lê sem parar. Não há necessidade de explicar-te. Escuta teu bom prazer.” O prazer remete sempre a um eu: é *meu* prazer. “Pois este é meu prazer” dizia Francisco I, para exprimir não um capricho ou uma forma arbitrária, e sim a vontade e a determinação de um homem de Estado, de um verdadeiro sujeito político; tal poderia ser, paradoxalmente, a máxima de um crítico de arte que por ventura articulasse prazer de imagem e exigência descentralizada e não-narcísica da universalidade. Por vezes esta abordagem pode ser passageira, como durante uma rápida passagem perante uma imagem, ou cultivada, como quando um sujeito transfere a imagem para si, por exemplo, comprando uma foto ou uma pintura. Eis o primeiro grau da *aesthesis*. Esta abordagem é indispensável; ela pode ser vivenciada tanto em si própria quanto por uma primeiro estágio que convoca as demais. Em outras palavras, ela não coloca entre parêntesis nem a atividade do espírito, nem aquela da linguagem: o sensível puro não existe, não há prazer puro da imagem; o conceito de abordagem sensível tem antes de mais nada um valor operacional; aquele do prazer também, mesmo que isso pareça contradizer todas as evidências.

A abordagem *criadora* pode ser uma continuação da abordagem acolhedora, ela não a nega, ela a completa, ela a remata. Ao mesmo tempo ela enriquece esta abordagem, a imagem e a obra, o prazer e o sujeito que a acolhe. Contudo, tal abordagem traduz uma mudança do ponto de vista e de postura perante a imagem: o acolhimento torna-se criação, a recep-

ção — em seu limite passiva — torna-se ação. Um movimento se opera entre esta primeira e aquela segunda abordagem. Portanto, o sujeito reage através da criação ou pelo menos pela autorização à criação, ou seja, sua tentativa. Mesmo quando esta tentativa fracassa, ele teve qualquer coisa além do que o simples acolhimento, que o simples prazer da imagem: ele experimentou um movimento, esforço, trabalho de criação; o sujeito terá adotado uma outra postura em face da imagem mesmo quando o resultado deste movimento for decepcionante. No limite, o acolhimento sensível vive no instante, mesmo que este instante se repita e se enriqueça; de fato, ele vive na história, pois o sujeito possui uma história; em contrapartida, a criação assume perfeitamente a história, o passado e o presente, todavia ela lhe acrescenta a transcendência do futuro, o ainda-não já presente, o ainda-não existente; ela é a *creatio non ex nihilo*. Ao prazer da imagem, ela acrescenta o desejo da imagem.

E esta criação pode ser dupla: seja por um jogo combinatório, seja pela criação de novas imagens.

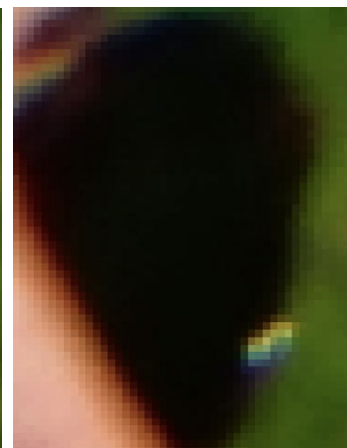
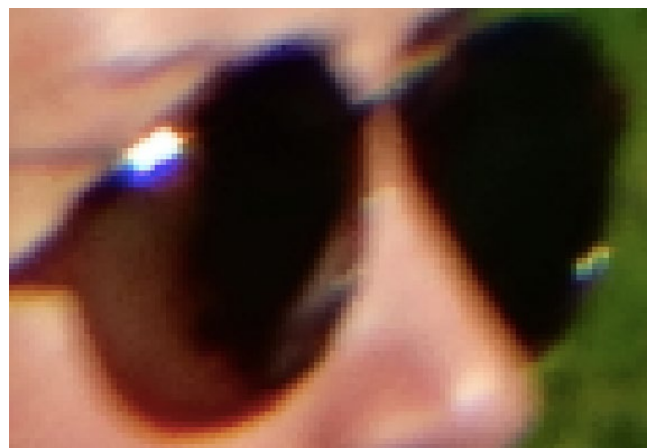
O *jogo combinatório* consiste em associar uma imagem a outra ou a outras imagens, em criar, a partir de uma imagem, um conjunto de imagens, tais compilações vão da associação que trabalha com o inconsciente à reflexão mais teórica possível. Tem-se, portanto, uma associação do prazer e, sobretudo, uma associação de desejo de imagens. De fato, a associação se produz sempre — inconsciente e involuntariamente — quando estamos perante uma imagem: acolher é sempre recolher, acolher é sempre associar, acolher já é em si um ato de criar. Mas ela também pode ocorrer de forma consciente e voluntária. Então, todos nós adicionamos uma imagem a outra, seja o curador de uma exposição¹⁰, o diretor de uma coleção de livros compostos de imagens, um realizador multimídia ou um galerista, etc. Reunimos imagens que respondem umas as outras para fazer algo coerente: assim é possível dirigir um museu, ver criar um museu imaginário, tal como Malraux¹¹; a edição (eletrônica) e a multimídia favorecem esta opção. Eu mostrei a importância deste problema em minha reflexão sobre a arte potente¹².

O segundo tipo de criação não é a simples combinação, mas a *criação propriamente dita de novas imagens*. Neste caso, a ação do receptor-autor das imagens numéricas articula prazer e criação de imagens graças à interatividade¹³.

Prazer de uma imagem, desejo de outras imagens. Da criação

E o prazer da imagem pode conduzir o criador e o receptor ao desejo de outras imagens. E portanto, a uma nova criação de imagens.

Minha série Parc F, Bergen, julho de 2019, é um exemplo disso.



Figs 1 a 7. François Soulages, Parc F, Bergen, julho 2019

Do prazer à aproximação poética da imagem

Em relação à dialética do prazer e do desejo de imagem, deveria ser dado um estatuto apartado à abordagem poética da imagem? Não se trataria de um simples caso particular de abordagem criadora, ou de prazer de imagens?

Desnecessário dizer que a abordagem poética de um René Char a partir de um desenho de Picasso faz parte da abordagem criadora. Mas o que seria a abordagem poética? Trata-se de uma abordagem através da linguagem, na qual o sujeito não opera no âmbito da simples expressão do prazer, nem da língua ou da reflexão cotidianas, tampouco no âmbito científico, teórico, analítico e conceitual: trata-se justamente da sublimação do prazer. De fato, o sujeito utiliza a imagem, o imaginário e a metáfora, por vezes a ficção, para manter uma palavra ou produzir uma escritura que vibra — com prazer — ao contato da imagem. São numerosos os escritos deste tipo que acompanham imagens, obras e exposições.¹⁴

Mas por que então postular este conceito de abordagem poética? Antes de mais nada, para dar conta de uma realidade. E ainda, para explicar a função desta realidade. De fato, se o primeiro contato com a imagem é sensível, o homem é (antes de tudo) um ser falante: ele (se) fala ou (se) escreve perante uma imagem; ele não faz mais do que fruir o prazer da imagem. Esta palavra-escritura é uma forma de acolher a imagem e o prazer que ela proporciona, bem como uma forma de reagir a imagem. Como a expressão do prazer da imagem parece redundante, como os colóquios cotidianos parecem vãos, como as proposições teóricas se mostram inócuas à produção de efeitos e, por vezes, são inúteis, abre-se a possibilidade de uma palavra-escritura, onde a imagem substitui o conceito: o texto evoca a imagem. Num primeiro momento, tal abordagem permite a seu autor ou leitor estar mais próximo da imagem, ou ainda, de aproximar-se dela de uma forma específica e enriquecedora e, ao mesmo tempo, permite não apenas fazer a experiência da imagem, mas fazer a experiência da imagem recebida como uma obra. Portanto, esta palavra-escritura é entendida não por aquela que qualquer um tomaria como a postura de um poeta, mas por aquela de um cativo da imagem-obra, cativo que pode ter uma autonomia proporcional a seu grau de liberdade de criação. “O desenhista ausente em mim prova grande satisfação traçando palavras” escreveu John Le Carré¹⁵.

“Quando eu pago uma dívida, é um dever que eu cumpro; quando eu faço uma doação, é um prazer que me dou”. escreveu Jean-Jacques Rousseau. Imagem é doação. O verdadeiro prazer não se toma — ingenuidade do Último Homem; ele se doa. A imagem é tanto *Eros* quando *Ágape*.

Sabemos que não é tanto a imagem quem nos dá prazer, somos nós mesmos quem damos — por vezes a nós mesmos — graças à imagem: por um lado, devido à imaginação, ao fantasma, ao inconsciente e à sublimação; por outro, devido ao imaginário, à obra e à arte. Uma vez encontrada a arte, não podemos nos resignar ao estado de satisfação, e sim aceder ao belo, aspirar o sublime. Assim experimentamos e compreendemos por que e como as imagens podem ser desagradáveis, uma vez que a própria realidade ou nós mesmos somos já desagradáveis. Passamos então do prazer do sonho da imagem¹⁶ ao desprazer do pesadelo da imagem; assim passamos a ser mais críticos, mais reflexivos, mais sensíveis, mais de outro modo; nós tentamos, assim, ser menos os Últimos Homens.¹⁷

François Soulages
Oslo/Paris, agosto de 2019

1 Pirandello, colóquio com Filippo Surice, maio de 1909, in Pirandello, *Nouvelles complètes*, Paris, Gallimard, Quarto, 2000, p. 2194.

2 Cf. François Soulages, *Barroco & interface e arts hybridas*, (dir.), Salvador, Cultura visual, 2006.

3 Pascal, *Pensées*, classement Léon Brunschvicg, Paris, *Livre de bolso*, 1972, n° 134.

4 *Op. cit.*, n° 240.

5 Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra* (1883-5), in *Œuvres*, Paris, Flammarion, Mille et une pages, 2000, p. 335.

6 Cf. François Soulages, *D'une esthétique de la photographie vers une esthétique de l'image*, Saint-Denis, Université Paris 8, 2000, ch. 2..

7 Cf. François Soulages, *O sensível contemporâneo*, (dir.), Salvador, UFBA, 2011.

8 Cf. François Soulages, *Estética da fotografia*, São Paulo, Senac, 2010, ch. 7, 3.2. et ch. 8., 1.1.

9 Cf. François Soulages, *De la photographie au post-digital. Du contemporain au post-contemporain* (codir.), Paris, L'Harmattan, collection Eidos, série Photographie, 2017 et *Pratiques et usages numériques*, (codir.), Paris, Lavoisier, 2013.

10 Cf. François Soulages, *Création (photographique) en France*, Toulon, Musée de Toulon, 1988.

11 Cf. François Soulages, *Malraux, le passeur de frontières*, (dir.), Paris, L'Harmattan, collection Eidos, série Littérature, 2015.

12 Cf. François Soulages, *Estética da fotografia*, Sao Paulo, Senac, 2010, ch. 12, 2.

13 Cf. François Soulages, *Le corps-internet*, Sofia, Editions Ciela, collection Liber Liber, 2014, *Dialogues sur l'art & la technologie, Autour d'Edmond Couchot*, (dir.), Paris, L'Harmattan, 2001 et *Egonline. Du selfie*, (codir.), Paris, L'Harmattan, collection Eidos, série Photographie, 2017.

14 Cf. François Soulages, *Dedans/Dehors*, Paris, Faut Voir, 1984, *L'alphabet indien*, Aubervilliers, La Maladrerie, 1986., *Moments éphémères*, Paris, Argraphie, 1988.

15 John Le Carré, *Le tunnel aux pigeons*, Paris, Seuil, 2016, p. 17.

16 Cf. François Soulages, *L'homme qui rêve*, (codir.), Paris, L'Harmattan, coll. Eidos, série Philosophie, 2015 et *Les frontières des rêves*, (idem).

17 Cf. François Soulages, *Photographie et inconscient*, (dir.), Paris, Osi-
ris, 1986.

Recebido: 01 de agosto de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Regina Silveira *

Prazer da Imagem

*

Regina Silveira é artista multimídia, gravadora, pintora, professora. Concluiu, em 1959, bacharelado em pintura no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (IA/UFGRS), onde estuda com Aldo Locatelli (1915-1962) e Ado Malagoli (1906-1994), entre outros. Licenciou-se em desenho pela Faculdade de Filosofia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). No início da década de 1960, tem aulas de pintura com Iberê Camargo (1914-1994), e de gravura com Francisco Stockinger (1919-2009) e Marcelo Grassmann (1925-2013), no Ateliê Livre da Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Como bolsista do Instituto de Cultura Hispânica, em 1967, estuda na Faculdade de Filosofia e Letras de Madri. Em 1969, é convidada a ministrar cursos na Faculdade de Artes e Ciências da Universidade de Porto Rico. Volta para o Brasil em 1973, e coordena até 1985 o setor de gravura da Faculdade de

Resumo Nesta comunicação a artista Regina Silveira seleciona obras específicas de seu próprio percurso que possam ter buscado deliberadamente provocar no destinatário efeitos de prazer, surpresa ou fruição, e que estão certamente ligados às funções da arte, aquelas capazes de transformar a percepção e a experiência do real.

Palavras chave Arte Contemporânea, Instalação, Arte e Tecnologia, Imagem.

Pleasure of the Image

Abstract *In this communication, artist Regina Silveira selects among her specific works that may have deliberately sought to cause in the public effects of pleasure, surprise or enjoyment, and which are certainly linked to the functions of art, those capable of transforming the perception and experience of reality.*

Keywords *Contemporary art, Installation, Art and Technology, Image.*

Artes Plásticas da Fundação Armando Álvares Penteado (Faap). Em 1974, passa a lecionar na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Na mesma instituição, defende dissertação de mestrado em 1980 e, em 1984, obtém o título de doutora. De 1991 a 1994, permanece em Nova York, com bolsas de estudo concedidas pela John Simon Guggenheim Foundation (1991), pela Pollock-Krasner Foundation (1993) e pela Fullbright Foundation (1994). Em 1995, recebe bolsa de artista residente da Civitella Ranieri Foundation. Recebe, em 2000, o Prêmio Cultural Sérgio Motta. Lista de inúmeros prêmios e participações em grandes mostras e bienais e faz parte de várias coleções no Brasil e exterior, sendo uma das mais importantes artistas contemporâneas brasileiras.

Tendo recebido a missão de vir aqui para falar do *Prazer da Imagem*, na trilha deste pequeno e notável texto de Roland Barthes (*Prazer do Texto* - R. Barthes) que foca a recepção/ fruição quase sensual, de escrituras abertas a esta dimensão do prazer (o que alguém já considerou ser o estado da linguagem quando vira arte) mas com base em minha própria obra, decidi fazer escolhas específicas em meu percurso, para selecionar obras que possam ter buscado deliberadamente provocar no destinatário esses efeitos de prazer, surpresa ou fruição, e que estão certamente ligados às funções da arte que mais prezo, aquelas capazes de transformar a percepção e a experiência do real.

Entretanto, tomando posição quanto ao papel do interprete, já declaro que não tenho em meu percurso obras tão abertas que na própria concepção tenham deixado intervalos para um significado que só se completa pela interação – muitas vezes até ativa, em termos quase físicos com o espectador.

Estou (ou pelo menos quero estar) mais próxima às conceituações de Duchamp sobre o papel do espectador, com interpretações ambíguas e abertas onde se empilham os significados - na rota dos textos prazerosos de Barthes - aqueles longe da lógica e das classificações seguras.

Dentro de minha produção de tantas décadas, poderia ter escolhido falar das obras e exposições das que pude derivar atividades educativas, desenvolvidas em colaboração com museus e instituições, no Brasil e no exterior. Certamente temas e imagens envolvidos puderam produzir efeitos transformadores nos públicos de diversas idades convocados a estas espécies de diálogos e repostas. Mas essas atividades foram quase todas feitas ao abrigo de instituições e espaços de arte.

Por isso também minha escolha hoje foi outra, apoiada na crença firme de que as obras que respondem mais ativamente à função de transformar a percepção e a experiência do real, são aquelas que fiz em espaços públicos, fora dos espaços protegidos da arte onde tratei de inscrevê-las nos espaços sociais, da vida. Paradoxalmente, nas condições em que é mais difícil aferir aquilo que se deseja apontar aqui : os efeitos transformadores sobre usuários, recebedores, ou como se puder chamar o público anônimo que representa o lado da recepção da arte, nas ruas, nos territórios da arte pública.

Ainda algumas observações: que tipo de percepção? Aquela do corpo a corpo com o fenômeno, não a mediatizada digitalmente... isto seria outra discussão... Não sei se seus efeitos são exatamente prazerosos, como autora só posso falar do que moveu minhas intenções, e nas estratégias e operações poéticas em que me apoio. Tenho afirmado e mesmo já se sabe que meu instrumento preferido tem sido a produção de deslocamentos do sentido, tendo como meta a descontextualização de significados já instalados (*ostranenie*). Tenho sempre presente (uma espécie de norte?) a observação de Villem Flusser sobre o papel do artista na vida, no real papel de mágico, que faz a conexão mágica com o mundo. Para enxertar o inusual, o surpreendente, a estranheza – apostando na capacidade de mudar tudo. Gosto de pensar que a missão pode ser essa...

Minha apresentação (finalmente!) então é sobre a fatia de Arte Pública do meu trabalho. Através de alguns exemplos (que não esgotam a quantidade), repartidos inicialmente numa divisão já conhecida - efêmera/permanente.

Começo pelas obras que tem como traço principal a efemeridade, o que abrange a grande maioria desta minha produção. As mais radicais foram as que se aproximaram das fantasmagorias que por décadas habitaram minhas reflexões no campo das sombras perspectivadas, anamorfozes, das determinações dos pontos de vista e sobretudo dos truques óticos - em suma, da tradição ilusionista inteira, vista criticamente, num percurso que de saída interroga o real visual e que me levou à fotografia, depois ao pré-cinema, às simulações digitais, e recentemente até a VR....

Minha estreia nesta classe de aparições foi o *Super Herói, Night and Day*, um tipo de fantasma que teve como primeiro *habitat* a Avenida Paulista (em 1997) - a versão *Day* é a sombra esticada de 42 m colocada sobre uma fachada da avenida, sempre à vista-- e a versão *Night* foi a animação com raio laser, de uma imagem que movia apenas a capa, e que podia cruzar uma distancia de 10 km, sempre em foco. Com um equipamento então gigante (para resfriamento do canhão de laser) colocado no terraço do Conjunto Nacional, o super herói percorreu a avenida durante cinco noites seguidas. O efeito foi forte (encontrei anos depois quem me contasse a história de ter visto este herói-aparição, desde dentro de um ônibus, sem saber que falava com a autora) e também foi forte e interessante o anonimato (tanto meu quanto do público). Depois o *Super Herói* circulou em Buenos Aires, em Puerto Rico - mas em sua última aparição teve que ficar preso à fachada do Itaú Cultural, pela atual regulamentação das projeções urbanas.

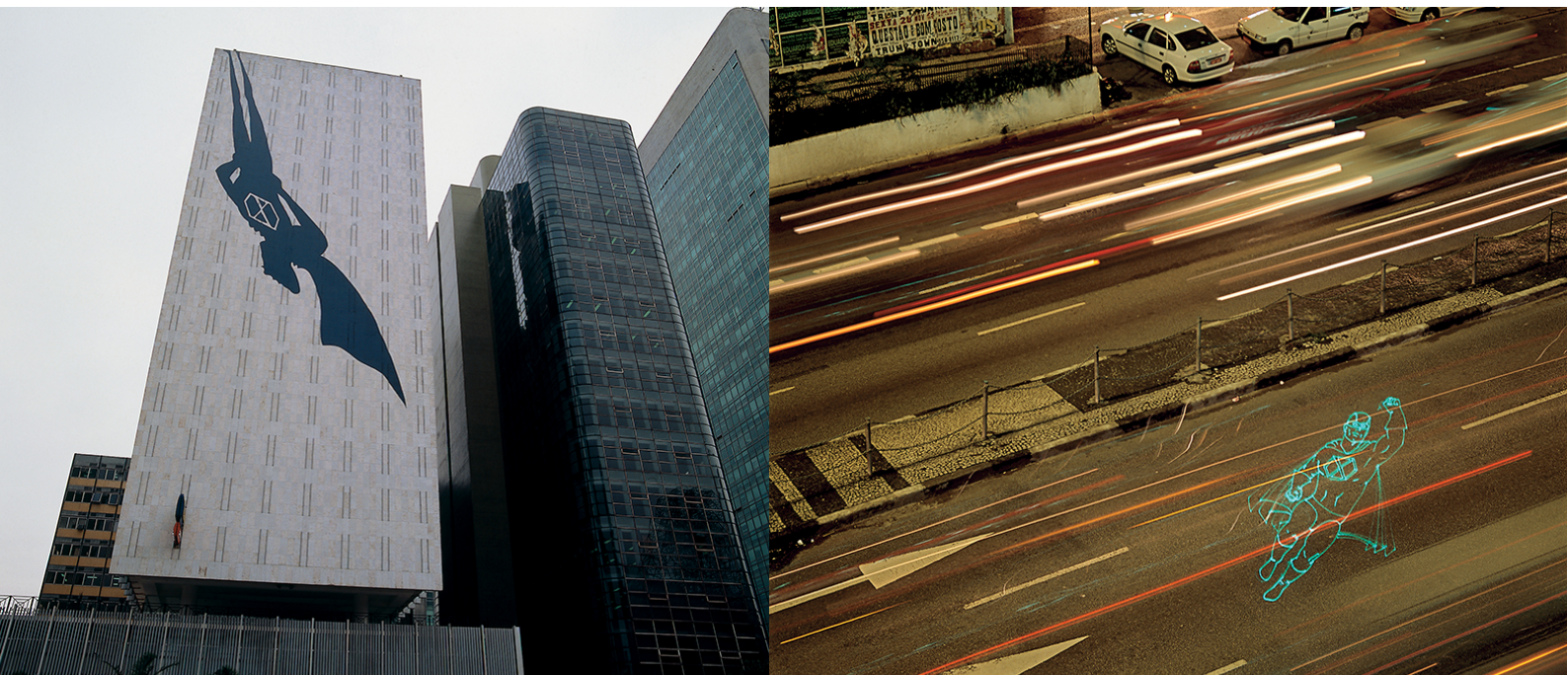


Fig 1. *Super Herói, Night and Day* (1997)

Então veio a mosca de *Transit* (2001) - solucionada como gobo metálico projetado a partir de um veículo em deslocamento, por diversas noites e em diferentes áreas da cidade - o que gerou o documentário *Transit* (Olhar Periférico Filmes). A mosca transitou pela Paulista, pelo centro da cidade, Minhocão, a Oca no Ibirapuera, Obelisco, Memorial da América Latina - e muitos outros lugares onde sua presença não era exatamente um signo de prestígio...

Fig 2. *Transit* (2001)Fig 3. *NOOR* (2005)Fig 4. *Iluminaluz* (2007)

Uma projeção peculiar foi *NOOR* (2005), a caligrafia hindi para a palavra LUZ/Noor que circulou nos mercados noturnos durante festival de *Performing Arts*, 2006, em Lahore, Paquistão (com participação indicada pelo Ministério de Relações Exteriores do Brasil), cidade onde estive ministrando o workshop *Vestígios* na Fac. de Arte e Design - *Noor*, foi um tipo de provocação/homenagem a Nur Jahan, imperatriz da Índia e Paquistão (sec. 18), uma das heroínas da Ásia, poetisa e feminista *avant la lettre*, numa operação arquitetada em cumplicidade com o então embaixador Fausto Godoy, assessorada por um poeta calígrafo paquistanês e algumas alunas mulheres do meu workshop. (Os meninos não podiam se envolver...)

Dela derivou a projeção *Iluminaluz* (2007) da palavra LUZ, uma tautologia luz palavra/iluminada ambulante, em Bogotá.



Fig 5. UFO (2006)



Fig 6. Passeio Selvagem (2009)

Na sequência de personagens noturnos, ainda cito o *UFO* (2006) - que circulou em SP em noite de Virada Cultural - e a animação a laser *Passeio Selvagem* (2009), vista originalmente em Sevilha por ocasião de um evento que reunia manifestações de pré-cinema, e no centro de SP - Copan e Minhocão, por uma noite.

Minha mais recente aparição no tecido urbano foi outra mosca: *Surveillance* (2015) a animação digital em 3D que projetei publicamente no festival *Visualismo*, na Praça Mauá, no Rio - no MAR e sobre os edifícios do jornal A Noite...

Como autora, meu maior prazer em qualquer dessas intervenções foi a de me misturar com o público e compartilhar as suas reações.... Mas não sei se, no lugar, saberia criar distância para avaliar essas reações sempre difusas e anônimas



Fig 7. Surveillance (2015)



Fig 8. LUMEN (Madrid 2005)

Depois dos fantasmas iluminados, ainda na categoria de obras públicas efêmeras tenho diversas obras que são fixas e se prendem a arquiteturas ou espaços de convívio, no contexto urbano. Há o grupo das obras ligadas a visualidades que tentam transmitir significados de maravilhamento e transcendência, descendentes da minha exposição intervenção LUMEN - no Palácio de Cristal (Madrid 2005) como os *Glossários*, que tem funcionado como constelações luminosas da palavra LUZ. O primeiro deles foi o Glossário - que construí no lobby de um dos prédios do Hospital Paulo Vasconcellos (2010) seguido de outros como o Glossário refletido no chão do pátio interno do Museu Lasar Segall (2011) e o conjunto de marquises iluminadas, o *Glossary* que fiz em colaboração com o arquiteto Álvaro Razuk - como obra efêmera e específica para o festival LUMINATO em Toronto (2015) - todos com forte acentuação no efeito (deliberado) de beleza e prazer no uso e interpretação da imagem. O de mais curta duração foi o último, pois o festival (música e performance) durou apenas 10 dias...

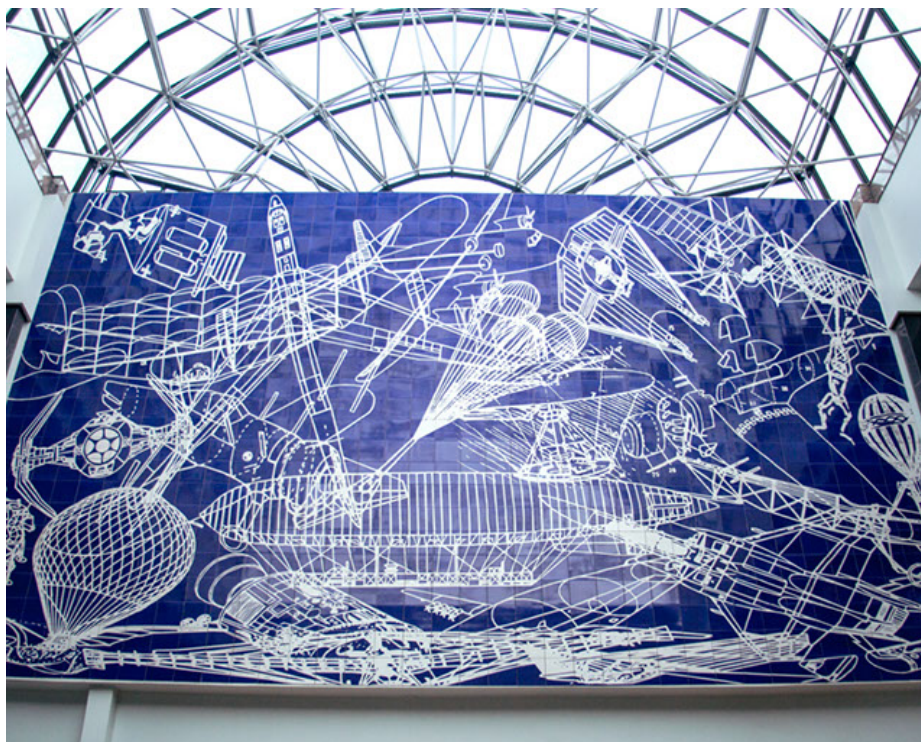
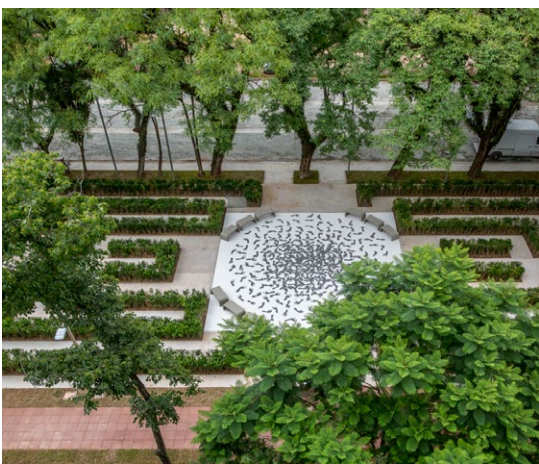


Fig 9. LUMINATO (Toronto 2015)

Entre as obras efêmeras fixadas em espaços urbanos *Phantasmata* - que realizei para a Bienal de Havana em 2015 - propõe um viés mais crítico. *Phantasmata* é um grafitti pintado sobre o asfalto, feito parcialmente no Malecon e integralmente na frente do Palácio de la Revolución, em Havana. Trata-se da imagem agigantada (diagramática) de um estacionamento fantasma, onde alinhei ícones de veículos supostamente estacionados - entendendo como veículo tudo o que se move ou desloca, em terra, mar ou ar - seja mecânico ou animal - na verdade a imagem postulava o que já estava em tempo de estacionar em Cuba - o barco, a cucaracha, o tanque de guerra, o míssil etc. Para esta realização arrolei um bando de jovens colaboradores - primeiro deles foi o Magosh, grafiteiro paulistano da melhor estirpe da arte da rua, que passou os meses anteriores à minha ida a Havana em meu estúdio ensinando e fazendo as máscaras que depois foram finalizadas no workshop com os alunos da ISDI - Instituto Superior de Desenho Industrial - escalados especialmente para me assessorar nesta intervenção urbana. Na deriva pela cidade, a surpresa...

Fig 10. *Phantasmata* (Havana 2015)



Fig 11. *Orbis* (2000)Fig 12. *Paraver* (2012)Fig 13. *Mundo* (2017)

No último conjunto de obras que seleccionei para hoje, o da obras permanentes situadas em lugares públicos, quero antes mostrar aquelas que tem uma certa vida tranquila, com efeitos de prazer mais assegurados mas a conta-gotas, pois terminam formando hábitos (desejáveis) e são mais conservadas e vivas porque estão em espaços que garantem alguma preservação - como o *Teorema da Gaveta* na fachada do Centro de Computação da USP em São Carlos (1998), *Ex Orbis*, situada desde 2000 no aeroporto Salgado Filho em Porto Alegre, *Paraver*, (2012) a árvore em anamorfose gravada sobre vidro e implantada em parque de esculturas em São Bernardo, e a bem mais recente praça *Mundo* (2017), na USP, em homenagem ao geógrafo Milton Santos. Em *Mundo* um labirinto de murtas cerca uma narrativa das pegadas alusivas a um evento imaginário, que tivesse passado e deixado suas marcas no centro da praça.

Passo às minhas obras públicas permanentes que não tem vida tranquila, cujo destino quase irremediável é o vandalismo e a deterioração irreversível - Neste ultimo capitulo, devo inicialmente afirmar que elas tem colocado em questão minhas melhores intenções de produzir efeitos de beleza, ou fruição prazerosa em espaços de convivência urbana.



Fig 14. Duplo (2004)



Fig 15. Paraler (2015)

O *Duplo* (2004), encomendado pela Universidade Cruzeiro do Sul para compor as obras poeticamente sofisticadas de um praça fechada (uso exclusivo para alunos das faculdades) encarregada ao arquiteto Daniel Kruschin, numa condição ótima que entrou em colapso quando a praça passou a depender não mais da Reitoria mas da Sub Prefeitura daquela região (Anália Franco? Belenzinho?) e foi aberta ao uso público. Foi notória minha reação ao ver o *Duplo* destruído, queimado e grafitado, quando disse o maior palavrão registrado em documentário da TV Cultura. Na sequência de providências que foram então possíveis a Sub Prefeitura foi demandada e pintou tudo de cinza - depois a peça cinzenta novamente foi grafitada, queimada e destruída. O *Duplo* acabou!

Entretanto, como aqui quero falar no prazer da imagem, finalizo trazendo uma pequena genealogia de obras públicas que mesmo passando por processo duro (irreversível?) de vandalismo e desmontagem similar ao *Duplo*, (apenas em grau menor ou mais lento) está na origem de uma outra atitude - minha - face à produção de obras públicas que poderá - quem sabe? - levar tudo a um patamar mais prazeroso.

Preciso de início me referir a *PARALER* (2015), a calçada da Biblioteca Mario de Andrade que foi concluída há uns três anos atrás, atualmente em deterioração progressiva. Já contei muitas vezes (vezes demais?) da sua descendência direta do projeto que fiz para o novo prédio da NY Public Library no Bronx, em NY, depois que ganhei em 2002, o concurso da prefeitura de NY para obras permanentes no prédio, um resultado cancelado oito meses depois, por meu desentendimento com os arquitetos e livreiros. No trânsito feliz do projeto para a Biblioteca MA, apesar do depósito de mais de duas toneladas de porcelanato cortado e dos arquivos digitais desses desenhos - pensando no futuro - minha aposta aparentemente fracassou: irresponsabilidade e descaso explicam o estado atual da calçada vandalizada.

Escapar ao destino catastrófico dessas obras públicas para as quais havia desejado permanência, foi minha razão principal para aceitar o convite (do curador Nelson Brissac) para integrar o projeto ZL Vórtice, voltado para a reurbanização e recuperação ambiental, com escala e alcance territorial, para desenvolver possível projeto de calçadas em zonas de ocupação na várzea do Rio Tietê - uma periferia densamente povoada da Zona Leste de São Paulo, castigada por periódicas enchentes, onde praticamente não existem espaços públicos nem calçadas nem arte.

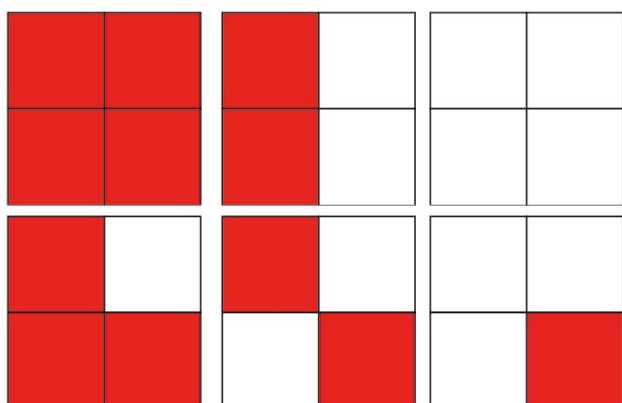
Com o nome de *Nossa Calçada*, este projeto está em desenvolvimento, já fazem mais de dois anos, apoiado tecnicamente por órgão de pesquisa da Faculdade Politécnica da Universidade de São Paulo entre outros aliados importantes, com encaminhamento lento e seguro - mas difícil - por diversas instâncias governamentais - agora próximo ao desfecho?

Neste projeto de arte pública a diferença será a repartição da autoria ao lado de alguns motivos que eu mesma inventei, assessorada por sugestões de moradores durante diversas oficinas realizadas com eles, nas áreas envolvidas, em que os próprios participantes sugeriam e desenhavam outros motivos gráficos significantes para cada uma das áreas previstas

para as novas calçadas. Mais ambicioso ainda é o plano profissionalizante acoplado ao projeto, para que os moradores tenham acesso e instrumentos para uma formação profissional específica, focada em aprender a produzir e a colocar o tipo de lajota drenante – especialmente desenvolvida pela Politécnica, para controlar as águas das chuvas.

A mim como artista /autora que no início deste processo de envolvimento com aquelas comunidades queria tão somente levar um pouco de ordem e beleza aquelas áreas onde isto não existe, coube gradativamente ganhar a consciência de que o que tinha a fazer era chegar - sucintamente - à criação dos seis módulos das lajotas coloridas com que os moradores mesmos vão aprender a configurar seus motivos e , em termos mais gerais, exercer a coordenação de um projeto de arte pública cuja marca maior é o pertencimento implicado. A esperança é que o *Nossa Calçada* possa ajudar a resolver o descuido oficial generalizado para com a arte pública, pois para aqueles moradores convocados o mote vai ser: “as calçadas são nossas, nós mesmos fizemos e cuidamos”.

Fig 16. Nossa Calçada



Conclusão

Ao longo desta fala disse diversas vezes que para o artista/autor é bem difícil aferir o grau de prazer - nesta altura até gostaria de substituir esta expressão por grau de transformação, ou melhor ainda, de contaminação - enquanto efeito que as imagens podem causar na recepção da arte, pois por mais que queira, o artista não tem qualquer controle sobre a fruição do outro... Entretanto, o mesmo artista está infalivelmente incluído na interpretação, pela simples intencionalidade embutida na obra.

Para concluir, queria assinalar que a maioria das obras que convoquei para esta apresentação já não existem mais, pela condição de efemeridade que as caracterizou. Apenas em alguns casos quando a memória digital é estocada como matriz, elas guardam a possibilidade de repetição futura, em versões, desejavelmente renovadas. Fora isto, são pura documentação e memória. Agradeço a oportunidade de poder repartir com este público um pouco desta memória e de fazer essas considerações sobre as funções da arte.

Bibliografia

BARTHES, Roland. **Prazer do Texto**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

SILVEIRA, Regina, **Projeto Nossa Calçada**. ZL Vortice Intervenções Urbanas - Laboratório (Dezembro, 7, 2015). Disponível em: <https://zlvortice.wordpress.com/2015/12/07/regina-silveira-projeto-nossa-calcada/> Acesso em: 25 ago. 2019.

SILVEIRA, Regina. (2016). **Olhar o Percurso: depoimento de artista in Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa**. (PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.)). São Paulo : ECA/USP. p. 9-41. Disponível em: <http://poeticasdigitais.net/assets/dialogostransdisciplinares2.pdf> Acesso em: 25 ago. 2019.

Recebido: 06 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Lucia Santaella *

Estética da Fascinação



Lucia Santaella é pesquisadora 1 A do CNPq, Professora Emérita na pós-graduação em Comunicação e Semiótica e na pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP). Doutora em Teoria Literária pela PUC-SP e Livre-docente em Ciências da Comunicação pela USP. Já levou à defesa 240 mestres e doutores. Publicou 42 livros e organizou 16, além da publicação de perto de 400 artigos no Brasil e no exterior. Recebeu os prêmios Jabuti (2002, 2009, 2011, 2014), o prêmio Sergio Motta (2005) e o prêmio Luiz Beltrão (2010). <lbraga@puensp.br>
ORCID: 0000-0002-0681-6073

Resumo Este artigo discorre sobre a estética da fascinação, aqui caracterizada como uma modalidade estética. O texto está dividido em quatro partes, buscando explicitar os sentidos da fascinação, a questão filosófica, as características de uma estética da fascinação e com um epílogo voltado para algumas reflexões sobre a fascinação no campo da arte.

Palavras chave Fascinação, Estética da fascinação, Arte digital.

Aesthetics of Fascination

Abstract *This article discusses the aesthetics of fascination, characterized here as an aesthetic modality. The text is divided into four parts, seeking to explain the senses of fascination, the philosophical question, the characteristics of an aesthetic of fascination and with an epilogue focused on some reflections on fascination in the field of art.*

Keywords *Fascination, Aesthetics of Fascination, Digital Art.*

Discorrer sobre o tema da fascinação não é uma tarefa fácil. Sabemos o que é fascinação porque a sentimos. Mas no momento em que procuramos defini-la, as ideias e as palavras se embaralham. Aliás, a própria etimologia da palavra não é muito precisa, resvalando, inclusive, na noção e visão do falo sagrado. Seu sentido também está ligado às bruxas e serpentes que são capazes de lançar um olhar com o poder de imobilizar quem o recebe.

Mais dificultosa se torna ainda a minha tarefa quando a fascinação é caracterizada como uma modalidade estética. Para dar conta, tanto quanto possível, das dificuldades, tomei como rota a divisão da tarefa em quatro partes, com um epílogo voltado para algumas reflexões sobre a fascinação no campo da arte. As quatro partes são: 1. Explicitar os sentidos de fascinação. 2. O que a filosofia tem a dizer sobre a fascinação. 3. Explicitar os sentidos de estética. 4. Levantar as características de uma estética da fascinação. Por fim, refletir sobre como essa questão poderia ser pensada no universo da arte.

Análise semântica da fascinação

Fascinação é um substantivo derivado da ação verbal de fascinar. Alguns sinônimos mais próximos ou um pouco mais distantes, mas que podem ainda ser tomados como sinônimos são: impregnação, estimulação, atração, excitação, empolgação, inspiração, animação, instigação, gratificação, sedução, provocação, possessão.

A fascinação é um efeito sobre um sujeito que resulta da ação de algo que deslumbra, impressiona, encanta, enfeitiça, eletrifica, inflama, delicia, emociona, preenche, entusiasma, afeta, alegra, encoraja.

Para produzir esse efeito, algo precisa ter alguns ou algum dentre os seguintes atributos: ser deslumbrante, maravilhoso, espetacular, sensacional, belo, voluptuoso, sensual, harmonioso, amável, charmoso, luxuoso, paradisíaco, imaginativo, engenhoso, desejável; ter esplendor, ter grandiosidade.

A constelação semântica, na qual os sentidos possíveis da palavra se espraíam, é um bom indicador da dificuldade de se lidar com uma definição precisa de seu significado.

O que a filosofia tem a dizer sobre a fascinação

Isto posto, é curioso pensar o quanto a história da filosofia se manteve afastada até o século XIX de pensar sobre quaisquer questões que se aproximassem desse tema. Por séculos a fascinação, tomada como apenas como sinônimo de enfeitiçamento, foi temida como um poder demoníaco, que podia capturar a atenção de uma pessoa para cativá-la, destituindo-a de qualquer poder de resistência. Exemplo disso, encontra-se no episódio das sereias na Odisseia, cujo canto fascinava para destruir.

Na realidade, tal afastamento da filosofia não é de se estranhar, dada a hegemonia da razão que só foi rompida por Nietzsche cuja noção do dionisíaco apresenta os necessários traços de ruptura com o passado. Outro filósofo que traz alguma contribuição para nos aproximar do sentido que a fascinação pode ter é Spinoza na sua teoria das afecções de que Deleuze extraiu a noção de intensidades de Deleuze.

As afecções e os afetos

A teoria dos afetos em Espinoza está inserida no contexto complexo de sua filosofia. Não existe aqui espaço para mapear esse contexto, dado o tempo de entendimento que ele implica. Assim sendo, penetrarei diretamente na questão dos afetos, levando em consideração apenas alguns dos pressupostos sem os quais essa questão ficaria prejudicada.

Segundo Land (2014, p. 75-76), não há separação em Espinoza entre mente e corpo. “A mente humana é a ideia clara e perfeita do corpo humano e, portanto, nessa medida é uma só com ele”. O corpo existe no tempo e é composto de muitas partes, cada uma delas com suas partes subordinadas. O corpo é afetado de múltiplas maneiras por outros corpos, assim como age sobre eles também de várias maneiras. Em todos os seus aspectos, os estados do corpo são paralelos aos estados da mente. Contudo, a ideia do corpo que a mente tem não é do corpo como ele é em si, mas sim com respeito aos seus estados, ou seja, a mente só se conhece como uma sucessão de estados corporais. Portanto, à sucessão de ideias corresponde uma sucessão de estados corporais. Mas o conhecimento que advém de contatos fortuitos na empiria é confuso e insatisfatório. Daí a necessidade de processos comparativos para se aceder a ideias gerais. Ideias são representativas, mas há, de um lado, a ideia que somos a qual está em Deus enquanto nos constitui e, mais do que isso, enquanto é afetado por uma infinidade de outras ideias. Para Espinoza essa ideia é adequada e não a obtemos imediatamente.

De outro lado, há a ideia que temos, aquela que obtemos nas condições naturais de nossa percepção. Esta representa o que sucede em nosso corpo, efeito de um outro corpo sobre o nosso, quer dizer, misturas entre dois corpos. Consequentemente, trata-se de uma ideia inadequada que se caracteriza como imagem (Deleuze, 1970, p. 86-87). Esta corresponde às próprias afecções corporais, marcas de um corpo exterior sobre o nosso. Assim, influências perturbadoras ou destrutivas vêm sempre de fora. É nesse contexto que se insere a teoria das emoções.

Mente e corpo estão tão intimamente ligados que cada emoção é tanto um estado da mente quanto do corpo. Para que isso se torne claro, cumpre penetrar na ética espinoziana, segundo a qual é preciso diferenciar *affectio* e *affectus*, infelizmente muitas vezes traduzidas como sinônimos, no sentido de afecção. Ao contrário, contudo, *affectio* deve ser traduzido por afecção e *affectus*, por afeto e não necessariamente por sentimento, como querem alguns. Diferentemente de uma ideia, que tem natureza represen-

tativa, o afeto não representa nada. Por exemplo, uma esperança, uma angústia, um amor, não representam nada.

Para Spinoza, segundo Deleuze (ibid.), o afeto pressupõe a ideia, o que não quer dizer que ele se reduza a ela, pois são duas espécies de modos de pensamento que diferem em natureza, irreduzíveis um ao outro, porém simplesmente tomados numa tal relação que o afeto pressupõe uma ideia, por mais confusa que seja. Mesmo quando se diz: “eu não sei o que eu sinto”, há uma representação, por mais confusa que seja, do objeto. Mas qual é a diferença fundamental entre ideia e afeto? A existência é uma espécie de variação contínua à medida que uma ideia substitui a outra, mesmo que essa diferença seja minúscula “e é essa espécie de linha melódica da variação contínua que irá definir o afeto ao mesmo tempo na sua correlação com as ideias e em sua diferença de natureza com as ideias”.

Assim, o afeto é constituído pela transição ou passagem vivida de um grau de perfeição da ideia a um outro grau. Mas o afeto não consiste em uma ideia. O grau de perfeição da ideia depende do fato de uma ideia ser capaz de aumentar ou diminuir nossa potência para agir. Há ideias que nos afetam pela tristeza, outras pela alegria. Na linha melódica de variação contínua constituída pelo afeto, Spinoza irá determinar dois polos: de um lado a alegria, do outro, a tristeza, as paixões mais fundamentais. Enquanto a primeira envolve um aumento de nossa capacidade de agir, a tristeza envolve a diminuição de nossa capacidade de agir.

Distinta, mas inseparável do afeto, a afecção, por seu lado, é o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de um outro corpo, como quando sentimos o calor do sol sobre nós e isso se constitui em uma afecção do nosso corpo. Não o sol em si, mas a ação do sol, ou o efeito do sol sobre nós, quer dizer, uma mistura de dois corpos, “um corpo que se diz agir sobre o outro, e um corpo que recolhe o traço do primeiro”. E o traço de um corpo sobre o nosso corpo será chamado de ideia de afecção que Spinoza chama de primeiro gênero de conhecimento, aquele que só conhece as coisas pelos efeitos que elas provocam, os traços que elas deixam no corpo. Quando o corpo que nos modifica compromete ou destrói nossas relações características, diz-se que nossa potência de agir é diminuída ou mesmo destruída. Com isso, voltamos a encontrar aqui os dois afetos fundamentais: a tristeza e a alegria.

Em suma: nada é bom para alguém quando se excede seu poder de ser afetado. “Um poder de ser afetado é realmente uma intensidade ou um limiar de intensidade. O que Spinoza realmente quer é definir a essência de alguém de maneira intensiva, como uma quantidade intensiva” (Deleuze, 1970, p. 88). Se alguém não conhece as suas intensidades, arrisca-se a ter maus encontros. Pode-se pensar que é belo o excesso, a desmedida. Mas esta não leva a nada além do fracasso.

Mas como o afeto, que é sempre uma paixão, aumenta ou diminui nossa potência de agir? Aqui Spinoza dá uma guinada quando afirma que afetos ativos são aqueles em que não existem mais paixões, “onde a potência de agir é conquistada” ao invés de passar por meras variações contínuas.

Disso resulta não uma moral, mas uma ética que pergunta o tempo todo do que somos capazes, o que está em nossa potência. Esta leva à segunda forma de conhecimento que é o encontro com o comum, com o coletivo. As noções comuns não são abstratas. Elas são coletivas, remetendo sempre a uma multiplicidade de singularidades.

Bem mais recentemente, a teoria dos games tem se apropriado do conceito de estado de flow, do psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi que descreve esse estado como aquele de completo envolvimento em algo por si mesmo quando o ego fenece e o tempo desvanece.

Contudo, até onde vai meu conhecimento, é na fenomenologia de C. S. Peirce que podem ser encontradas as fontes mais ricas à experiência do fascínio. Na categoria da primeiridade peirciana, podemos encontrar elementos para compreender o estado de sentimento de intensa entrega psíquica, capaz de caracterizar as nervuras com que a fascinação é tecida.

A primeiridade peirciana

Todo o pensamento filosófico, lógico e científico de Peirce deriva da sua fenomenologia. Enquanto a fenomenologia continental caminhou sobre o pressuposto de um sujeito transcendental, as categorias peircianas derivadas de seus estudos foram extraídas a céu aberto, despojadas de pressupostos e condições a priori. As categorias são universais e onipresentes, reconhecíveis em quaisquer fenômenos de quaisquer espécies, físicos, cosmológicos, biológicos, psíquicos, antropológicos, sociais etc. Elas são apenas três e não mais do que três, o que sinaliza sua extrema generalidade, às quais Peirce deu o nome de primeiridade, secundidade e terceiridade.

Para se obter uma ideia do vasto escopo das categorias, a primeiridade está presente em tudo que estiver relacionado com acaso, possibilidade, incerteza, indeterminação, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, mônada. A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, oposição, polaridade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. A terceiridade diz respeito à generalidade, tempo, continuidade, crescimento, inteligência. As categorias estão onipresentes em todo e qualquer fenômeno, mas não da mesma maneira, pois pode haver predominância de uma das categorias sobre as outras. O sentir, que aqui nos interessa investigar, encontra-se, em princípio, sob o domínio da primeiridade. Entretanto, à luz das categorias, o que chamamos de sentir desdobra-se em três níveis correspondentes às categorias. Assim, o sentimento como possibilidade seria um primeiro do primeiro. A comoção, ou seja, as reverberações do sentimento no corpo, estaria sob a modalidade do segundo do primeiro, enquanto a emoção seria um terceiro do primeiro. Vejamos em mais detalhes essa reiteração das categorias na sua capacidade de evidenciar as minúcias do sentir.

Em meus escritos sobre Peirce aparecem variadas versões das categorias. Creio, no entanto, que a versão mais detalhada é aquela que comparece no pequeno livro *O que é semiótica* (Santaella, 1983). É essa versão que segue abaixo com poucas modificações.

Se fosse possível parar, para examinar, num determinado instante, de que consiste o todo de uma consciência, qualquer consciência, a minha ou a sua, se fosse possível parar essa consciência no instante presente, ela não seria senão presentidade como está presente. Trata-se, pois, de uma consciência imediata tal qual é. Nenhuma outra coisa senão pura qualidade de ser e de sentir. A qualidade da consciência imediata é uma impressão (sentimento) in totum, indivisível, não analisável, inocente e frágil.

Tudo que está imediatamente presente à consciência de alguém é tudo aquilo que está na sua mente no instante presente. Nossa vida inteira está no presente. Mas, quando perguntamos sobre o que está lá, nossa pergunta vem sempre muito tarde. O presente já se foi, e o que permanece dele já está grandemente transformado, visto que então nos encontramos em outro presente, e se pararmos, outra vez, para pensar nele, ele também já terá voado, evanescido e se transmutado num outro presente.

O sentimento como qualidade é, portanto, aquilo que dá sabor, tom, matiz à nossa consciência imediata, mas é também paradoxalmente justo aquilo que se oculta ao nosso pensamento, porque, para pensar, precisamos nos deslocar no tempo, deslocamento que nos coloca fora do sentimento mesmo que tentamos capturar. A qualidade da consciência, na sua imediatez, é tão tenra que não podemos sequer tocá-la sem estragá-la.

Nessa medida, o primeiro (primeiridade) é presente e imediato, de modo a não ser segundo para uma representação. Ele é fresco e novo, porque, se velho, já é um segundo em relação ao estado anterior. Ele é iniciante, original, espontâneo e livre, porque senão seria um segundo em relação a uma causa. Ele precede toda síntese e toda diferenciação; ele não tem nenhuma unidade nem partes. Ele não pode ser articuladamente pensado; afirme-o e ele já perdeu toda sua inocência característica, porque afirmações sempre implicam a negação de uma outra coisa. Pare para pensar nele e ele já voou.

De qualquer coisa que esteja na mente em qualquer momento, há necessariamente uma consciência imediata e conseqüentemente um sentimento. Qualidades de sentimento estão, a cada instante, lá, mesmo que imperceptíveis. Essas qualidades não são nem pensamentos articulados, nem sensações, mas partes constituintes da sensação e do pensamento, ou de qualquer coisa que esteja imediatamente presente em nossa consciência.

Há instantes fugazes, entretanto, e nossa vida está prenhe da possibilidade desses instantes, em que a qualidade de sentir assoma como um lampejo, e é como se nossa consciência e o universo inteiro não fossem, naquele lapso de instante, senão uma pura qualidade de sentir. Embora a qualidade de sentimento só possa se dar no instante mesmo de uma impressão não analisável e incapturável, ou seja, num simples átimo, esse momento de impressão, dependendo do estado em que a consciência se encontra, pode ser prolongado.

Levantemos, por exemplo, algumas instâncias de qualidades de sentir ao imaginarmos um estado mental caracterizado por uma simples qualidade positiva: o sabor do vinho, a qualidade de sentir amor, perfume de rosas, uma dor de cabeça infinita que não nos permite pensar nada, sentir nada, a não ser a qualidade da dor. Um instante eterno, sem partes, indiscernível de prazer intenso ou a sutil qualidade de sentir quando vamos gentilmente acordando, dóceis, ao som de uma música.

Trata-se de estados de disponibilidade, percepção cândida, consciência esgarçada, desprendida e porosa, aberta ao mundo, sem lhe opor resistência, consciência passiva, sem eu, liberta dos policiamentos do autocontrole e de qualquer esforço de comparação, interpretação ou análise. Consciência assomada pela mera qualidade de um sentimento positivo, simples, intraduzível. É primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para nós aparecem. Qualidade de sentir é o modo mais imediato, mas já imperceptivelmente mediatizado de nosso estar no mundo. Sentimento é, pois, um quase-signo do mundo: nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas.

Resumindo e trazendo para o campo do fascínio, este se caracteriza certamente como uma dentre as possíveis qualidades de sentimento. Neste caso uma qualidade impregnante, já que aquilo que se apresenta à nossa percepção possui intensos atributos qualitativos, cores, formas, luzes, capazes de tomar plena conta de nossa mente, sem espaço para pensar ou agir, sem ego controlador, como se o senso de realidade se dissolvesse em uma nuvem de puro deslumbramento. Trata-se de um lapso de tempo de puro sentir, perto do enfeitiçamento.

Em suma: um sentimento que a paixão amorosa, quando vivida em intensidade, exemplifica com perfeição, pois o que esse estado de ser apresenta é uma perda de si em que o sujeito inebriado concentra, encapsulada, toda a sua capacidade de sentir em uma só pessoa, o objeto tido como amado. Quando o sentimento é excessivamente exacerbado, não é por mero acaso que a psicanálise o caracteriza como patologia narcísica. Passemos para a estética.

Definindo estética

Há algum tempo venho defendendo a ideia de que a estética não se limita ao campo da arte, muito menos ao da filosofia. De fato, não vem do acaso o modo como o termo “estética” passou a ser empregado em uma diversidade de áreas e atividades, quase sempre aliadas com a beleza, em especial a beleza da aparência facial e corporal.

Além dos institutos de beleza, spas, cabelereiros, maquiadores, dermatologistas e cirurgias plásticas que a cultura aprendeu a chamar de esteticistas, chegamos ao ponto da existência de um tipo muito especial de terapêutica, que dá nome a um livro, *Terapêutica em estética* e que assim se define:

Alicerçado numa sólida base científica e na grande experiência profissional de seus diversos autores, *Terapêutica em estética: conceitos e técnicas* oferece ao leitor um amplo espectro de temas no contexto da terapia estética. A obra aborda tópicos de anatomia e fisiologia da pele (constituição e funções, cicatrização, envelhecimento cutâneo); cosmetologia (fundamentos de cosmetologia, peeling ácido); recursos terapêuticos (luz intensa pulsada, criolipólise, microagulhamento, ultracavitação, laser fracionado); terapêutica estética facial (iontoforese facial, limpeza de pele); terapêutica estética corporal (gordura localizada, fibroedemageloide ou celulite, estrias); terapêutica estética específica (tratamento estético no queimado, terapia capilar, massagem com bambu); e legislação da Anvisa aplicável aos centros de estética. Trata-se de uma leitura que possibilitará aos profissionais de bem-estar e saúde conjugar um sólido conhecimento teórico com uma prática cotidiana baseada na responsabilidade social e na efetiva busca da melhora da qualidade de vida das pessoas. (Livro *Terapêutica em estética: conceitos e técnicas*)

Se partirmos da definição original de estética que provém de Alexander Gottlieb Baumgarten, isso se torna explicável. Derivada do grego *aisthesis*, significando sentir, a teoria com o nome de estética só surgiu em 1735, no texto denominado *Reflexões Filosóficas sobre algumas questões pertencentes à Poesia* (1954), onde ela foi definida como a ciência da percepção em geral. Antes de Baumgarten, na obra de vários pensadores, a estética esteve entrelaçada a outras questões filosóficas. Foi Baumgarten quem deu a ela o estatuto de uma disciplina filosófica dotada de certa autonomia, na sua obra posterior, *Aesthetica*, 2 vols. ([1750-58] 1961), escrita em latim, na qual a ciência da percepção foi tomada como sinônimo de conhecimento através dos sentidos, ou seja, ciência do modo sensível de conhecer, dos tipos de conhecimento que a sensação, a percepção sensível, a rede de percepções físicas nos trazem.

Para Baumgarten, enquanto a lógica se responsabiliza pelo saber racional, analítico, a estética, de sua parte, fala de um outro tipo de saber, aquele que resulta da sensorialidade, um tipo de sensação que envolve habilidades de síntese graças à abertura dos sentidos para estímulos nos quais predominam aspectos qualitativos: cores, luzes, formas, pulsações, texturas, volumes, acelerações, retardamentos, temperaturas, atmosferas, durações, proximidade, distância, projeções, espelhamentos, expansões, fluxos, ordenamentos, misturas, palpitações, sequencialidades, animações, e muitos outros mais.

Uma vez que 75% da percepção humana, no seu estágio evolutivo atual, depende da visão, 20% da audição e 5% dos outros sentidos, também não é casual que, na maior parte das vezes, a estética esteja relacionada com a visualidade, uma noção, a rigor, que abrange mais territórios do que aqueles que cabem no conceito de imagem.

Assim sendo, o território da estética não se limita necessariamente a objetos ou processos considerados artísticos, nem precisam aparecer em lugares de exposição ou circulação de arte. São processos de criação que não mais se restringem necessariamente ao âmbito da arte e que resultam

em uma infinidade de produções com teor criativo capaz de se livrarem dos clichês, estereótipos e do *dejá vue*, Embora a obra de arte seja “uma representação bem-sucedida e privilegiada, ela não esgota o objeto da estética, que é na verdade ‘arte de perceber’, uma poética da percepção, portanto, um modo de conhecimento do sensível em sentido amplo – a faculdade de sentir do sujeito humano” (Sodré, 2006, p. 86). Assim, estéticas tecnológicas podem se fazer presentes em publicidades, designs de hipermídia, vinhetas de televisão, filmes documentários, efeitos especiais no cinema, nas novas formas híbridas das imagens em movimento, na moda, nas sonoridades circundantes e, especialmente, nas infinidades de portais, sites, blogs, banners, de que o ciberespaço está povoado ou ainda nas telinhas de um celular que nos seduz com seus ícones animados e sons, com o acabamento de sua forma e superfície, com a sutileza dos seus minúsculos botões.

É justamente em função de tudo isso que Lipovetzki e Serroy (2013) batizaram o seu livro com o título de *A estetização do mundo. Viver na época do capitalismo artista*. A tese do livro é perfeita ao diagnosticar a proliferação da estética por todos as esquinas e cantos do nosso cotidiano, ou seja, a estética como motor de manutenção e alimentação da sociedade capitalista de consumo estimulado sobretudo pela beleza. Erraram os autores, no entanto, ao confundir com os artistas a multiplicidade de papéis desempenhados pelos agentes das diversas modalidades de produção estética na sociedade contemporânea.

Aliados ao termo estético costumam aparecer expressões como fato estético, gozo estético e efeito estético. O fato estético diz respeito ao ato de experienciar algo capaz de produzir o efeito estético. Quem definiu o fato estético com mestria foi J. L. Borges (1976, p. 12):

A música, os estados de felicidade, a mitologia, os rostos trabalhados pelo tempo, certos crepúsculos e certos lugares querem dizer algo, ou algo disseram que não deveríamos ter perdido, ou estão prestes a dizer algo; essa iminência de uma revelação, que não se produz, é talvez o fato estético.

Em outra passagem, tão extraordinária quanto a que está acima, Borges (1983, p. 126) voltou a nos brindar com seu pensamento sobre estética:

O fato estético é algo tão evidente, imediato e indefinível quanto o amor, o gosto da fruta, a água. Sentimos a poesia como sentimos a presença de uma mulher, uma montanha ou uma baía. Se ela é sentida de imediato, por que diluí-la em outras palavras que certamente serão mais frágeis do que nossos sentimentos?

Gozo estético, por sua vez, é uma maneira mais metafórica e retórica de nomear o efeito estético. Efeito, como o próprio nome diz, refere-se àquilo que se produz na mente ao contato com algo que se apresenta aos sentidos e ao intelecto. Efeito é um termo que nos aproxima da estética da fascinação, quando um fato apresenta características que são capazes de produzir um efeito sensível de tipo especial.

Estética da fascinação

Não é de se estranhar que Baumgarten tenha escolhido o belo como fonte privilegiada da estética. Vejamos por quê. É na beleza que o despertar das sensações perceptivas encontra um de seus estímulos mais privilegiados. Embora o conceito de belo e o julgamento do que seja belo varie histórica e culturalmente, a estética ficou atada à beleza encarnada justamente pela irresistível atração que esta exerce sobre os sentidos. Já em Baumgarten, a perfeição da cognição sensitiva encontra na beleza o seu objeto próprio. Esse mesmo princípio norteou a grande obra a dar forma e conteúdo à estética filosófica, a terceira crítica de Immanuel Kant, a *Crítica do Julgamento*, de 1790, mais especificamente na sua primeira parte, “*Crítica do Julgamento Estético*”. Com seu conceito de “finalidade sem fim”, Kant deu expressão ao belo como aquilo que captura os sentidos em razão de ser o que é em si mesmo.

O carro chefe da beleza é a moda, desde finais do século XIX e crescentemente desde então. A moda, por sua vez, é o carro chefe da sociedade do espetáculo e do consumo. Outro carro-chefe se encontra nas representações fotográficas e audiovisuais, especialmente nas imagens de atrizes cinematográficas ou televisivas.

Ainda outro carro chefe da beleza, este bastante paradoxal, encontra-se na tatuagem, infelizmente confundida com uma forma de arte, tão bela quanto a arte, é o que dizem.

A fascinação na arte

Em 2002, Teixeira Coelho foi curador de uma exposição com o título de Arte para deslumbrar. Tal exposição toca muito de perto o tema da fascinação na arte. De acordo com a apresentação de um repórter da época e nas palavras do curador, o que ocorreu foi uma exposição diferente das que o Museu de Arte Contemporânea (MAC) da USP tinha por hábito oferecer, pois não era histórica, nem temática, nem retrospectiva.

Uma exposição puramente de arte que procura oferecer ao público diferentes situações para despertar a sensação de ficar deslumbrado. Sair um pouco de si mesmo, acionando uma sensibilidade básica, atingindo algo não muito definido e ter uma emoção estética bem aprofundada. Assim José Teixeira Coelho Netto define a exposição “Estratégias para Deslumbrar”, inaugurada na Galeria do Sesi. Segundo Teixeira Coelho, diretor do MAC, não é possível traduzir em palavras o conteúdo das obras expostas. “As estratégias utilizadas pelos artistas são muito diferentes. Há vídeo, pintura, escultura, fotografia e instalação. São obras muito subjetivas e qualquer coisa que os curadores pudessem dizer seria uma introdução indevida na liberdade do público de experimentar alguma coisa por si só.” O deslumbramento, ou encantamento, ou o êxtase é algo perene na história da arte. O diretor explica que isso não está presente em todas as produções artísticas.

“Há obras que trabalham com a denúncia social, política e não são feitas para deslumbrar. Às vezes, são feitas para causar repulsa, impacto, ódio, reflexão, amor. Mas de qualquer forma, o deslumbramento também é uma forma da arte se manifestar.” (Takada, 2002)

Ora, não é preciso ser muito exaustivo para encontrar um número incontável de exemplos de obras de arte capazes de exemplificar uma estética da fascinação ou do deslumbramento. Tais obras não se limitam àquelas que estão dentro dos museus e galerias. Muitas vezes, elas são obras arquitetônicas, inclusive museológicas, obras de arte para abrigar a arte. Ou então, edifícios para o serviço público como são as estações de metrô de Estocolmo, na Suécia, considerado como o mais bonito sistema metropolitano do mundo. De fato, essas estações são autênticas obras de arte que contaram com o trabalho de 150 artistas. Cada uma das estações tem um tema diferente e elas retratam sobretudo problemas sociais. Por exemplo, a estação de Östermalmstorg eleva os direitos das mulheres na sociedade. A inclusão social está expressa na estação de Tensta. Já na de Solna, o problema é a desflorestação.

Quando estava às voltas com a busca de alguma inspiração para a tarefa de me pronunciar sobre o tema da estética da fascinação, em momento de cansaço sonolento, quando ligamos a televisão para, de vez, conciliar o sono, parei no canal Arte 1, ou no Curta, não sei bem ao certo, e minha atenção ficou presa em uma entrevista com o artista Anish Kapoor.

Em um momento, falando sobre suas obras, Kapoor disse exatamente uma frase que encheu meus ouvidos de graça: “o vermelho, PURO VERMELHO, o vermelho é fascinante, o vermelho me fascina”. Ora, o vermelho, a vermelhidão, antes que qualquer coisa no mundo fosse vermelha, ou viesse a ser vermelha, é um dos exemplos exemplares que Peirce nos fornece da qualidade de sentimento, impregnação de nossa sensibilidade por algo capaz de tomar conta de nosso corpo, mente e alma por inteiro. Assim são os imensos banhos no vermelho de Kapoor para a exortação da nossa sensibilidade e sensorialidade.

Epílogo

Termino com uma pergunta: embora possa porventura ser bela, por que a arte não se limita à beleza?

Tenho uma hipótese: a beleza em si começa e acaba nela mesma. Aciona nossos sentidos, afeta nossa sensibilidade, mas não vai além disso. Ademais, tanto a beleza quanto a feiura, quando somos expostos a elas repetidamente, tornam-se hábitos perceptivos, até o ponto de se tornarem imperceptíveis.

A arte, ao contrário, não se esgota na aparência. Por mais que nos fascine, ela nos interpela, convidando-nos ao entendimento, teimosamente nos incitando para ser compreendida, em interrogações que não cessam. É por isso que o tempo, que nada perdoa e tudo corroi, concede exceção à arte, mais especificamente, ao efeito estético que ela continua, ao longo dos séculos, sendo capaz de produzir.

Para completar, a arte não fascina apenas pela beleza. Ela também fascina pela engenhosidade densa de sentidos que têm de ser buscados na continuidade das obras de um artista. Ela fascina igualmente pela condensação inextricável do tempo e do espaço construída na paciência lúdica do colecionismo que só a obstinação do artista pode explicar. Ela ainda fascina pela armação de um sistema dinâmico de sobras de memórias de coisas, coisinhas, guardadas, restos da vida, e, então, atadas nas finas nervuras de um cosmos meticulosamente mantido pelos fios do nada. “Nonada”, diria Riobaldo.

Finalizo com minha homenagem às obras do Circuito Alameda, de Gilberto Prado, a arte também fascina pela complexidade de suas camadas culturais, historiográficas, discursivas, míticas, visuais, transcendentais, sensoriais, olfativas



Fig 1. **Naranjo**, no centro do cruzeiro da Nave Central, entre pés de milho e de pimenta; atrás, Encontros; à direita na Capilla de Dolores, Caja de Choque (Toquero); à esquerda no Claustro Bajo Desertesejo, Circuito Celeste: los tiempos del cielo y de la oscuridad e outros . Acima, Desluz na Sala do Coro. Circuito Alameda, Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais, México, 2018.

que se integram nos ritmos do caminhar contemplativo, imaginativo, heurístico, reflexivo e recriador daqueles que passam pela experiência compartilhada de um mundo



Fig 2. **Desertesejo (2000/2014)**. Gilberto Prado, Ambiente Virtual Multiusuário. Circuito Alameda, Laboratorio Arte Alameda, México, 2018.

que a transcrição do artista tornou possível para a regeneração de nossa sensibilidade perceptiva, sensória e mental, tudo isso tocando em uníssono.



Fig 3. **Circuito Alameda**, Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais. Laboratorio Arte Alameda, México, 2018.

Referências

- BAUMGARTEN, Alexander G. **Reflections on poetry**: A. G. Baumgarten's meditationes philosophicae de nonnullis ad poema pertinentibus. Karl Aschenbrenner e W.B. Holther (trads.). Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 1954.
- _____. **Aesthetica**. Hildesheim: G. Olms, 1961.
- BORGES, J. Luis. "La muralla y los libros". In **Otras inquisiciones**. Madrid: Alianza Editorial, 1976.
- _____. "A poesia". In **Sete noites**. João Silvério Trevisan (trad.). São Paulo: Max Limonad, 1983.
- DELEUZE, Gilles. **Espinoza e os signos**. Abílio Ferreira (trad.). Porto: Rés Editora, 1970.
- LAND, J. Em memória de Spinoza. In **Estudos sobre Spinoza**, Cesar Benjamin (org.). Rio de Janeiro: Contraponto, 2014, p. 55-92.
- LIVRO **Terapêutica em estética: conceitos e técnicas**. Em: <https://pensecomigo.com.br/livro-terapeutica-em-estetica-conceitos-e-tecnicas-pdf-fabio-dos-santos-borges/>. Acesso: 09/09/2019, s/d.
- LIPOVETSKI, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo. Viver na era do capitalismo artista**. Eduardo Brandão (trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- PRADO, Gilbertto. Circuito Alameda: Algunos apuntes sobre las obras Jardín Alameda, Encuentros, Caja de Choque y Serigrafías. ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, [S.l.], n. 5, p. 13-29, sep. 2019. DOI: 10.4995/aniav.2019.11967.
- PRADO, Gilbertto; LA FERLA, Jorge (Ed.). **Circuito Alameda**. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda, 2018. http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf Acesso: 09/09/2019.
- SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SODRÉ, Muniz. **As estratégias sensíveis**. Afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.
- TAKADA, Paula. A arte de deslumbrar. **Jornal da Usp**, 18 a 24 de março, de 2002, ano XV, no. 589.

Recebido: 25 de outubro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.

Rene G. Cepeda *

Rescuing new media art from technological obsolescence

*

Rene G. Cepeda is a new media art researcher and curator currently working on his PhD on the curation and display of interactive new media art. Rene has also lectured at the Universidad de las Americas Puebla where he taught exhibition design and introduction to art history. He has written for non-academic publications on Self-Othering in the art world and the new media artist Poppy and published on peer reviewed journals on the importance of video games to art history. His research interests include new media art, performance, interaction, pop culture, video games and exhibition design. <renegecepeda@me.com>
ORCID: 0000-0001-6306-7550

Abstract As time passes and digital technologies become obsolete, more and more new media artworks face the possibility of being lost forever. As many new media artworks depend on certain technologies, when these technologies are replaced with other or are not available any more, steps should be taken to make older artworks compatible with newer technologies that replace them. Using Jon Ippolito's concepts of storage, emulation, migration and reinterpretation, this text attempts to provide a basic framework to understand each different concept and the advantages and disadvantages to their implementation. This is all done using Gilbertto Prado's restoration of *Desertesejo* (2000/2014/2018) to illustrate the process.

Keywords New Media Art, Storage, Emulation, Migration, Reinterpretation.

Resgatando as obras de arte em novas mídias da obsolescência tecnológica

Resumo À medida em que o tempo passa e as tecnologias digitais se tornam obsoletas, mais e mais obras de arte em novas mídias enfrentam a possibilidade de se perderem para sempre. Como muitas obras de arte de novas mídias dependem de determinadas tecnologias, quando essas tecnologias são substituídas por outras ou não estão mais disponíveis, devem ser tomadas medidas para tornar as obras de arte antigas compatíveis com as tecnologias mais recentes que as substituem. Usando os conceitos de armazenamento, emulação, migração e reinterpretação de Jon Ippolito, este texto tenta fornecer uma estrutura básica para entender cada conceito diferente e as vantagens e desvantagens de sua implementação. O que é feito com a restauração da obra *Desertesejo*, de Gilbertto Prado (2000/2014/2018), para ilustrar o processo.

Palavras chave Novas mídias, Armazenamento, Emulação, Migração, Reinterpretação.

Technological advances in the last centuries of human existence have accelerated to an incredible degree. While for most of humanity's existence, humans could spend their whole life without witnessing a technological advancement that would dramatically change their day-to-day life, their profession, culture or values. Since the industrial revolution, the rate of change has sped up exponentially. By the early 2000s we have witnessed new technologies change every aspect of our life in spans of 5 years or less.

In the artworld, the change has been slower, with the biggest technological change before new media appeared being the development of brighter pigments and color theory in the 19th century which directly led to Impressionism and the development of modernism and the avant-garde. Before this development, painting as a discipline had not changed much since the Renaissance. The next paradigm change in art practice came with the invention of photography; while its inception occurs at almost the same time as the invention of the metallic paint tube and the aforementioned improved pigments, it is not until Alfred Stieglitz that photography enters into the artworld. This is the first new media introduced to the artworld in centuries; it is also the first media to be uncharacteristically delicate (in comparison with canvas and simple paper). The nature of film substrates makes them susceptible to deterioration, chemicals will continue to oxidize (one of the first issues Daguerre faced was the act of fixing the photographic plate and stopping the ongoing chemical reactions), acetate film is highly volatile, and light deteriorates all manners of photographic materials; new media only got more delicate as time went by.

Today, the conservation risks to art come not only from environmental factors such as demagnetized floppy disks or destroyed computers, but also from technological advancement itself. While an old daguerreotype remains usable to this day, old computer files from as recently as 10 years ago may not be. As new media art depends on what is unquestionably a capitalist industry to generate itself, it is subject to the whims of market forces and marketing decisions such as forced obsolescence. In practical terms what this means, is that as the platforms upon which a specific artwork was created in, age and are replaced by others, the artwork itself may disappear. One of the best documented examples of such a situation is *Desertesejo* (2000/2014/2018) by Brazilian artist Gilberto Prado. *Desertesejo* has existed in two different versions, the original VRLM and a second one made in the game engine Unity 3D for which there are two variations a VR variation and a screen-based variation. The reason for not classing the VR and screen-based experiences as variations derives from Jon Ippolito's efforts at creating a taxonomy of new media art and will be explored further into this text.

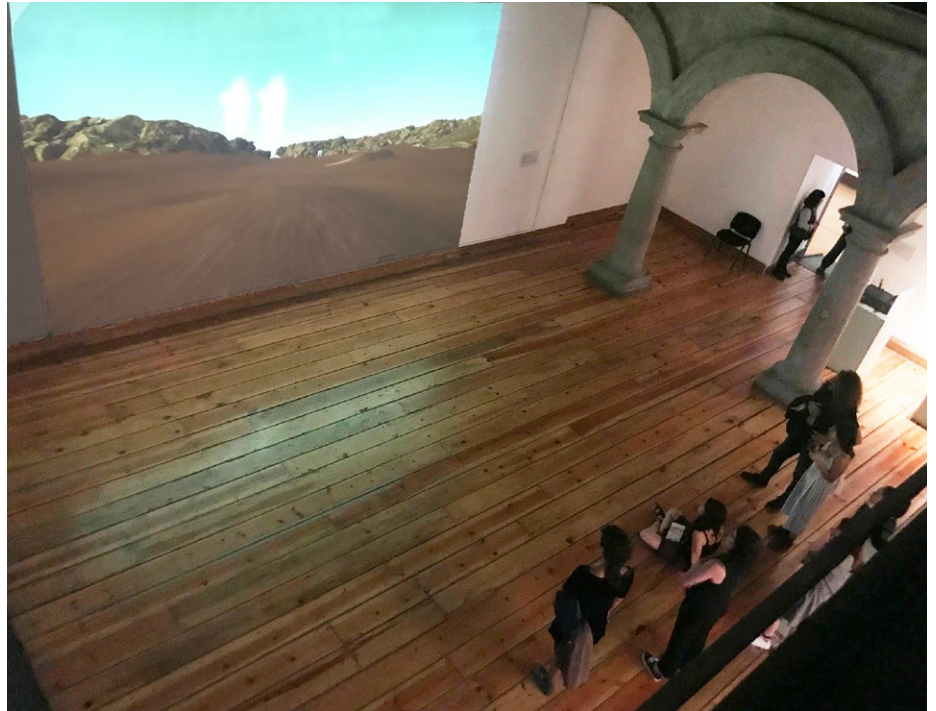


Fig 1. **Desertesejo (2000/2014)**, Gilberto Prado. Circuito Alameda, Laboratorio Arte Alameda, Mexico, 2018.

Regardless of the method to access the experience, *Desertesejo* presents the participant with a virtual world where they are free to explore. Upon picking a rock and placing it on a heap (which works as a real time virtual-physical marker of their presence to other participants) the participant takes the shape of a shamanistic animal (tiger, eagle or snake) and can proceed to explore the environment. As they move in the space they enter three rooms, the first of which is entirely empty, a second one where the participant can see the avatars of other individuals also present within the virtual space and finally enters the third space where they are capable of communicating with the others. As can be seen, this experience is a virtual 3d environment meant to be navigated at one's own pace, with no individual experience being the same. This is due to the real-time interactive and networked nature of the work. Should the technological scaffolding behind *Desertesejo* cease to function, the entire work is destroyed, video and still images are incapable of capturing and transmitting the true depth of the experience.

As originally created back in the year 2000, *Desertesejo* was a VRML (Virtual Reality Modeling Language) environment. VRML was a 3D modeling language used to create interactive 3D worlds that ran within a webpage, unfortunately by 2001 the format was abandoned and no longer available to use (Wood, 2019). This forced Prado to port his artwork to a newer technology in order to be able to show it in the 2014 exhibition *Singularidades/Anotações* (Prado & Cuzziol, 2019). While Prado refers to this effort as a restoration, it may be more accurately labeled as a reinterpretation.

According to curator and artist Jon Ippolito, there are four different ways one may go about preserving a new media artwork: storage, emulation, migration and reinterpretation (Wolf, 2013). Storage implies the literal storage of the work in the original media and with its associated artefacts at the time of their creation. Emulation means creating modern software and hardware capable of interpreting the old software and preserves the original code and functionality of the work. Migration, on the other hand creates new code that preserves the original functionality and is able to function in contemporary machines. Each migration runs the risk of losing parts of the original functionality of the work and must be done every time technologies change. Reinterpretation on the other hand attempts to preserve the original artistic intention (the poetry of the work as Prado puts it) in a completely new platform (Wolf, 2013). To put Desertesejo's rescue in perspective, restoration would fall within the purview of storage, as restoration seeks to return the object to its original form and as is evident in Prado's own notes, what took place was a reinterpretation. The software utilized was a completely new technology and no fraction of the original code was used, what was done was to preserve the experience (Prado & Cuzziol, 2019).

Of the four possible methods for rescuing new media art, storage is the least ideal as it does nothing to preserve the actual intent of the work, often in order to preserve artefacts, all contact with the artefact is stopped, this results in the artwork being rendered inert, while this practice is common in museums, it is not ideal. This deactivation is not as problematic in artefact-based art such as Maciunas' Fluxkit (1964) as it is easy for the spectator to imagine the use of each object, with digital new media, interaction is not often as straightforward and may be hard to imagine what is required from the participant and the devices involved. One such example is the video game *Bush Bash* (2014) presented in the V&A Design/Play/Disrupt (2018-2019). This video game has been turned into a video in the name of preserving the structural integrity of the artefact. This approach ignores the possibility of creating an alternate control interface while presenting the original as a traditional artefact. The cooperative interaction in *bush bash* involves driving the car while the copilot fires at enemies, as it stands, the communal aspect is lost and watching the video offered by the institution is inadequate in transmitting the original intentions of its creators. In effect the work is lessened by the removal of the interaction, changing the collaborative efforts of two individuals attempting to succeed and develop an interpersonal connection into a passive experience more akin to a car chase in any film only with lesser production values.

Porting, migration and recreation do not have this problem. Unfortunately, they present their own challenges to institutions interested in preserving new media art for the future. Porting is often the best way to preserve original code and retain all working aspects of the work. This process can be complicated and very expensive when the software and

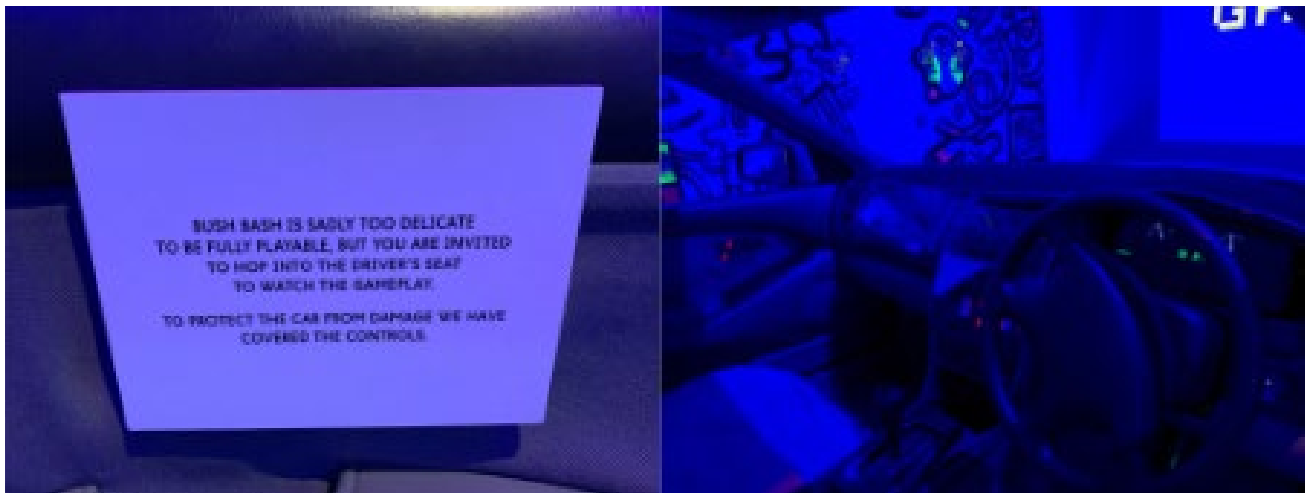


Fig 2. **Bush Bash 2014 SK Games.** The car that functions as a control interface is encased in plexiglass.

control interfaces are custom solutions instead of commercially available ones. For example, video game emulators web browsers and popular operating systems such as Windows and Apple operating systems all can be emulated easily as there are several solutions available. However, not all interactive new media art is made using these options, more obscure systems like those used in the 60s and 70s tend to require custom solutions that lack support and thus, requiring a large investment both in time and financial terms in order to create an emulator. Copyright laws can also create problems for institutions attempting to emulate privately owned technologies, further adding to costs.

Migration generally applies to new media that continues to exist but has been upgraded or updated, or a similar compatible option exists. The risk with this approach comes from possible loss of features between versions and the need to continue migration every time technology gets left behind. One of the most common examples of this migration process can be an interactive video that used DVD technology to become interactive by allowing the use of menus to choose between scenes. This system can be easily migrated to Blu-ray without loss of compatibility, however Blu-ray is already being replaced with streaming video and online video, in this case the migration now requires the creation of a digital file which can then be accessed through a computer, not a physical device, which in turn replaces the remote with the mouse and keyboard, and so the work has now changed. Further down the line, even the software for playing this DVD image file will need to be emulated or the entire work will have to be recreated. Migration is still concerned with the preservation of the “original object” over the original experience, it accepts tradeoffs in usability and the poetics in order to preserve as much of the artwork in its original form.

Recreation concerns itself with the experience over everything else, it seeks to preserve what is often called the “aura” of the work over the specific form it originally presented. This method is ideal for the most ethereal of artworks, particularly those that lack real world interfaces. This requires an almost completely new project to be undertaken. While assets such as graphics, videos and meshes may be salvaged (and not always) code

and networking technologies will have to be redone. This process, as seen in Desertesejo may take a year or more time of painstaking recreation. It is also important to stress the importance of proper documentation of the work, the more involved the documentation of the original artwork was, the easier it becomes to recreate both in terms of effort, costs and accuracy. Therefore, the decision to recreate a work must be a careful one as it is a demanding process that may even come in conflict with the interests of traditional conservation.

Having covered the various means through which an artwork can be preserved, it is necessary to make a choice. Such a choice depends on a variety of factors, but the most important is the artist's desires in regard as to the continuation of their work. A few artists are not interested in the preservation of their work and may indeed expect the work to self-destruct or degrade as time passes, in other situations the artist may expect the complete preservation of their work while others like Gilberto Prado are more interested in the preservation of the message their artwork communicates rather than the artefacts he uses. Following this it is necessary to gauge the resources available. In the case of Desertesejo the artist undertook the entire enterprise of his own volition, however, when we deal with artists that are no longer reachable, this is impossible and institutions have to prepare for such situation. Most institutions won't probably have an in-house team prepared to undertake the preservation efforts. For this reason, it is important to have a contact list with every individual and company involved in the creation each artwork as this will simplify the process of tracking down individuals capable of performing the tasks required. In a worst-case scenario these individuals may be able to point the institution towards others who may be able to assist in the project. Other options involve contacting other larger institutions who may be able to assist in the recreation process. In some cases, even corporations or individuals may be able to provide expertise or even carry out the restoration as charity or for a reduced fee. Of course not all institutions may be able to afford a full restoration effort, in this case, storage is the best option as long as it is implemented as a temporary solution while funding and other resources are procured.

To best implement storage, thorough documentation of the artwork is needed. Source code assets such as textures, videos, 3D meshes, audio files and any other components of the artwork should be stored within the institution and independent of the artwork itself so they may be reused in any future restorations/migrations/reinterpretations. Alongside this, videos of the artwork functioning should be made, these videos should also explain what's is being done, what is the expected response, and attempt to present the work in its entirety with all variations of choice presented. Annotated images detailing the installation and setup of the work are also necessary as are interviews with artists and technicians involved. A good way to do this is to request a a free account from the Variable Media Ques-

tionnaire website. This site, under Jon Ippolito's care is dedicated to the conservation of new media art and will keep track of all parts of an artwork as well as assist with the preservation of it by creating a record of the artist's wishes and the way each aspect of it is to be preserved. Finally, all artwork specific hardware should be stored in a dry climate-controlled space and checked periodically for deterioration. This strategy will guarantee the least amount of damage is done to the entire artwork while it awaits further conservation.

Once conservation can take place, care should be taken to ensure the essence of a work is preserved, there is no point in recreating or migrating an artwork if it does not respect the artwork's true function. It is worth remembering that in new media art, the artistic gesture occurs in the ephemeral space between software and the individual and it is assisted by physical artefacts, not the other way. Even if the artefacts themselves are considered important there are ways to work around this limitation, as software can be duplicated, it is possible to create a second version of the work that is usable by the public while presenting the original devices as traditional artworks. This achieves both the goals of preservation and interactivity.

When moving on to the actual process it is worth remembering that there may not be a specific professional available for the preservation of a work. In the case of emulators, many of them are made by an avid community and not a company. In fact, it is often enthusiasts who may not have the specific qualifications expected the ones that hold the specific knowledge necessary to preserve a particularly obscure technology. For this reason, it is important to look into online communities such as hackers and makers for solutions. In order to make future conservation efforts simpler, proper documentation of the process is required. Again, the Variable Media Questionnaire comes in handy as it is designed to handle these modifications and variations to an artwork. In any case an institution would do well to demand that any source code is well documented and have a third party evaluate such documentation. Any hardware should have diagrams documenting any circuitry and parts used.

As has been shown, new media art can be preserved for the future in a variety of ways, with some (recreation, emulation) being better at preserving interaction and the essence of an artwork over others (storage, migration) but that for certain situations, such as limited budgets, these options can be used as a stopgap while resources are accumulated. It was also shown that one of the most important aspects to preserving artworks is proper documentation and how such documentation can be used in said preservation. Finally, it is important to mention that each new media artwork has to be approached with its individuality and particular context in mind and to tailor any preservation effort in accordance.

Bibliography

- Bradbury, V., Ghidini, M., Hunter, R., O'Hara, S. and Smith, D. (2013) **'CRUMB doctoral research: reflections on creating and exhibiting digital art.'**
- Brown, K. (2014) **Interactive Contemporary Art: Participation in Practice.** I.B.Tauris.
- Cambridge English Dictionary, **VERSIONING** (no date) Cambridge English Dictionary. Available at: <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/versioning> (Accessed: 17 April 2019).
- Cerf, V. (no date) **The Challenges of Preserving Digital Art**, Google Arts & Culture. Available at: <https://artsandculture.google.com/theme/NgKiVzI4SsOmJQ> (Accessed: 7 February 2019).
- 'Collaborative Modes of Curating Software'** (2015) IEEE MultiMedia, MultiMedia, IEEE, (1), p. 88. doi: 10.1109/MMUL.2015.3.
- Cook, S. (2004) **The search for a third way of curating new media art : balancing content and context in and out of the institution.** Ph.D. University of Sunderland. Available at: <http://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.400949> (Accessed: 16 November 2017).
- Dekker, A. (2018) **Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods.** Milton, UNITED KINGDOM: Routledge. Available at: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/sunderland/detail.action?docID=5389262> (Accessed: 25 February 2019).
- Dernie, D. (2006) **Exhibition Design.** New York: W W Norton & Co Inc.
- Dewdney, A. and Ride, P. (2006) **The new media handbook.** London: Routledge. Available at: <http://www.sunderland.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=274408> (Accessed: 10 April 2019).
- Dietz, S. (2000) **Curating New Media.** Available at: http://www.yproductions.com/writing/archives/curating_new_media.html (Accessed: 9 May 2018).
- Dietz, S. (2004) **Art After New Media.** Available at: http://www.yproductions.com/writing/archives/art_after_new_media.html (Accessed: 9 May 2018).
- Dietz, S. (2005) **Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different.** Available at: http://www.yproductions.com/writing/archives/collecting_new_media_art.html (Accessed: 20 March 2018).
- Dietz, S. (2006) **'Just Art': Contemporary Art After the Art Formerly Known As New Media.** Available at: http://www.yproductions.com/writing/archives/just_art_contemporary_art_afte.html (Accessed: 2 May 2018).
- Dinkla, S. (1996) **'From Participation to Interaction'**, in Hershman Leeson, L. (ed.) *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture.* Seattle: Bay Press, p. 370. Available at: <http://pl02.donau-uni.ac.at/jspui/handle/10002/619> (Accessed: 25 April 2019).
- Dix, A. (2004) **Human-computer interaction.** 3rd ed. Harlow: Pearson/Prentice Hall. Available at: <https://www.dawsonera.com/guard/protected/dawson.jsp?name=http://sso.sunderland.ac.uk/auth/metadata&dest=http://www.dawsonera.com/depp/reader/protected/external/AbstractView/S9781405890328> (Accessed: 6 December 2018).
- Dziekan, V. (2012) **Virtuality and the Art of Exhibition: Curatorial Design for the Multi-medial Museum.** Bristol: Intellect L & D E F A E.
- Gere, C. (2008) **'New Media Art and the gallery in the Digital Age'**, *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*, pp. 13–25.
- Ghidini, M. (2015) **Curating Web-Based Art Exhibitions: Mapping Online and Offline Formats of Display.** Ph.D. University of Sunderland. Available at: <http://sure.sunderland.ac.uk/6088/> (Accessed: 12 January 2018).

- Gillman, C.(ed.) (2002) **The MITES Manual**. 1st ed. Liverpool: MITES.
- Graham, B. (2002) **Curating New Media Art: SFMoMA and 010101**. Available at: <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/append/sfmoma.htm> (Accessed: 30 April 2018).
- Graham, B. (no date) **Not a show about new technology, a show about interaction**. Available at: <http://www.berylgraham.com/serious/other/bgessay.htm> (Accessed: 20 March 2018b).
- Graham, B. and Cook, S. (2000) **CRUMB - Curatorial Resource for Upstart Media Bliss, CRUMB - Curatorial Resource for Upstart Media Bliss**. Available at: <http://www.crum-bweb.org/index.php?&sublink=1&ts=1527701517> (Accessed: 30 May 2018).
- Graham, B. and Cook, S. (2010) **Rethinking Curating: Art After New Media**. MIT Press.
- Google, **Saving Internet Art** (no date) Google Arts & Culture. Available at: <https://artsandculture.google.com/project/saving-internet-art> (Accessed: 7 February 2019).
- Hoare, N., Milliard, C., Niemojewski, R., Borthwick, B. and Watkins, J. (2016) **The New Curator**. London: Laurence King Publishing.
- Hughes, P. (2015) **Exhibition Design Second Edition: An Introduction**. London, UNKNOWN: Laurence King Publishing. Available at: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/sunderland/detail.action?docID=4394129> (Accessed: 1 June 2018).
- Ippolito, J. (2004) 'Accommodating the Unpredictable: The Variable Media Questionnaire', *Performing Arts Resources*, 24, pp. 94–101.
- Ippolito, J. (2008) **Death by Wall Label**. Available at: <http://thoughtmesh.net/publish/11.php#> (Accessed: 4 May 2018).
- JCARMICHAEL (2014) **Digital Preservation, Association for Library Collections & Technical Services (ALCTS)**. Available at: <http://www.ala.org/alcts/preservationweek/howto/digital-preservation-tips> (Accessed: 18 June 2019).
- Kwastek, K. (2013) **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. Crambridge, MA: The MIT Press. Available at: <https://mitpress.mit.edu/books/aesthetics-interaction-digital-art>.
- Laboratorio Arte Alameda (no date) **Centro de Documentacion Priamo Lozada**, Laboratorio Arte Alameda. Available at: http://www.artelameda.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=241&Itemid=179 (Accessed: 29 August 2018).
- Lima, L. and Prado, G. (2018). **Interactive Digital Images**. *DATJournal Design Art and Technology*, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 43-71, nov. 2018. Available at: <https://ppgdesign.anhembibr/dattjournal/index.php/dat/article/view/86>. Accessed: 03 dec. 2018. DOI: 10.29147/dat.v3i2.86
- Lord, B. and Piacente, M.(eds) (2014) **Manual of Museum Exhibitions**. 2nd edition. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Marchese, F. T. 1, fmarchese@pace.edu (2011) 'Conserving Digital Art for Deep Time', *Leonardo*, 44(4), pp. 302–308.
- Muller, E. (2008) **The Experience of interactive art: a curatorial study**. Thesis. Available at: <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/21803> (Accessed: 12 January 2018).
- Mbryonic, 'Our Guide to Interactive Installations' (2016) Mbryonic. Available at: <https://mbryonic.com/installations-guide/> (Accessed: 25 April 2019).
- Paul, C. (2015a) 'From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality', in. Vancouver, Canada. Available at: http://isea2015.org/proceeding/submissions/ISEA2015_submission_154.pdf (Accessed: 20 April 2018).
- Paul, C. (2015b) **Digital Art**. Third edition edition. London: Thames & Hudson.
- Prado, G. (no date) **Desertesejo**, Gilbertto Prado. Available at: <http://www.gilberttoprado.net/desertesejo.html> (Accessed: 28 October 2019).

- Prado, G. (2003). **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural. Available at: https://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2003-arte_telematica_dos_intercambios_pontuais_aos.pdf (Accessed: 28 October 2019).
- Prado, G. (2004). **Artistic Experiments on Telematic Nets: Recent Experiments in Multi-User Virtual Environments in Brazil**, Leonardo, v. 37, n.4, p. 297-302. DOI: 10.1162/0024094041724481
- Prado, G. and Cuzziol, M. (2019) 'Desertesejo (2000/2014): Notes on the Restoration Process', in Kurosu, M. (ed.) Human-Computer Interaction. Design Practice in Contemporary Societies. Springer International Publishing, pp. 239-252. DOI: 10.1007/978-3-030-22636-7_17
- Prado, G. and La Ferla, J. (Ed.). (2018). **Circuito Alameda**. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda. http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf (Accessed: 18 June 2019).
- Quaranta, D. (2012) **What's (Really) Specific about New Media Art? Curating in the Information Age**, Rhizome Blog. Available at: <http://rhizome.org/editorial/2012/dec/6/whats-really-specific-about-new-media-art-curating/> (Accessed: 16 November 2017).
- Quaranta, D. (2013) **Beyond New Media Art**. Brescia: lulu.com.
- Rhizome (no date) **Webrecorder FAQ**. Available at: https://webrecorder.io/_faq (Accessed: 8 October 2019).
- Rouse, Margaret, **What is versioning?** (no date) SearchSoftwareQuality. Available at: <https://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/versioning> (Accessed: 17 April 2019).
- Rush, M. (2005) **New media in art**. New ed. London: Thames & Hudson. Available at: <http://catalogue.sunderland.ac.uk/items/435540> (Accessed: 16 May 2018).
- Smithson, P. (2009) **Installing exhibitions: a practical guide**. London: A. & C. Black. Available at: <https://www.dawsonera.com/Shibboleth.sso/Login?entityID=http://sso.sunderland.ac.uk/auth/metadata&target=https://www.dawsonera.com/shibboleth/ShibbolethLogin.html?dest=https://www.dawsonera.com/abstract/9781408126042> (Accessed: 15 May 2019).
- Stuckey, H. (2010) **Play on Display: The exhibition of videogames in the museum**. Swinburne University of Technology. Available at: https://www.academia.edu/10152587/Play_on_display_the_exhibition_of_videogames_in_the_museum (Accessed: 25 August 2019).
- Stuckey, H., Richardson, N., Swalwell, M. and de Vries, D. (2015) **'What retrogamers can teach the museum'**, in Melbourne Australia. Available at: <https://mwa2015.museumsandtheweb.com/paper/what-retrogamers-can-teach-the-museum/> (Accessed: 8 October 2019).
- Vom Lehn, D., Hindmarsh, J., Luff, P. and Heath, C. (2006AD) **'Engaging constable: revealing art with new technology'**, in 2007 Conference on Human Factors in Computing Systems. San Jose California, USA. doi: 10.1145/1240624.1240848.
- Wang, N. and Xia, L. (2018) **'Human-exhibition interaction (HEI) in designing exhibitions: A systematic literature review'**, International Journal of Hospitality Management. doi: 10.1016/j.ijhm.2018.07.009.
- Weisser, A. (no date) **Videokunstwolken**, Faz.net. Available at: <https://www.faz.net/cmlink/videokunstwolken-12160747.html> (Accessed: 8 October 2019).

Recebido: 17 de setembro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.

Sandra Rey *

O prazer da imagem

*

Sandra Rey é Artista pesquisadora e professora. Dra. em Arte e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I. Seu projeto artístico fundamenta-se, tanto prática quanto teoricamente, em interrogações sobre a estabilidade e instabilidade da imagem fotográfica em relação ao real, com base em caminhadas na natureza. Expõe e publica textos de artista e crítica de arte. Produz obras em grandes e pequenos formatos, vídeos, instalações e livros de artista. Pesquisadora no CNPq (PQ-IC) e docente no PPG Artes Visuais da UFRGS. <sandrarey@gmail.com >
ORCID: 0000-0003-4907-9373

Resumo O ensaio aborda a noção de experiência estética estabelecendo relações com o ato de caminhar no contexto de um projeto que delinea um processo artístico individual. A expansão da experiência através da dimensão estética é o que torna possível perceber o mundo de outra maneira seja na vida, seja na arte.

Palavras chave Experiência estética, Caminhada, Paisagem.

The pleasure of the image

Abstract *The text aims to present the notion of aesthetic experience establishing relationships with the act of walking in the context of a project that outlines an individual artistic process. The expansion of experience through the aesthetic dimension is what makes it possible to perceive the world in another way, whether in life or in art.*

Keywords *Experience, Hiking, Landscape.*

A ampliação da experiência

Como é possível descrever o prazer da imagem?

Como teorizar essa sensação?

Talvez fosse melhor abordar o prazer da imagem através daquilo que lhe deu origem, isto é, como uma experiência expandida pelo adjetivo estético, e perguntar:

— Quando, uma experiência, adquire qualidades estéticas? Sob que condições isso ocorre?

O “estético”, para Jauss¹ é um termo que reúne, numa síntese complexa, um esforço de inteligibilidade da experiência sensorial e um exercício discursivo que, tendo as suas próprias regras, é independente do domínio perceptivo, e se desenvolve através de uma reconstrução imaginária deste.

A experiência estética ocorre, é Jauss quem afirma, quando a consciência se desprende da coação dos costumes, e dos interesses, liberando o indivíduo do fazer cotidiano, possibilitando outras vivências que tornam possível perceber o mundo de outra maneira.

Eis meu projeto: partir da experiência para construir um objeto que se quer artístico.

Qual experiência? A experiência de **caminhar** e **fotografar** (duas coisas que sempre gostei de fazer; muito antes de incorporar o deslocamento e a caminhada no meu projeto artístico).

...

Lembro estar no alto de uma falésia, olhando para o mar. Após uma subida íngreme eis que o chão desaparece por um corte radical da paisagem e, diante do vazio, surge o mar. Precisei dar um tempo para respirar e olhar. Foi quando a ideia me veio à mente.

— Por que não, pensei, fazer arte com o que gosto de fazer?

Fazer da arte uma prática daquilo que se gosta fazer. Essa a proposta.

Sempre gostei de caminhar sozinha, ou em pequenos grupos, com amigos. O procedimento é muito simples, sapatos confortáveis, carregar o mínimo possível e, tendo determinado um ponto de partida, seguir adiante sem trajeto estabelecido, simplesmente ir.

Para onde? Sei lá, para onde meus passos me levarem.

Andar e observar o mundo à minha volta. Esse é um exercício que me situa no *agora*.

Era o mês de agosto, verão em 2003, na França, tinha recém adquirido minha primeira câmera *reflex* digital, e me sentia como uma criança com brinquedo novo, encantada pela possibilidade de escutar a natureza nas suas diferentes nuances, pelo enquadramento da câmera fotográfica, e transformar *na imagem*, o território em *paisagem*.

Um projeto e suas articulações

Desdobramentos da Paisagem, é o projeto que venho desenvolvendo e este organiza-se através de três eixos principais:

- a caminhada como experiência estética,
- os arquivos de deslocamentos que são um banco de imagens, *work in progress*, onde armazeno as fotografias obtidas durante as experiências na natureza, e ...
- uma prática artística em estúdio e ateliê com base em processos de montagem das fotografias arquivadas.

Na vida cotidiana, caminhar é mera questão prática, um meio de locomoção automático entre dois lugares.

Mas fazer da caminhada uma investigação, uma meditação ou até um ritual, depende da maneira como investimos certos atos de significações particulares.

As fotografias que resultam das minhas caminhadas reforçam a convicção de não-pertencimento, da diferença fundamental que separa o humano, da natureza. É somente pela imagem que a relação se faz, relação essa que adquire a forma de uma **imagem-paisagem**.

Gosto de viajar para longe para caminhar. Então, sempre que posso, viajo para realizar meu projeto: caminhar e fotografar.

A viagem possibilita deslocar de um lugar a outro, permite-me alcançar lugares distantes em curto espaço de tempo. Já o caminhar me coloca em movimento na medida exata, e nos limites, do meu corpo. Também contém algo de simbólico: à medida em que avanço, deixo algo para atrás.

É o movimento de atravessar a paisagem que faz as coisas acontecerem na mente e é isso que torna ambígua e fértil essa experiência que é, ao mesmo tempo, *meio e fim, trajeto e destino*.

Em *A história do caminhar*², Rebecca Solnit afirma que o caminhar evoca um estado no qual a mente, o corpo e o mundo, se alinham. O ritmo da caminhada, diz ela, produz uma espécie de raciocínio ritmado pelo trocar dos passos, e a travessia de uma paisagem ecoa e estimula a travessia de uma série de pensamentos, o que produz uma estranha harmonia entre travessias internas e externas, sugerindo que a mente é uma espécie de paisagem e que caminhar é uma maneira de percorrê-la.

Na arte, a experiência estética é, antes de tudo, uma experiência da incerta transição que atravessa qualquer divisão que queiramos estabelecer entre *arte e não-arte*.

— Quando estou no campo da arte, quando me encontro fora dele, quando caminho na natureza? Isso, é algo que não saberia delimitar com precisão... Mas essa zona de indeterminação, justamente, é que me parece produtiva.

No fim das contas, a experiência estética é a própria experiência da *inadequação* ou da *instabilidade* de um ato, ou situação, como experiência

artística. Mesmo quando tentamos descrever como estética a adequação interna dos seus elementos.

Visto em conjunto, todos os aspectos de um sítio se mostram sob o mesmo plano, qualquer que seja a ordem em que se apresentam. O que importa, na realidade, não é o que aparece, *mas o que se ativa* na mente, no atravessamento do meu olhar e a geografia do lugar.

A fotografia é um rastro, documento, e resíduo que fica como registro das caminhadas.

A liberação que ocorre por meio da caminhada efetua-se em dois planos: num primeiro momento, para a consciência receptiva, como *aisthesis*: experiência estética que ocorre quando, no atravessamento de um sítio, *o território se transforma em paisagem*, tornando possível perceber o mundo de maneira diferente.

Num segundo momento como *poiésis*. *Poiésis* entendida aqui como *capacidade poética* que designa a experiência estética fundamental que ocorre durante o *fazer da arte*.

No meu processo a *poiésis* acontece através de processos de montagem justapondo várias fotografias de maneiras a cruzar pontos de vista e produzir certos estranhamentos desestabilizando, e até desidentificando o referente na natureza, em relação à sua imagem icônica.

No meu processo, a montagem é um método e uma estratégia para produzir singularização e *estranhamento* do objeto, um procedimento que consiste em complexificar a forma para aumentar a dificuldade e a duração da percepção.

A arte, para mim, é sempre caminho da experiência artística, meio de sentir o devir do objeto.

Chklovski³ diz que “a finalidade da arte é transmitir *uma sensação do objeto como uma visão*, e não como uma identificação de algo conhecido. Isso porque, na arte, o processo perceptivo é um fim em si, por essa razão deve ser prolongado. O *procedimento da arte é extrair a imagem do automatismo da percepção*, afirma.

Pensar a arte como procedimento, não como produto acabado. A arte como procedimento acontece quando torna suscetível reviver a realização do objeto, por meio de uma reconstrução imaginária deste.

O prazer da imagem seria, então, inversamente proporcional à familiaridade com aquilo que conhecemos do mundo; e ainda de acordo com Chklovski, à arte caberia a apresentação daquilo que conhecemos, de uma nova e estranha forma. Assim, penso eu, a arte está diretamente ligada à desfamiliarização do que é percebido, mesmo que aquilo que vemos, o tenhamos visto por inúmeras vezes. E o que o estranhamento provoca na percepção do sujeito é contaminado pelo prazer suscitado pela apropriação subjetiva do objeto, desencadeando o que podemos denominar como experiência estética.

Agosto, 2019

- 1 JAUSS, Hans Robert. A estética da recepção: colocações gerais. In: LIMA, Luiz Costa. A Literatura e o leitor: textos de estéticas da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 43 – 61.
- 2 Solnit, Rebecca. A história do caminhar. São Paulo: Martins Fontes, 2016.
- 3 CHKLOVSKI, Victor. L'art comme procedé. Paris: Ed. Allia, 2008.

Referências

CHKLOVSKI, Victor. **L'art comme procedé**. Paris: Ed. Allia, 2008.

JAUSS, Hans Robert. **A estética da recepção: colocações gerais**. In: LIMA, Luiz Costa. A Literatura e o leitor: textos de estéticas da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 43 – 61.

Solnit, Rebecca. **A História Do Caminhar**. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

Recebido: 20 de setembro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.

Isabelle Serral, Cristiane Mesquita *

O corpo encontra a roupa: Design de Moda entre normatização e utopia

*

Isabelle Serral é graduada em Design de Moda pela Universidade Anhembi Morumbi (SP). Embarcou como bolsista de Iniciação Científica na modalidade PIBIC-CNPq¹, cuja pesquisa recebeu prêmio de prestígio no Colóquio de Moda de 2019. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1513220809754065>.

<isabelle.academic@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-4510-6768

Cristiane Mesquita é Mestre e Doutora em Psicologia pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade (PUC-SP). Pós-Doutorado no Departamento de Artes da Goldsmiths University of London (UK). Atualmente é professora do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi (SP). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3922424679187086>.

<cfmesquita@anhemi.br>

ORCID: 0000-0001-6860-0676

Resumo O presente artigo propõe um diálogo entre as áreas do Design de Moda e da Filosofia, no sentido de ampliar discussões sobre normatização dos corpos e produção de subjetividade, no contexto da Moda. Um breve recorte sobre os corpos que predominaram como modelos no final do século XX, colabora para empreender uma articulação entre a coleção *Body Meets Dress, Dress Meets Body* (1997), criação da designer japonesa Rei Kawakubo, e o ensaio *O Corpo Utópico* (2013), de autoria do filósofo francês Michel Foucault. Esta abordagem conduz reflexões sobre corpos imaginados, para além da normatização.

Palavras chave Design de Moda, Corpo, Corpo Utópico, Michel Foucault, Rei Kawakubo.

Body meets clothes: Fashion Design between normalization and utopia

Abstract *The presente article proposes a dialogue between fashion design and philosophy, in order to broaden discussions about the normalization of bodies and the production of subjectivity in the context of fashion. A brief overview of the predominant model bodies in the late twentieth century, collaborates to articulate the Body Meets Dress, Dress Meets Body collection (1997) created by the Japanese designer Rei Kawakubo, and the essay The Utopian Body (2013), written by the French philosopher Michel Foucault. This approach leads to reflections on imagined bodies beyond the normalization.*

Keywords *Fashion Design, Body, Utopian Body, Michel Foucault, Rei Kawakubo.*

Narrativas introdutórias

Ao abrirmos os olhos, ainda que sonolentos, despertamos da cama com certa lentidão. O contato entre o chão gelado e os pés descalços saúdam nosso acordar, que, a passos arrastados, nos levam a algum lugar. Lavamos o rosto, escovamos os dentes, penteamos os cabelos e contemplamos a nossa imagem no espelho. O reflexo revela nossos traços faciais, mesmo que desatentos, e destaca a ação do tempo nos fios de cabelo e nas marcas de expressão. Essas atividades se repetem dia após dia, nos lembrando como o primeiro contato com o mundo se dá por meio do corpo e como o espaço corpóreo está, inevitavelmente, presente nas relações que empreendemos.

Ao vestirmos o espaço corpóreo todo os dias, construímos uma série de conexões, seja com pessoas, artefatos, símbolos e experiências, que ampliam o entendimento sobre o que é um corpo. Habitar um corpo, desde sua nudez até a produção de sua aparência, carrega consigo uma série de valores simbólicos que são cravados pelo contexto de cada tempo na superfície da pele, assim como corrobora Svendsen (2010, p. 89):

Não existe nada que possa ser chamado de corpo completamente ‘nu’, pois o corpo nu estará sempre ‘vestido’ em razão de suas definições sociais. E quanto mais significado é atribuído ao vestuário, mais significado terá sua ausência visual. Removendo todas as roupas, não encontramos um corpo ‘natural’, mas um corpo moldado pela moda.

O corpo possui valores e significados atrelados socialmente. O corpo vestido e adornado é delineado por “elementos que se compõem com outros valores, os quais produzem os modos de ser, os modos de relação de si: as subjetividades” (MESQUITA, 2000, p. 40). Uma série de elementos estimulam o sujeito a romper os limites identitários, a se metamorfosear, tais como roupas, maquiagens e procedimentos estéticos, que encontram no corpo um local fértil para a materialização de subjetividades. Nas palavras de Soares e Miranda (2009, p. 415), as subjetividades se constituem “como um fluxo contínuo de sensações, modos de existir, amar e comunicar, de imagens, sons, afetos, valores e formas de consumo literalmente fabricadas no entrecruzamento de instâncias sociais”.

Há uma variedade de elementos que incitam o sujeito a mudar e que ressaltam a pele como “uma subjetividade que ganha lugar privilegiado de estar ao mesmo tempo no corpo e no mundo” (SANT’ANNA, 1995, p. 262). Adornos e vestimentas são alguns dos componentes que acompanham o ser humano praticamente desde sua origem, e passam por processos de ressignificação: o tecido, por exemplo, deixou há muito tempo de ser utilizado apenas para cobrir e proteger o corpo e passou a fazer parte dos processos pessoais e de subjetivação (FREITAS, 2005). O contato entre corpo e vestimenta permite uma analogia com um “trabalho de moldagem” (GIDDENS,

2002), p. 7), no sentido de produzir diferentes discursos expressivos. Lopes (2018, p.49) colabora para ampliar nossa concepção: “o corpo é tratado como arquivo, superfície e interface, como desenho, em estado de devir”.

Neste contexto, o presente artigo pretende produzir diálogos entre os campos do Design de Moda e da Filosofia, ao tomar o corpo como objeto de estudo e problematizá-lo no contexto dos desfiles. Discutir parâmetros estabelecidos no campo da Moda por meio da aliança com a Filosofia visa colaborar para melhor compreender alguns dos embates entre os processos de subjetivação dominantes - que produzem diretrizes para os corpos e para a aparência - e para as interações entre corpos e vestíveis que problematizem as convenções hegemônicas da Moda.

Para ilustrar algumas dessas relações, esta investigação optou por trabalhar com a coleção *Body Meets Dress, Dress Meets Body* (1997) da designer japonesa Rei Kawakubo (1942) e o ensaio *O Corpo Utópico* do filósofo francês Michel Foucault (1926 – 1984). Foucault e Kawakubo, por meio de perspectivas diferentes, discutem o corpo como um espaço singular revelador de saberes e poderes. Com o intuito de desenvolver estas articulações, este artigo elege como caminho metodológico algumas das etapas definidas por Gerhardt e Silveira (2009) – dentre elas pesquisa bibliográfica, pesquisa documental, pesquisa iconográfica, coleta e organização de dados.

A partir do exposto, o artigo se inicia com uma reflexão em torno do conceito “corpo”, que introduz as proposições de Foucault no referido ensaio. Em sequência, o artigo aborda aspectos relativos à maneira como a Moda percebe e edifica ideais para o corpo humano, utilizando-se de recortes temporais sobre as passarelas dos anos 1980 e 1990. Esse panorama sobre os corpos colabora para contextualizar o cenário que o desfile em questão vai problematizar. Apresenta-se uma breve trajetória profissional da designer Rei Kawakubo e o enfoque da coleção mencionada, atenta-se às peças apresentadas e aos elementos que definem a apresentação. Por fim, articula-se considerações sobre o corpo retomando os trabalhos do filósofo e da designer.

Uma abordagem sobre o corpo

Habitar um corpo permite aos indivíduos realizar movimentos e provocar mudanças nos mais distintos espaços, entre eles o próprio corpo. Praticar exercícios, aplicar maquiagens, gravar um desenho na própria pele, colorir os cabelos, vestir uma camisa e abotoá-la até o quarto botão: estas atividades produzem relações com o ambiente, com os objetos, os artefatos e os produtos, bem como com o campo social, e são variáveis que compõem a subjetividade individual.

Para cada recorte de tempo e espaço, interferências são gravadas pelo e para o corpo de forma única. Os traços do rosto, as marcas na pele, o comprimento dos cabelos, o volume das silhuetas, são exemplos do corpo no mundo e de como ele constrói e se reconstrói continuamente como um

espaço íntimo e familiar que “se apresenta a forma comumente chamada de indivíduo, sujeito ou mesmo de ‘eu’ ou de ‘você’ ” (MESQUITA, 2010, p. 15).

Mas afinal, o que seria um corpo? Uma “estrutura de carne e ossos” (SILVINO, 2001, p. 60)? Um espaço “que ganha cada vez mais espaço na mídia e no imaginário das pessoas”? Um “objeto de arte e admiração” para pura contemplação? (LAZZARINI & VIANA, 2006, p. 241) Ou um campo “suscetível a elucidar épocas e sociedades, podendo, assim, esclarecer um mundo”? (VIGARELLO, 2003, p. 21) Dentre tantas concepções, o corpo congrega transversalidades e se revela biológico, social, cultural, antropológico e histórico: uma estrutura palpável, que em sua superfície, acolhe elementos intangíveis em sua composição.

Por atrelar variáveis impalpáveis, como símbolos, valores e discursos, é possível entender o corpo em cada época, contexto e sociedade que modifica a “estrutura corpo” conforme normativas que emergem, se fortalecem ou perdem suas forças, variando ao longo do tempo. Essas relações se materializam em saberes e discursos, que produzem diagramas de força. Para Michel Foucault (1975, p. 25), o poder é uma rede produtiva que atravessa o corpo social e os corpos dos sujeitos. O seu alcance pode ser imediato sobre os espaços corpóreos já que as relações de poder “o marcam, o dirigem, o sujeitam, o obrigam a cerimônias, exigem-lhe sinais”.

Os corpos habitam como que uma encruzilhada de múltiplos componentes da subjetividade, sejam eles valorizados ou depreciados pelos graus de poder. O encontro e o desencontro de variáveis inconscientes, sociais, econômicas e tecnológicas, produzem e materializam agenciamentos do corpo, o que o modela e o remodela como um espaço expressivo daquilo que se passa na subjetividade e, ao mesmo tempo, como um forte vetor dessa multiplicidade de componentes (MESQUITA, 2000).

Saltzman (2016, p. 43, tradução nossa) colabora em lembrar que a expressão social do corpo se dá por meio do vestir, produzindo tramas complexas e dinâmicas. Em suas próprias palavras:

Um a um, cada corpo vestido forma a textura que descreve esse contexto. A partir daí, descobrimos agrupamentos, correspondências, quebras, cruzamentos, tensões que narram valores, acordos e desacordos na representação do modelo social. Do masculino ao feminino, da infância à velhice, do convencional ao disruptivo, encontramos uma diversidade de personagens que constituem a paisagem de nossa cultura. Entre o individual e o coletivo, a trama de nossa história é tecida. Uma história vital que é o reflexo dessa representação enraizada no território, na geografia, na região, no mundo e por que não, no universo².

Os processos que tecem a subjetividade produzem espaços corpóreos em constante transformação e abertos a se adequarem às normativas ou a questioná-las. A pele do corpo perde a elasticidade, o peso do corpo aumenta o número do manequim, a altura do corpo recebe a ação da gravidade, enquanto o imaginário sobre manter-se jovem, magro e alongado desfila na grande maioria das passarelas.

As abordagens traçadas sobre o corpo são amplas e algumas perspectivas tomam esta estrutura como um espaço de singularidades. A seguir, proposições sobre o corpo são apontadas a partir do ensaio *O Corpo Utópico* (2013) de Michel Foucault, onde o filósofo constrói uma abordagem a partir da premissa sobre o corpo ser uma realidade “inevitável”, entretanto, também um cenário de “utopias”.

Foucault e as utopias seladas no corpo

No ano de 1966, o sociólogo e filósofo Michel Foucault (1926 – 1984) foi convidado a falar sobre a relação entre o conceito de utopia e literatura, no quadro de uma série radiofônica chamada France-Culture. Este encontro resultou na transcrição de dois textos denominados *O Corpo Utópico* e *As heterotopias*, os quais tratam de “uma ciência que teria por objeto estes espaços diferentes que são a contestação dos espaços onde vivemos, não uma ciência das utopias, mas das heterotopias, ciência dos espaços absolutamente outros” (DEFERT, 2013, p. 35).

Antes de adentrar o ensaio propriamente dito, é necessário delinear o que se entende pelo conceito de utopia. Para Claeys (2013, p. 7), utopia refere-se a “uma variação de um presente ideal, de um passado ideal e de um futuro ideal, e da relação entre os três. Todos eles podem ser míticos ou imaginários, ou ter algum fundamento real na história”. De certa forma, a utopia pode ser entendida como imagem inversa do mundo real (MIRANDA, 2000), mas o conceito também se refere a busca pela sociedade ideal e feliz, a qual Chauí (2008, p. 7) descreve:

A utopia, ao afirmar a perfeição do que é outro, propõe uma ruptura com a totalidade da sociedade existente [...] Em certos casos, a sociedade imaginada pode ser vista como negação completa da realmente existente - como é o caso mais frequente das utopias -, mas em outros, como visão de uma sociedade futura a partir da supressão dos elementos negativos da sociedade existente (opressão, exploração, dominação, desigualdade, injustiça) e do desenvolvimento de seus elementos positivos (conhecimentos científicos e técnicos, artes).

Foucault (2013) inicia sua conferência radiofônica referindo-se espaço corpóreo como uma “topia implacável” que todos possuem e inevitavelmente estão “condenados”. Em suas palavras:

Basta eu acordar, que não posso escapar deste lugar [...] Não que me prenda ao lugar – porque depois de tudo eu posso não apenas mexer, andar por aí, mas posso movimentá-lo, removê-lo, mudá-lo de lugar –, mas somente por isso: não posso me deslocar sem ele. Não posso deixá-lo onde está para ir a outro lugar. Posso ir até o fim do mundo, posso me esconder, de manhã, debaixo das cobertas, encolher o máximo possível, posso deixar-me queimar ao sol na praia, mas o corpo sempre estará onde eu estou (FOUCAULT, 2013, p.7).

Neste relato, Foucault reforça o aprisionamento do sujeito ao corpo, mas propõe que, em diálogo com este enclausuramento, o espaço corporal permite o nascimento de utopias, visto que “para que seja utopia, basta que eu seja um corpo” (FOUCAULT, 2013, p. 11). Sobre as relações entre o corpo e a utopia, o filósofo tece considerações entendendo a utopia como “um lugar fora de todos os lugares, [...] um lugar onde terei um corpo sem corpo, um corpo que será belo, límpido, transparente, luminoso, veloz, colossal em sua potência, infinito em sua duração, desligado, invisível, protegido, sempre transfigurado” (FOUCAULT, 2013, p. 7). Sob esta perspectiva, a utopia é colocada como um lugar de possíveis para o corpo: lugares não existentes que podem cartografar linhas tangíveis e intangíveis na dimensão corporal. Ou seja, o corpo é tomado como um cenário de utopias, ponto de encontro possíveis, reais ou utópicos, visíveis ou invisíveis.

Foucault também levanta algumas variáveis que ornamentam os espaços corpóreos como produtoras de utopias: aquilo que “toca o corpo – desenhos, cores, diademas, tiaras, vestimentas, uniformes – faz alcançar seu pleno desenvolvimento, sob uma forma sensível e abigarrada, as utopias seladas no corpo” (FOUCAULT, 2013, p. 13). Em outras palavras, alguns elementos que adornam o corpo desabrocham utopias que podem romper o estado atual deste espaço e colaborar para a manutenção ou para a mudança das convenções objetivas e subjetivas. No recorte que colabora para a pesquisa, é possível entender que a composição da aparência, moldada e esculpida com essas variáveis, pode amparar imaginários que se materializam no corpo, como alternativas dissonantes das convenções sociais que normatizam os corpos.

Corpo e Moda para além do vestir

Para Foucault, o poder “está disseminado na sociedade e sofre uma espécie de espraiamento que o faz se estender sobre diversos pontos da rede social”. No seio das relações de poder, a mobilidade é limitada, já que “certas fortalezas são muito difíceis de derrubar por terem sido institucionalizadas, porque sua influência é sensível no curso da justiça, nos códigos” (FOUCAULT, 1982, p. 7). Optar por uma cartela de cores na maquiagem, usar uma peça do guarda-roupa ao avesso ou adquirir um novo par de sapatos

com solado colorido para transitar pela cidade são escolhas que nos permitem exercitar a aparência como cenário do imaginário e posicioná-la como integrante da cultura. Para que isto ocorra, os modos de funcionamento da Moda convertem roupas e demais artefatos em produtos, uma vez que a indumentária é uma produção material e a própria Moda é uma produção simbólica (CAMPOS & RECH, 2010; KAWAMURA, 2004).

Assim como o corpo abarca variáveis intangíveis, a Moda realoca e renova constantemente discursos e símbolos, de forma a extrair das relações de poder certa ‘autoridade’ para produzir, manter e perpetuar normativas sobre o comprimento das saias, o formato ‘ideal’ das sobancelhas para cada tipo de rosto e até a combinação de cores das vestes. O arranjo e rearranjo das convenções que integram o diagrama de forças da Moda parte dos próprios indivíduos que a compõem, de forma que suas práticas estejam “submetidas à legitimação de toda uma rede [...] e esta legitimação se pauta em uma mentalidade que objetiva a manifestação e renovação de símbolos que expressam autoridade e distância social” (BERGAMO, 2007, p. 226).

Ao longo da história, a relação entre a Moda e o corpo alcança muito além da manutenção da vestimenta com seus sentidos originais de proteção, pudor e adorno. Ao longo da história, cada vez mais as opções de vestimentas, cores, cortes de cabelo, pinturas na pele, modificações corporais, estilos, acessórios e todo tipo de soluções emolduram a aparência (MESQUITA, 2010). O valor da imagem pessoal, com auxílio dos mecanismos da Moda, tornou a “manutenção de um mesmo perfil subjetivo” ineficiente e nada autêntico (SANT’ANNA, 1995, p. 257), reforçando e estimulando mudanças constantes. Em outras palavras, os sujeitos são aguçados a descobrir, experimentar e mudar a aparência em curtos períodos; seja para tornar o corpo mais forte para a próxima estação ou para adaptar-se ao ‘estilo’ do novo local de trabalho. As “identidades inconstantes”, termo utilizado por Sant’anna (1995) para descrever esta disponibilidade à mudança de aparência, ilustra as variáveis que produzem corpos e subjetividades que exercitam a efemeridade da Moda.

Paradoxal desde sua instauração (LIPOVETSKY, 2009), por mais que a Moda abra caminhos para a singularidade, não se pode esquecer de sua inclinação a “pentear com o mesmo pente todas as individualidades” (FREITAS, 2005, p. 125). De certa forma, os mecanismos da Moda podem, tanto apagar as individualidades que se conformam às normas, quanto atuar como uma ferramenta propulsora de distinções individuais.

Em cada época e contexto, a Moda apreciará os corpos de diferentes maneiras, evocando características que, em certo momento são de grande estima, em outros acabam sendo esquecidas. Cada época terá um conjunto de elementos que predomina, seja através dos tecidos, das modelagens dos volumes ou dos padrões das modelos de passarela. Fonseca (2018, p. 116) reforça esta proposição, lembrando que os corpos são colocados “a duras provas”:

[...] Confrontado com esta exigente visibilidade, inúmeros são os que se sentem sós face à ambiguidade de ser e parecer como naturalmente são. Os corpos portadores de aparência que contraria as normas solicitadas socialmente são discriminados e, às vezes, isolados.

Neste artigo, um breve trajeto sobre as passarelas dos anos 1980 e 1990 colabora para levantar aspectos dos padrões desse período, que antecede o desfile realizado pela designer Rei Kawakubo, enfoque de nossa articulação.

Perfeição e diversidade: corpos em desfile entre as décadas de 1980 e 1990

Entre caras e bocas, poses e cigarros, os corpos das modelos Naomi Campbell e Christy Turlington foram registrados pelas lentes do fotógrafo Steven Meisel para a *Vogue Itália* de 1989 (fig.1). Os cortes de cabelo acima da nuca, as modelagens das peças ajustadas ao corpo e as sobreposições amplas em tecidos leves, evidenciavam os corpos esguios e longilíneos destas mulheres. Em composição, os detalhes brilhantes das roupas, as aplicações pontuais sobre o busto, a maquiagem carregada e a frase *L'immagine è ciò che resta* (A imagem é o que te resta) reforçavam o “ideal de sofisticação e beleza padronizados por códigos tradicionais do mundo ocidental” (HOLZMEISTER, 2010, p.17).

Nos anos 1980, com o crescente desenvolvimento da indústria de cosméticos e a propagação das academias de ginástica, ocorre um aumento considerável dos negócios relacionados à manutenção do corpo, em termos de saúde e cosmética. Ideais de beleza são conquistados com “intervenções cirúrgicas, tratamentos estéticos e dietas milagrosas. Atravessou-se a fase da mulher elegante e poderosa, com cabelos compridos, ombros marcados pelas ombreiras e corpo definido pela prática constante de atividades físicas” (PINHEIRO, 2017, p. 21). O privilégio da aparência como principal discurso fez com que maiores possibilidades de controle do corpo, técnicas de esculturas corporais e o uso da moda como estímulo para o exercício de ‘estilos pessoais’, intensificassem a valorização de um imaginário pautado no excesso e na perfeição (MESQUITA, 2000).

Este fenômeno se fez presente nos veículos e eventos midiáticos. O padrão de beleza estampado nas capas de revistas ou idealizado nas passarelas “exigia rostos com proporções equilibradas e traços delicados para um corpo ao mesmo tempo longilíneo e curvilíneo, alto e gracioso” (HOLZMEISTER, 2017, p. 15). A maneira com que os designers trabalharam com o glamour e o excesso através de tecidos caros e luxuosos, acessórios extravagantes e cosméticos cintilantes, resultou na produção e no uso da moda como uma ferramenta sensorial e fantasiosa para “disfarçar a carne viva” (ibid. p. 85; ARNOLD, 2001).



Fig 1. As modelos Naomi Campbell e Christy Turlington para a Vogue Italia em 1989.

Fonte: FashionSpot. Disponível em > <https://forums.thefashionspot.com/threads/vogue-italia-december-1989-christy-linda-naomi-by-steven-meisel.381371/>

O corpo idealizado e modelado, vestido em trajes excêntricos e os rostos pintados com maquiagem vibrante, caminhava pelas passarelas da época e estampava os padrões a serem seguidos (fig. 2). Segundo Arnold (2001, p. 81, tradução nossa)³, “a modelo tornou-se o emblema desse deslocamento, reverenciado pela juventude e beleza pelas quais nos esforçamos e, no entanto, criticamos por sua perfeição simbólica”. Por mais que as modelos sejam percebidas como corpos ‘irreais’, ainda assim, referenciam o imaginário da maioria das consumidoras.



Fig 2. Em sequência, as modelos trajam Marc Bouwer (New York, 1982); Givenchy (Paris, 1984) e Yves Saint Laurent (Paris, 1987).

Fonte: Harpers Baazar. Disponível em > <https://www.harpersbazaar.com/fashion/trends/g6549/80s-fashion-photos/?slide=32>

As super models assumem lugares privilegiados (fig. 3), passam a ter seus nomes reconhecidos com exaltação e legitimação das mídias sobre seus corpos e como fontes para a construção do imaginário de beleza e perfeição (SILVA, 2017). Schmitz (2013, p. 58) afirma que:

O culto às top models se inicia e vem a se estabelecer mundialmente nos anos 1990. Linda Evangelista, Naomi Campbell, Christy Turlington, Cindy Crawford e Cláudia Schiffer são os primeiros nomes surgidos nesse movimento. As super tops agora, além do corpo e rosto, são reconhecidas pelo nome e altas cifras que movimentam. Esse destaque fez com que elas chegassem a um patamar de admiração, idealização e relevância social semelhante ao que é destinado às grandes atrizes e cantoras, porém exibindo uma estética corporal ainda mais esguia.

Apesar de uma parcela dos criadores e produtores de Moda seguirem com as propositivas de beleza atreladas ao corpo atlético e escultural, os anos 1990, cansados de construir uma “mentira de beleza transcendente”, vai “destacar, ao invés de eliminar, suas contradições inerentes e examinar e refletir as imperfeições culturais e físicas” (ARNOLD, 2001, p. 22, tradução nossa)⁴. Sustentados pelo “princípio da transgressão” e produzindo imagens opostas a década anterior, as novas diretrizes ativavam sentimentos de choque e desconforto, já que “o luxo passou a ser decadente e o perfeito foi substituído pelo imperfeito” (HOLZMEISTER, 2010, p. 15).



Fig 3. Naomi Campbell, Linda Evangelista, Tatjana Patitz, Christy Turlington e Cindy Crawford para a capa da *Vogue Inglesa* (1990).

Fonte: ArtNet. Disponível em > http://www.artnet.com/artists/peter-lindbergh/naomi-campbell-linda-evangelista-tatjana-patitz-06wEA-q_w-nw-B4eFgS_Z4g2

Esta mudança de valores, quando a Moda flertava com os seus extremos e com a decadência, fez aparecer neste cenário uma nova geração de fotógrafos, diretores de arte, designers, maquiadores, jornalistas e modelos, que passaram a utilizar o corpo como “suporte para a criação não só da roupa, mas da imagem intoxicada pelo imaginário social” (HOLZMEISTER, 2010, p.17). Imagens de corpos degradados, machucados, debilitados, abandonados, ou mesmo enfatizados em suas imperfeições, passam a habitar as passarelas, apontando a Moda como um artífice para a liberdade e a crítica ao presente (MESQUITA, 2010).

Ao longo desta década, “conciliar as oposições de novo/velho, rico/pobre, masculino/feminino, que são continuamente reafirmadas na cultura visual ocidental” (ARNOLD, 2001, p. 22, tradução nossa)⁵, foi uma prática constante em diversas instâncias da Moda. Certos designers envolvidos neste cenário, buscaram perspectivas de trabalhar apreciando as falhas e fraquezas humanas (fig. 4), de forma a abrir uma espécie de ‘janela’ para diferentes tipos de beleza, para o autêntico e para o ‘natural’.

Em oposição ao que se consolidou durante os anos 1980, a figura do designer de Moda como um profissional que faz elegia da perfeição estava se deteriorando na última década do século XX. Refletir sobre as convenções que regiam os corpos, de forma a conceber produtos que envolvessem biotipos diversos, ao invés de moldá-los a um mesmo formato, passa a ser um dos modos de funcionamento que respondem a inversão de valores em curso. Para Arnold (2001, p. 26, tradução nossa)⁶:

A moda refletiria e convocaria os corpos reais, permitindo que os usuários tornassem as decisões finais sobre como uma roupa deveria ser usada. Reconhecer a imperfeição é, para esses designers, um imperativo, um caminho para a autenticidade e para a reconciliação com o passado. E ainda colocar em primeiro plano o que está à margem, em contraste com o papel tradicional da moda como fornecedora de fantasias efêmeras e perfeitas.



Fig 4. Desfiles de Maison Margiela (1996), Hussein Chalayan (1998) e Oliver Theyskens (1999).
Fonte: Vogue. Disponível em > <https://www.vogue.com/article/marc-jacobs-versace-prada-vogues-25-best-90s-shows>.

Com isso, a década de 1990 “mudou para sempre o universo imagético da moda” (HOLZMEISTER, 2010, p. 123) e as fronteiras entre o belo e o feio se mesclaram. Esta mudança não foi unânime, mas a sintonia com questões contemporâneas deslocou parâmetros de julgamento e combate a anestesia de sensações que as passarelas, muitas vezes, primavam em produzir. Ecoar um “sentimento de desconforto” (ARNOLD, 2001, p. 25, tradução nossa)⁷ é a escolha de diversos designers que não temeram encarar as problemáticas que o período histórico convocava.

A trajetória de Rei Kawakubo

Nascida em Tóquio, no ano de 1942, Rei Kawakubo cresceu em um contexto de pós-guerra quando o Japão, após ser afetado pela explosão da bomba nuclear em Hiroshima, encontrava-se com seu sistema político em choque e a sua economia destruída, além de lidar com a ocupação do exército norte-americano no país (SUDJIC, 1990).

Mais tarde, após completar sua formação acadêmica em Literatura, Arte e Filosofia na Universidade de Keio, Kawakubo se deparava com um Japão renovado, um país que, apesar do seu cenário histórico, “havia decisivamente emergido das fileiras do mundo em desenvolvimento” (SUDJIC, 1990, p. 40, tradução nossa)⁸. Embora as consequências da Segunda Guerra Mundial tenham sido imensas, o Japão vinha obtendo um sucesso econômico e uma identidade de prestígio, frente aos demais países do globo.

Ao se formar em 1964, a designer passou a trabalhar no departamento de publicidade da empresa química *Asahi Kasei*. Apesar de não ser uma carreira na qual ela adentrou com um “claro senso de propósito” (ibid, p. 42, tradução nossa)⁹, a experiência permitiu a ela conhecer pessoas envolvidas com a área de Moda que a incentivaram a trabalhar como uma estilista *freelancer*¹⁰. Mesmo que essa atividade fosse rara naquela época, esta atuação foi “um passo vital para que ela se tornasse uma designer” (SUDJIC, 1990, p. 43, tradução nossa)¹¹.

A forma como Kawakubo desenvolveu sua própria marca também foi processual. Logo que iniciou sessões de fotos para seus clientes de publicidade, a designer se deparou com uma certa dificuldade em encontrar certos tipos de roupas para esta atividade. Este fator a estimulou a projetar e construir roupas mais adequadas. Segundo ela própria: “começar a desenhar roupas não foi uma decisão maior, aconteceu de uma forma muito leve” (idem, tradução nossa)¹². Mais tarde, em 1969, Kawakubo passou a usar a marca *Comme des Garçons* para realizar seus projetos e oficializou a companhia em 1973.

Desde a fundação da *Comme des Garçons*, a designer japonesa é tida pela crítica e pelos pesquisadores da área como aquela que “passou a definir e redefinir constantemente a estética do nosso tempo” (BOLTON, 2017, p. 1, tradução nossa)¹³. Ao derrubar noções convencionais de beleza e perturbar as diretrizes do corpo na Moda, Kawakubo construiu um grande repertório

de coleções que resistem a definições categóricas e que são concebidas com o propósito de desconcertar e fazer refletir. Para Grand (2000, p. 11), “Rei Kawakubo criou um estilo, uma escola onde ela é a primeira a desafiar constantemente, para se renovar e não cair no clichê satisfeito”.

Dentre tantos trabalhos da designer que impactaram o universo dos criadores de Design de Moda, a coleção *Body Meets Dress, Dress Meets Body* (1997) demonstrou ser um objeto de estudo relevante para a discussão do presente artigo. A coleção sinaliza desde o título, a intenção de “confundir as fronteiras entre as vestimentas e o corpo, o objeto e o sujeito” (BOLTON, 2017, p. 15, tradução nossa)¹⁴, o que permite uma discussão sobre a interação entre o corpo, as roupas e o mundo.

Estas discussões são recorrentes no trabalho de Kawakubo e materializam subjetividades, uma vez que as questões sobre autonomia e liberdade na Moda são parâmetros para problematizar o vestuário e o acolhimento das singularidades. A designer explica ao jornal americano *The New York Times* sua busca por imagens que produzam subjetividades: “Eu não desenho com a imagem de um personagem ou tipo de corpo em mente, é um modo de vida que eu desenho. [...] Devemos romper com as formas convencionais do vestuário” (KAWAKUBO apud. SUDJIC, 1990, p. 81, tradução nossa)¹⁵.

Conhecida por assumir grandes riscos ou por repensar toda a sua abordagem de uma estação a outra (SUDJIC, 1990), Kawakubo se mostra receptiva ao inédito e brinca com composições de tecidos, modelagens atípicas, silhuetas desconhecidas e volumes incomuns. De acordo com Sudjic (1990, p. 13, tradução e edição nossa)¹⁶, mesmo inserida em um sistema ávido, “no qual as imagens são rapidamente usadas e descartadas”, sua abordagem permanece com uma “energia criativa” que se materializa em projetos enigmáticos.

Em uma entrevista (2017), ela própria definiu seu trabalho como “Zen Koans” referindo-se ao procedimento verbal praticado no zen-budismo que visa desvencilhar a mente do discípulo das amarras racionais do intelecto e transcender os próprios limites. Trata-se de um problema linguístico paradoxal que não pode ser resolvido pela ação lógica ou pelo raciocínio pragmático e tão-somente por um choque mental advindo de um nível mais elevado (WOLPIN, 1993). Esta comparação com enigmas insolúveis que os mestres budistas apresentavam aos seus alunos, enfatiza que seus projetos não devem ser decifrados, mas experimentados e interpretados de forma subjetiva. Como afirma Bottom (VOGUE, 2017, tradução nossa)¹⁷, “a ideia é que você finalmente perceba a falta de sentido e as limitações do seu intelecto. Então você liberta sua mente [...] chega a um outro ponto. É incrível. E é basicamente sobre isso que o trabalho de Rei é, Zen Koans.”

A partir desta breve abordagem sobre a trajetória de Kawakubo enfocaremos a coleção que este artigo elege para articular com a tomada de Foucault sobre o corpo utópico.

Body Meets Dress, Dress Meets Body

A modelo entrava em cena, cabelos presos com grampos, fios dispersos pelo topo da cabeça, olhar firme e penetrante, ainda mais vibrante pela maquiagem avermelhada. Sem muitos adornos, o foco recaía sobre a peça que o corpo trajava. Pela passarela, desfilava uma silhueta de volumes esparsos e assimétricos, localizados nos ombros, costas e barriga, em tecido xadrez vichy de cor vermelha. As linhas de seu próprio corpo eram pouco visíveis. Uma espécie de vestimenta esculpia seu corpo. Protuberâncias extravasavam os limites, criando formas extraordinárias, talvez, um novo corpo. Outros corpos-roupas seguiam adentrando a passarela (fig. 5).

Esta narrativa sintetiza o início de um desfile para a temporada primavera/verão de 1997, intitulado *Body Meets Dress, Dress Meets Body*. Exibidas pela grife *Comme Des Garçons*, as roupas inventavam outros corpos para as modelos, por meio dos enchimentos localizados em “lugares inesperados” (ARNOLD, 2001, p. 94, tradução nossa)¹⁸. Segundo Bolton (2017, p. 11, tradução nossa)¹⁹, a coleção foi desenvolvida para “repensar radicalmente o corpo vestido”, por meio de roupas recheadas por penas de ganso, revestidas em nylon de uretano elástico em variedade de cores e padrões.



Fig 5. Os corpos-roupas de *Comme des Garçons*.

Fonte: Vogue. Disponível em > <https://assets.vogue.com/photos/55d7a210a29b3c331d148b80/master/pass/COMME-DES-GARCONS-SPRING-1997-RTW-08.jpg>

Este desfile foi realizado no *Musée National des Arts d’Afrique et d’Océanie* em Paris, sem passarela e sem trilha sonora, de forma que o público se concentrasse apenas na experiência que as novas silhuetas pudessem proporcionar (ENGLISH, 2011). Mostrou uma paleta de cores ampla,

em blusas texturizadas, camisas, saias em comprimento médio, blusas com transparência e vestidos (fig. 6). A abertura foi marcada por estampas em xadrez de tons claros em rosa, azul e vermelho vivo. Em sequência, as cores azul escuro e marrom adentraram em peças que fizeram a transição para os vestidos e conjuntos monocromáticos em cinza e vermelho. A técnica de produção de volumes em locais variados do corpo criou protuberâncias assimétricas em diferentes dimensões nas costas, pescoço, tórax, ombros, quadris e tronco, o que resultou em formas que sugeriam tumores - razão pela qual a coleção foi nomeada por alguns críticos como *Lumps & Bumps* - Protuberâncias & Solavancos (BOLTON, 2017). Para Bolton (2017, p. 11, tradução nossa), o arranjo dos volumes “criou uma ilusão de dismorfia, que refutava a linguagem tradicional do corpo na moda: cintura fina, quadris esbeltos, bumbum empinado, barriga lisa e peitos pequenos”²⁰. De certa forma, as peças romperam com a anestesia do público, habituado aos corpos contornados por peças que exaltam formas que beiram a perfeição, nos padrões construídos em cada período da história.



Fig 6. Algumas das peças de *Body Meets Dress, Dress Meets Body*.

Fonte: Vogue. Disponível em > <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-1997-ready-to-wear/comme-des-garcons/slideshow/collection#2>

Nas palavras autocríticas de Rei Kawakubo, a coleção se tornou a “menos insatisfatória [...] por ser muito nova para aquele período” (BOLTON, 2017, tradução nossa)²¹. A maneira com que as peças estruturavam os corpos disparava questões e reflexões sobre a forma do corpo humano, conferindo à Moda, um espaço de discussão “sobre a beleza feminina e as noções sobre o que é sexualmente atraente e o que é grotesco no vocabulário ocidental” (GRANATA, 2017, p. 40, tradução nossa)²². A indumentária, plena de volumes, referenciava um ‘fora’ da normatização e outras noções de singularidade. Granata (ibid, pag. 46, tradução nossa)²³ aponta que os enchiamentos das peças (fig. 7) “representam e tornam visíveis os espaços onde os corpos ultrapassam suas fronteiras e encontram outros corpos, então é fácil ver como essas roupas oferecem novos conceitos de subjetividades”.

Estas relações são explicitadas nos registros de Sigeo Sidara (fig. 8), enfatizando como Kawakubo confrontou o belo, explorando algumas questões com auxílio de uma combinação vasta de tecidos: “quero sugerir às pessoas diferentes estéticas e valores. Eu quero questionar seus modos de vida” (ENGLISH, p. 79, 2011, tradução nossa)²⁴.



Fig 7. Volumes das peças, na exposição.

Fonte: Momu. Disponível em > <https://www.momu.be/en/>

Além das técnicas e dos materiais utilizados, a explicação peculiar da designer sobre sua criação em uma entrevista para Susannah Frankel, editora de moda do jornal inglês *The Guardian*²⁵, contribuiu para que *Body Meets Dress, Dress Meets Body* alcançasse ainda mais reverberação no campo da Moda. De acordo com Frankel, na ocasião da conversa, a designer “sentou silenciosamente, desenhou um círculo com tinta preta em um pedaço de papel branco e depois desapareceu” (BOLTON, 2017, p. 13, tradução nossa)²⁶. A resposta não verbal de Kawakubo demonstrou sua intenção sobre o

caráter subjetivo da coleção, bem como seu incentivo para a imaginação. Segundo Bolton (Vogue, 2017, tradução nossa)²⁷, “Rei não gosta que seu trabalho seja interpretado ou explicado. É apenas branco, então as pessoas podem entrar e olhar o trabalho de forma subjetiva”.



Fig 8. A talks of Comme des Garçons, ensaio realizado por Sigeo Sidara para revista japonesa.

Fonte: CDG Tempomap. Disponível em ><https://tenpomap.blogspot.com/2013/06/a-talks-of-comme-des-garcons.html>

Granata colabora conosco, ao enfatizar que “as roupas de Kawakubo permitem um remapeamento e uma reavaliação do eu e da relação entre o eu e o outro: por uma nova concepção de identidade e de diferença” (GRANATA, 2017, p. 46, tradução nossa)²⁸. Em outras palavras, o trabalho de Kawakubo materializa a processualidade da noção de sujeito, constituído tanto em âmbito individual quanto coletivo; além de ressaltar a condição permanente de “tornar-se”, ao invés de “ser” (ibid, p. 47-48). Em diálogo, Saltzman (2016, p. 47, tradução nossa) alude a “lugares potenciais”, que apontam para relações que não estavam previstas e para metáforas produtoras de novos sentidos e “novos mundos”:

A metáfora da pele coloca o designer e a ação projetual no “entre” (sujeito-mundo, corpo-espaço), esse lugar potencial de conexão que não tem forma e alude ao vazio. Para o Ocidente, o vazio é um “nada”, mas, como explica François Cheng, na filosofia oriental o “entre”, quer seja entre átomos, entre um corpo e outro ou entre o céu e a terra, representa o ki, a energia criativa do universo²⁹.

Após a apresentação da coleção no campo da Moda, a designer articulou este projeto ao trabalho do coreógrafo norte-americano Merce Cunningham, permitindo que ela “criasse trajes ainda mais acolchoados e os submetesse a uma gama muito maior de movimentos” (GRANATA, 2017, p. 47-48). Com o nome de *Scenario* (fig. 9), a performance estreou na *Brooklyn Academy of Music*, em um palco totalmente branco, com iluminação fluorescente e música repetitiva, desenvolvida pelo compositor japonês Takehisa Kosugi. A dança, composta por três movimentos pontuados, alterava o seu curso de acordo com a música e a vestimenta. Vale mencionar que, neste espetáculo, os corpos masculinos também portavam volumes que remetiam ao corpo feminino gestante (GRANATA, 2017).



Fig 9. Bailarinos performando a coreografia de Cunningham.

Fonte: LastBlog. Disponível em <http://corp.lastlookapp.com/posts/legendary-collaboration-merce-cunningham-rei-kawakubo/>

Por fim, em articulação com nossa contextualização sobre os corpos que predominavam nas passarelas no final do século XX, vale mencionar que *Body Meets Dress, Dress Meets Body* afastou-se da normatização e priorizou os efeitos subjetivos que a interação entre os corpos e as vestes compõem. O afastamento do ‘belo’ e o desencontro com as normas resultam dos experimentos da designer com roupas que “reescrevem” o corpo (SVEN-SEN, 2010, p. 101):

[...] a figura humana parece distorcida, mas bela, de tal modo que Kawakubo dá a impressão de estar questionando a simetria como um ingrediente necessário do ideal de beleza. Kawakubo cria roupas que pareçam ‘antinaturais’ a um olhar ocidental, porque não obedecem às convenções ocidentais, mas isso também deixa claro em que medida nossa maneira de ver é determinada por essas convenções, pois percebemos que elas poderiam ser diferentes.

Ao problematizar as convenções de seu tempo, Kawakubo cria um imaginário que foge dos mecanismos de controle. À medida que os vestíveis extrapolam as formas esperadas nas passarelas ‘outros corpos’ são materializados, em desalinho com a forma humana convencional; os corpos que encontram as roupas desta coleção apontam para “um lugar fora de todos lugares” (FOUCAULT, 2000, p. 7), um lugar que abre uma dimensão utópica.

Considerações finais: os corpos utópicos entre Foucault e Kawakubo

Ao longo do século XX, a sociedade abrigou e produziu uma intensa valorização da imagem do corpo na Moda e as alternativas disponibilizadas para compor a aparência perpetuavam as normativas sobre o corpo. Desde o começo de sua carreira, a designer Rei Kawakubo não costuma trabalhar com modelos famosas e, em geral, desfila suas peças em corpos que convocam a diversidade para o conceito de beleza. Entretanto, a coleção abordada neste artigo vai além.

Os vestíveis de Kawakubo em *Body Meets Dress, Dress Meets Body*, nos remetem ao corpo utópico, tal como delineado por Foucault (2013), sob a premissa de uma “topia implacável”. O filósofo ressalta a condição do sujeito de não poder escapar do corpo que habita. Entretanto, mesmo que “condenado” a esta estrutura biológica, a possibilidade de movimentá-lo e de modificá-lo, permite “suportá-lo” e abre um campo de ação, o qual Foucault remete à ideia de utopia. Se entendida como imaginário que inverte o mundo real, ou varia, ultrapassa e idealiza novas subjetividades, a utopia inscrita no corpo pode apontar para a invenção de formas mais singulares de relação entre corpos e roupas, entre corpos e Moda.

Nesta perspectiva, a transversalidade que perpassa os vestíveis, observada neste artigo entre os campos do Design de Moda e da Filosofia, permite provocar limites e fronteiras entre as dimensões do real e irreal, visível e invisível, belo e feio, perfeito e imperfeito. Ao convocarem o corpo para além daquela estrutura que se impõe como ‘real’, ambos, designer e filósofo, problematizam as diretrizes que permeiam o campo da Moda. Foucault (2013, p. 7) reivindica um imaginário distante da “inevitável imagem imposta pelo espelho”, enquanto Kawakubo materializa formas amalgama-

das na estrutura corpórea, seja em modelos ou bailarinos, na passarela ou no palco, conferindo aos corpos, contornos que os retiram da condição corpórea imposta às modelos.

Nesse sentido, as articulações entre Foucault e Kawakubo colaboram para reflexões sobre o corpo, ao convocar utopias. Por meio desse encontro, produz-se o fortalecimento de uma gama imaginária de possíveis na interação entre corpos e roupas. Reavaliar os estereótipos é uma atitude que, desde o final do século XX, vem marcando o campo social nas suas mais variadas instâncias. A coleção *Body Meets Dress, Dress Meets Body* pode ser considerada uma das rupturas mais marcantes na história recente da Moda, uma vez que instaura vetores na produção de subjetividade, materializando e fazendo reverberar composições corporais que confrontam as convenções que demarcam a Moda e que, desde então, seguem se ampliando, em busca de devires para muito além da normatização.

1 Pesquisa de Iniciação Científica realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) Código de Financiamento 001 e da Universidade Anhembi Morumbi.

2 "Uno a uno, cada cuerpo vestido, conforma la textura que describe ese contexto. A partir de la misma, descubrimos agrupaciones, correspondencias, quiebres, cruces, tensiones que narran valores, acuerdos y desacuerdos en la representación del modelo social. De lo masculino a lo femenino, de la niñez a la vejez, de lo convencional a lo rupturista, encontramos una diversidad de personajes que constituyen el paisaje de nuestra cultura. Entre lo individual y lo colectivo, se teje la trama de nuestra historia. Una historia vital que es reflejo de esa representación enraizada al territorio, la geografía, la región, al mundo y por qué no, al universe".

3 "The model has become the emblem of this dislocation, revered for the youth and beauty that we strive for and yet reviled for her symbolic perfection."

4 "This is an approach to fashion that seeks to highlight rather than eliminate its inherent contradictions, and to examine and reflect cultural and physical imperfections, instead of constructing a lie of transcendent beauty."

5 "An attempt is made to reconcile the oppositions of new/old, rich/poor, masculine/feminine, that are continually reasserted in western visual culture."

6 "fashion should reflect upon and cocoon real bodies, allowing the wearer the final decision as to how a garment should be worn or wrapped about them. To recognise imperfection is for these designers an imperative, a route to authenticity, to reconciliation with the past and foregrounding the marginal, in contrast to fashion's traditional role as the purveyor of ephemeral, perfect fantasies."

7 "feeling of unease."

8 "the country had decisively emerged from the ranks of the developing world."

9 "It was not a career that she embarked on with any clear sense of purpose."

10 Para Kitching e Smallbone (2012, p. 76), freelancers são indivíduos que realizam o negócio por conta própria, trabalhando sozinhos ou com co-proprietários ou co-diretores, responsáveis por gerar seu próprio trabalho e renda, mas que não empregam outras pessoas.

11 "a vital step towards setting herself up as a designer."

12 "To start designing clothes wasn't a major decision, it happened on a much lighter note."

13 "has consistently defined and redefined the aesthetics of our time."

14 "the collection blurs the boundaries between dress and body, object and subject."

15 "I do not design with the image of a particular character or body-type in mind, it's a way of life that I design for. [...] We must break away from conventional forms of dress."

16 "she is also working within a system in which there is an impossibly fast turnover of imagery, in which ideas quickly get used up and discarded. [...] And it is a measure of her strength as a designer that she has been able to move on with so much creative energy from the starting point of her early collections."

17 "The idea is that you finally realize they're nonsensical and you realize the limitations of your intellect. Then you free your mind [...] you get to another point. It's amazing. And that's basically what Rei's work is about, Zen Koans."

18 "Her collection for Comme des Garçons of 1997 included soft-gam dresses padded to create lumps in unexpected places."

19 Tradução e edição nossa: "Its focus is Kawakubo's collection Body Meets Dress—Dress Meets Body, which proposes a radical rethinking of the human form."

20 "Most of the paddings are arranged asymmetrically, creating bulbous swellings that present an illusion of dysmorphia and subvert the traditional language of the fashionable body (small waist, slim hips, pert bottom, flat stomach, and small, high breasts."

21 "it is probably one of my least dissatisfying collections . . . because it was very new at the time."

22 "about female beauty and notions of what is sexually alluring and what is grotesque within the Western vocabulary."

23 "make visible the spaces where the bodies exceed their borders and meet other bodies, so it's easy to see how these clothes offer new concepts of subjectivities."

24 "I want to suggest to people different aesthetics and values. I want to question their being".

25 MORLEY, Jess. C. A rare interview with Comme des Garçons designer Rei Kawakubo. *The Guardian* [London], 15 Set. 2018.

26 "She sat down silently, drew a circle in black ink on a scrap of white paper, then disappeared".

27 "Rei doesn't like her work to be interpreted or explained, it's just white, so people can come in and look at the work subjectively".

28 "Kawakubo's clothes allow a remapping and reevaluation of the self and the relationship between and the relation between self and other: for a reconception of identity and difference".

29 "La metáfora de la piel ubica al diseñador y a la acción proyectual en "el entre" (sujeto-mundo, cuerpo-espacio), ese lugar potencial de conexión que no tiene forma y alude al vacío. Para occidente el vacío es la "nada", pero como explica Francois Cheng, en la filosofía oriental "el entre", ya sea en el átomo, entre un cuerpo y otro o entre el cielo y la tierra, representa el ki, la energía creativa del universo".

Bibliografia

ARNOLD, Rebecca. **Fashion, desire and anxiety: image and morality in the twentieth century**. New Jersey: Rutgers University Press, New Brunswick, 2001.

BERGAMO, Alexandre. **A experiência do status: roupa e moda na trama social**. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

BOLTON, Andrew. **Rei Kawakubo Comme des Garçons: Art of the In-Between**. New York: The Metropolitan Museum Of Art, distributed by Yale University Press, 2017.

----- **Rei Kawakubo Comme des Garçons: Art of the In-Between** [online]. 2017. Disponível em < <https://artsandculture.google.com/exhibit/sgJSRCff8h7zKA>. > Acesso em 26/09/2019.

- CAMPOS, Amanda. Q.; RECH, Sandra. R. **Considerações sobre moda, tendências e consumo**. Iara: Revista de Moda, Cultura e Arte, São Paulo. v. 3, n. 3, dez. 2010.
- CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Edição Ática, 2000.
- CLAEYS, Gregory. **Utopia: A história de uma ideia**. Tradução de Pedro Barros. São Paulo: Edições SESC SP, 2013.
- CÓ, Yasmin. A.; VICENTINI, Cláudia. R. G. **A Subversão na Moda: O Pastiche como território de criação**. In: Designa 2018 Territory Proceedings – International Conference on Design Research. Novembro 29-30. FAL-UBI: Corviljã, Portugal, 2018.
- DEFERT, Daniel. Posfácio. In: **Foucault, Michel. O corpo utópico, as heterotopias**. Tradução por Salma Jannus Muchall. São Paulo: n-1 edições, 2013.
- ENGLISH, Bonnie. **Japanese Fashion Designers: The Work and Influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo**. New York: Berg, 2011.
- FIORIN, José L. **Linguagem e Ideologia**. 7 ed. São Paulo: Ática, 2000.
- FREITAS, Ricardo F. **Comunicação, Consumo e Moda: Entre os roteiros da aparência**. CMC: Comunicação Mídia e Consumo, São Paulo, vol. 3; n. 4; p. 125 – 136. Jul. 2005.
- FONSECA, Raquel. **O olhar científico e o olhar fotográfico sobre corpo: uma objetividade inacessível**. In: Org. LEOTE, Rosangela & CARVALHO, Agda. DAT JOURNAL: Vol 3 No 1 (2018): Body/Object/Space: Perceptions and Transductions. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2018. Disponível em > <https://datjournal.anhembi.br/dat/issue/view/6/6>. Acesso em 28/11/19.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Tradução: Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- an Interview: **Sex, Power and the Politics of Identity**; entrevista com B. Gallagher e A. Wilson, Toronto, junho de 1982; The Advocate, n. 400, 7 de agosto de 1984, pp. 26-30 e 58. Esta entrevista estava destinada à revista canadense Body Politic. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento.
- **O Corpo Utópico, As Heterotopias** \ Posfácio de Daniel Defert. Tradução de Salma Jannus Muchall. São Paulo: n-1 edições, 2013.
- **Vigiar e punir: Nascimento da prisão** (14a ed., L. M. Pondé Vassallo, trad.). Petrópolis, RJ: Vozes. (Trabalho original publicado em 1975)
- GERHARDT, Tatiana E.; SILVEIRA, Denise T. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro, Zahar, 2002.
- GRANATA, Francesca. **Experimental Fashion: Performance Art, Carnival and the Grotesque Body**. London: I.B. Tauris, 2017.
- GRAND, France. **Comme des Garçons**. Tradução por Christina Machado. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2000.
- HOLZMEISTER, Silvana. **O estranho na moda: a imagem nos anos 1990**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.
- KAWAMURA, Yuniya. **The Japanese revolution in Paris fashion**. Nova York: Berg, 2004. 198 p.
- KITCHING, John; SMALLBONE, David. **Are freelancers a neglected form of small business?**, Journal of Small Business and Enterprise Development, Vol. 19 Issue: 1, pp.74-91, 2012.
- LAZZARINI, Eliana R.; VIANA, Terezinha C. **O Corpo em Psicanálise**. Psicologia: Teoria e Pesquisa. Mai-Ago, 2006, vol. 22, p. 241 – 250.
- LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. Tradução por Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

- LOPES, Maria Manuela. **Estendendo o alcance da memória através da expressão da pele.** In: LEOTE, Rosângela & CARVALHO, Agda. DAT JOURNAL: Vol 3 No 1 (2018): Body/Object/Space: Perceptions and Transductions. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2018. Disponível em > <https://datjournal.anhembi.br/dat/issue/view/6/6>. Acesso em 28/11/19.
- MIRANDA, José A. B. M. **Corpo Utópico.** Cadernos pagu (15): Campinas, SP. Núcleo de Estudos de Gênero-Pagu/Unicamp, 2000.
- MESQUITA, Cristiane F. **Uma escrita sobre roupas e corpos instáveis.** 2000. Dissertação de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2000.
- _____. **Moda Contemporânea: Quatro ou cinco conexões possíveis.** 1ª edição. 3ª Reimpressão. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2010.
- SALTZMAN, Andrea. **La Metáfora de la piel em el proceso proyectual da la vestimenta.** In: Org. ZUANON, Rachel; PRADO, Gilberto; FERREIRA, Cláudio L. DAT JOURNAL: v.1 n.2 2016 - Transdisciplinaridades: projetos, materiais e processos. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2016. Disponível em > <https://datjournal.anhembi.br/dat/issue/view/v1n2-2016/3>. Acesso em 28/11/19.
- SANT'ANNA, Denise B. **Corpo e História,** In: Cadernos de Subjetividade, v. 3; n. 2, 1995, p. 262.
- SCHMITZ, Daniela. **Modelos de quê? A beleza feminina midiaticizada na moda e a profissão de modelo.** [online] Disponível em: www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/04/69_Iara_ed-vol-8-n-1-ano-2015.pdf. Acesso em: 07 mar. 2016.
- SILVA, Raija C. **Corpo e Contemporaneidade: Uma abordagem crítica sobre os padrões de beleza e consumo estético da mulher veiculados pelas mídias.** Dissertação de Mestrado – Escola de Comunicação, Educação e Humanidades da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2017. 123 p.
- SOARES, Leonardo B. S.; MIRANDA, Luciana L. **Produzir subjetividades: o que significa? Estudos e Pesquisas em Psicologia,** UERJ, RJ, ano 9, n.2, p. 408 – 424, 2009.
- SVENDSEN, Lars. **Moda: uma filosofia.** Tradução por Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- SUDJIC, Deyan. **Rei Kawakubo and Comme des Garçons.** Rizzoli International Publications, New York. 1990.
- VIGARELLO, Georges. **A história e os modelos do corpo.** Pro-Posições, v. 14, n. 2, maio-ago, 2003. p. 21 – 29.
- VOGUE. **Chief curator Andrew Bolton takes us inside the costume Institute's Rei Kawakubo/ Comme des Garçons: Art of the In-Between.** [online] Vogue, 2017. Disponível em > <https://www.vogue.com/article/rei-kawakubocomme-des-garcons-art-of-the-in-between-exhibit-andrew-bolton> > Acesso 18/01/2019.

Recebido: 09 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Silvia Laurentiz *

Pensamento Conformado: experiência, sensações e cognição

*

Silvia Laurentiz é Livre-docente pela USP, Professora Associada da Escola de Comunicações e Artes, ECA-USP. Líder-fundadora do Grupo de Pesquisa Realidades – das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos (<http://www2.eca.usp.br/realidades>), sediado em CAP-ECA-USP, certificado pela Instituição e reconhecido pelo CNPq, iniciado em 2010. É docente do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV-ECA) desde 2003, onde orienta mestrado e doutorado. É docente do Departamento de Artes Plásticas (CAP-ECA) desde 2002. <silvia laurentiz@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-4212-0441

Resumo Aprendizado pode ser definido como aquisição de habilidade para realizar uma tarefa específica. A ideia de que podemos adquirir habilidades cognitivas e torná-las acessíveis a novas funções, através de um processo de aprendizagem, já foi muito estudada desde a Teoria da Gestalt (KOFFKA, 1975), que determinava que o desempenho de uma tarefa dependeria de performances anteriores experienciadas. Atualmente, estamos lidando com o pressuposto de haver um aprendizado de máquinas, e isto nos levou a retomar alguns destes princípios. Em trabalhos anteriores, estabelecemos relações entre experiências dos sentidos e os aspectos representacionais das experiências naquilo que denominamos de Pensamentos Conformados (LAURENTIZ, 2017, 2018) que nos auxiliarão neste momento. Estaremos focados em como tais pensamentos (a saber: padrões, códigos e conjuntos de códigos, algoritmos) fazem surgir novos sistemas representacionais, sempre levando em consideração a condição intrínseca da relação entre experiência, sensações e cognição.

Palavras chave Signo, Padrão, Aprendizado, Algoritmo.

Conformed Thought: experience, sensations and cognition

Abstract *Learning can be defined as skill acquisition to accomplish a specific task. The idea that we can acquire cognitive skills and make them accessible to new functions through a learning process has been much studied since Gestalt Theory (KOFFKA, 1975), which has determined that the performance of a task would depend on previous experienced performances. We are currently dealing with the assumption of machine learning, and this has led us to revisit some of these principles. In previous work, we have established relationships between sense experiences and the representational aspects of experiences in what we call Conformed Thoughts (LAURENTIZ, 2017, 2018), that will assist us at this time. We will be focused on how such thoughts (namely patterns, codes, sets of codes, and algorithms) end up giving rise to new representational systems, always considering the intrinsic condition of the relationship between experience, sensations and cognition.*

Keywords *Sign, Pattern, Learning, Algorithm.*

Introdução

Para a Gestalt, especificamente citando a publicação *Princípios de Psicologia da Gestalt* de 1935¹, de Kurt KOFFKA, o desempenho de uma tarefa depende de performances anteriores, e o conceito de traços de memória é uma tentativa de explicar essa dependência.

Não é fácil distinguir um processo inato de um adquirido, mas o ponto interessante é que “um tenista experiente não aprendeu a realizar um pequeno número de movimentos específicos, mas a acertar a bola corretamente nas situações multivariadas do jogo” (KOFFKA, 1975, p. 516). Isso significa que, no processo de aprendizagem, criamos sistemas de rastros de tipo específico, os consolidamos e tornamos cada vez mais acessíveis, seja em situações repetidas ou novas. Assim, a aprendizagem é definida por traços de memórias aprendidas, consolidadas e disponíveis que modificam processos e, conseqüentemente, comportamentos. Este será o mote deste artigo, que estará focado em algoritmos de aprendizagem de máquina. Os gestaltistas também consideraram que os traços poderiam ser transformados através da interação com outros traços e processos. Naquele momento inicial da teoria da Gestalt, os psicólogos questionavam as melhorias obtidas pela prática e o efeito da repetição no aprendizado (ibid., p. 562). Isto significa que a ideia de que podemos exercitar habilidades cognitivas e torná-las acessíveis a novas funções, através de um processo de aprendizagem, já foi muito estudada naquele período. Já estabelecemos, em artigos anteriores, relações entre experiências dos sentidos e os aspectos representacionais das experiências (LAURENTIZ, 2017, 2018). Neste trabalho atual, nos concentraremos em como pensamentos conformados (a saber: padrões, códigos e conjuntos de códigos) fazem surgir novos sistemas representacionais, e sempre levando em consideração esta condição intrínseca da relação entre experiência, sensações e cognição.

Estudos Precedentes

Tomaremos como base dois artigos anteriores: *Videogames e o desenvolvimento de habilidades cognitivas*, publicado em 2017, no *Dossiê Games: Design, Arte e Tecnologia*, do DATJournal. E *Conformed Thought: Consolidating Traces of Memories*, de 2018, publicado pela Editora Springer, proceedings da *International Conference of Design, User Experience, and Usability*.

No artigo de 2017, a proposta foi entender se seria possível exercitar habilidades cognitivas, no caso associadas à jogabilidade de videogames. A questão central era como e quais habilidades podiam ser adquiridas. Algumas considerações finais daquele artigo foram:

- 1. Jogadores experientes de games de ação: a.) adquirem um alto nível de atenção e coordenação olho-mão, b.) têm maior conectividade funcional – onde diversas regiões do cérebro humano trabalham em sincronia, mesmo que estejam anatomicamente separadas, e c.) desenvolvem maior volume de matéria cinzenta em sub-regiões insulares do cérebro;
- 2. Consequentemente, games de ação podem melhorar a integração funcional das sub-regiões insulares e suas respectivas redes;
- 3. Especialistas de videogames de ação têm melhorado sua resolução espacial da visão, habilidades de processamento temporal multissensorial, coordenação motora manual, a sensibilidade ao contraste, o desempenho oculomotor. E também foram observadas alteração de desempenho quanto ao tempo de resposta, atenção seletiva, atenção sustentada, atenção alternada, atenção dividida e certa habilidade para troca do foco de atenção.

Como já mencionado, nosso objeto de estudo é o que denominamos de **Pensamento Conformado**, que são códigos, padrões, algoritmos, dispositivos, interfaces, imagens técnicas, ou seja, são resultados de conceitos, modelos de conhecimento de uma cultura ou grupo. E, naquele momento de 2017, considerando o que fora apresentado sobre as relações intrínsecas entre processos emocionais e cognitivos ativados durante a experiência de se jogar um game - e uma vez que games são experiências proporcionadas por algoritmos - já tínhamos condições de dizer que os pensamentos conformados não tratavam apenas de características formais dos códigos, não se restringem às aparências visíveis de expressões de padrões, fórmulas matemáticas, configurações; mas, mais do que isso, é ação determinada por hábitos, atitudes, comportamentos, práticas culturais.

E em 2018, apresentamos uma continuação daquela pesquisa anterior, onde nos concentramos em como se processam ações movidas pelos pensamentos conformados.

Como podemos perceber através do Diagrama 1, há uma passagem importante em se tratando de aspectos representacionais. Podemos perceber um distanciamento entre ‘coisa em si’, ‘coisa objetivada’, e ‘objeto modelado’. Esta passagem está representada no diagrama através do encapsulamento entre colchetes e chaves. E, em sentido inverso, modelos são formados por objetos, que por sua vez são coisas em si que foram objetivadas.

Evidente que há uma tensão entre ‘coisa em si’ e ‘coisa objetivada’, que deflagra ganhos e perdas significativas ao processo *sígnico*. Esta tensão já instaura um grau de abstração. E isto já foi muito explorado. E, em nosso ponto de vista, em concordância com Vilém FLUSSER (2010), a passagem de

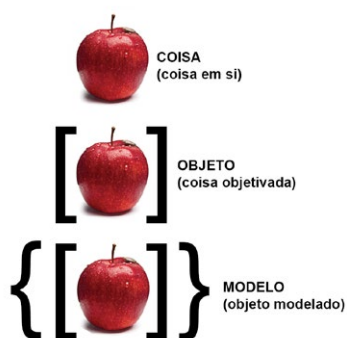


Diagrama 1

um objeto para um modelo carrega novo grau de abstração. Desta maneira, a modelagem evidencia distanciamentos da ‘coisa em si’ nestes aninhamentos de processos representacionais, mesmo quando a ‘coisa em si’ se mantém como motivador dos processos.

Cabe ainda explicar o conceito de objeto e modelo que foram utilizados neste trabalho. Objeto é ‘coisa que foi objetivada’, onde objetivar é dar expressão, seja para uma noção abstrata, um sentimento, um ideal, ou qualquer coisa, numa forma que possa ser experienciada. Ou seja, é ‘dar forma’ a coisas para que sejam experienciadas (e/ou comunicadas) por outros. E Modelo está sendo utilizado como proposto por FLUSSER (2010, p. 117-118), que diz que a partir da “*imagem de alguma coisa*”, passamos para um próximo nível de abstração quando teremos a sua explicação (ou conceito), e conseqüentemente, a “*imagem da explicação*” da “*imagem de alguma coisa*”, gera o “*modelo dessa coisa*”.

Mas, é essencial considerarmos que tudo isso acontece em um contexto, que retroalimenta um sistema, e que, por isso, há processos de avaliação, transformação, comparação a valores de referências, adaptação, codificação, conforme graficamente apresentado no Diagrama 2.

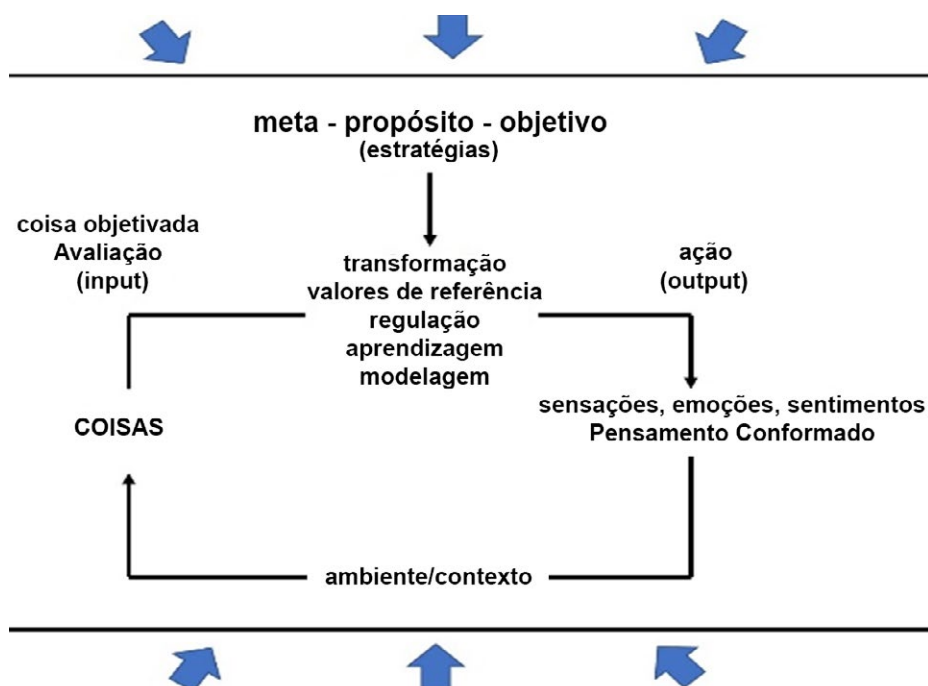


Diagrama 2

Desta forma, observando o processo sgnico atravs do esquema sugerido pela ciberntica, a partir do uso de objetos com o propsito de experienciar com outros nossas experincias adquiridas, utilizamos estratgias, e com isso causamos efeitos (sensações, emoções e sentimentos)

e pensamentos conformados, que retroalimentam o sistema (ou seja compartilham com outros sistemas de linguagem, objetos e modelos), numa relação contínua.

Compare agora com o Diagrama 3 – onde teremos modelos objetivados, no lugar de coisas objetivadas do diagrama anterior.

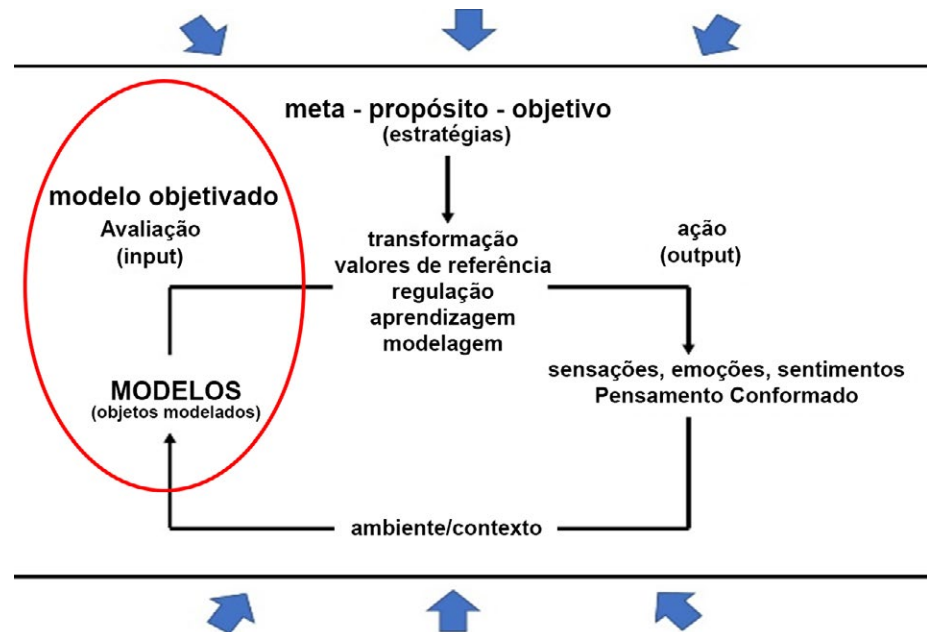


Diagrama 3

Em outras palavras, exercitar repetidamente determinados padrões significa que interiorizaremos um sistema de regras. E estas interações entre sensações, emoções, sentimentos e pensamentos conformados, podem fazer surgir algo inesperado pelo simples fato de ser similar, mas não igual, a uma partida de tênis, criando uma analogia com o exemplo do tenista utilizado por KOFFKA (1975, p. 516).

E ainda, uma vez que entendemos que imagem mental é uma representação interna que funciona como uma “forma fraca de percepção”, como proposto por Stephen KOSSLYN et al. em *Mental Imagery: Functional Mechanisms and Clinical Applications* (2015), um modelo formado por objetos pode causar efeitos sensoriais, apesar de não estarmos diante de um objeto matérico, mesmo que em menor potência, pois eles nos afetam perceptivamente também. Assim, imagens mentais, sendo uma forma fraca de percepção, retroalimentarão o sistema de forma cognitiva e sensorial. Em experimentos realizados por KOSSLYN (2005), quando uma mesma tarefa era realizada pela/na percepção – através de estímulos visíveis –, em comparação com outra durante processos de imagens com os olhos fechados, foi constatado que aproximadamente 90% das mesmas áreas cerebrais

eram ativadas. Isto significa que ver uma maçã, ou lembrar de uma, acaba causando efeitos tanto cognitivos como sensoriais, pelo menos, enquanto mesma área afetada no cérebro.

Retornando aos modelos objetivados, do Diagrama 3, estes substituirão objetos que, por sua vez, substituem coisas, provocando novo distanciamento. E ainda, modelos, que são formados por objetos modelados, tornam-se também objetivados, para que possam ser experienciados por outros, se transformando em próximos níveis de abstração, causando efeitos de experiências, retroalimentando o sistema novamente. Percebemos uma mudança significativa entre coisas que se tornam objetivadas e modelos se tornando objetivados. Este é nosso foco atual da pesquisa, que é especulativa e parte de uma proposição teórica.

Hipótese

Nossa hipótese é de que estamos treinando formas-pensamento a partir de pensamentos conformados, que nos afetam mesmo não sendo uma resposta aos estímulos diretos das coisas do mundo. Isso causará mudanças significativas em nosso pensamento e, conseqüentemente, no comportamento. E, existem processos similares, mas não idênticos, entre objetivar coisas e objetivar modelos, estes últimos formados por coisas objetivadas. E, novamente, estes modelos objetivados nos causarão efeitos sensoriais, que são similares, mas não idênticos aos efeitos causados por coisas e objetos, se pensarmos nos resultados obtidos, enquanto formas fracas de percepção, conforme teoria de KOSSLYN (2015).

Aprendizagem de Máquina

E, treinar formas-pensamento é o princípio de algoritmos muito utilizados atualmente, de aprendizagem de máquina.

Machine Learning (ML) tornou-se área indissociável da Inteligência Artificial moderna. Arthur SAMUEL, no artigo *Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers* (1959), definiu Machine Learning como uma subárea da Ciência da Computação que confere aos computadores a habilidade de aprender sem serem explicitamente programados. Por 'aprender', SAMUEL se referia a uma simples aquisição de habilidade para realizar uma tarefa específica, como por exemplo, jogar damas. Em outras palavras, é possível criar modelos de uma habilidade de uma experiência adquirida (jogar damas, no caso do referido artigo de SAMUEL), que se tornam objetivados, consolidados e que ficam disponíveis para serem utilizadas em situações repetidas e novas. Fica evidente agora a relação imediata com a Gestalt, que citamos no início deste artigo².

Atualmente existem vários modelos diferentes de aprendizado de máquina. Mas não vem ao caso apresentá-los neste momento. Para este artigo, podemos considerar apenas alguns pontos:

I. Algoritmos clássicos produzem uma saída com base nas etapas descritas na sequência de instruções do algoritmo. “*Classical algorithms produce an output based on the steps described in their sequence of instructions, like a cake recipe. By providing input to the algorithm, it will produce the output based on the rules and parameters in which it was encoded*” (GONFALONIERI, 2019). Desta forma, fornecendo uma entrada ao algoritmo, se produzirá um resultado esperado (isso não significa que seja previsível) com base nas regras e parâmetros para qual foi codificado, como analogicamente, numa receita de bolo (Diagrama 4). O que significa que o programador pensa em etapas para a solução de um problema.

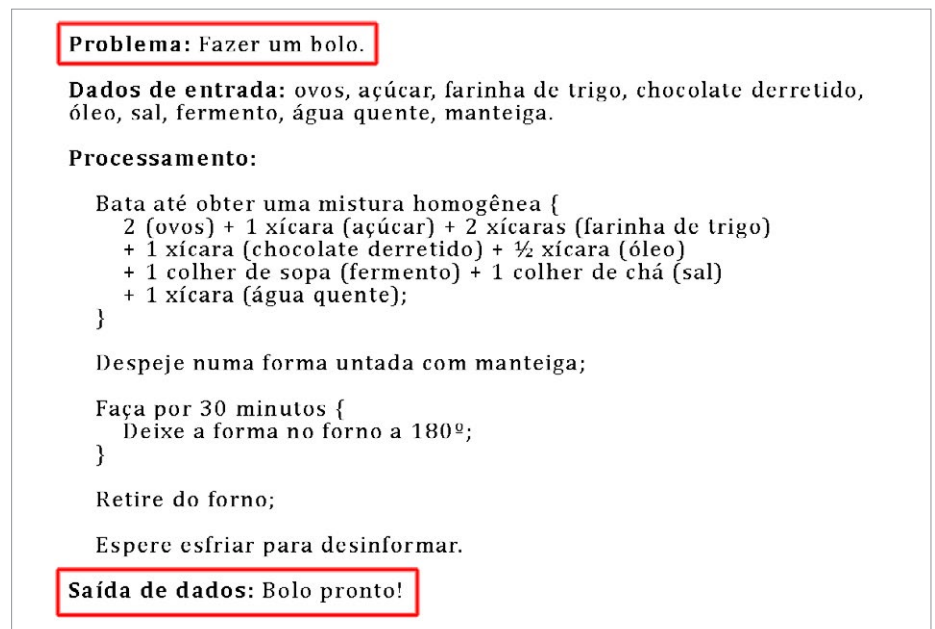


Diagrama 4

No algoritmo de aprendizado de máquina, “*a programmer builds a math model that maps inputs to outputs, and then feed the model with pairs of (input + expected output) to train the model (adjust its internal parameters)*” (GONFALONIERI, idem).

Portanto, a diferença entre o algoritmo clássico e o de aprendizado de máquina é que o comportamento do algoritmo de aprendizado é determinado pelo o que aprendeu durante sua etapa de treinamento e, em seguida, comparando resultados do treinamento a novas entradas de dados, gerará um modelo que poderá ser usado com novas entrada de dados – e até mesmo, poderá facilmente ser adaptado para novas situações (Diagrama 5).

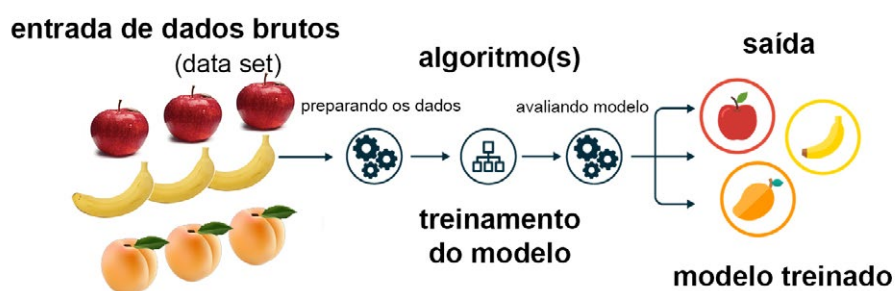


Diagrama 5

II. Mas isso não é simples, na geração de modelos e entre modelos, simulações e aprendizagem, temos diferentes estratégias envolvidas. Neste sentido, estratégia se refere a técnicas e métodos para se atingir metas e objetivos. A Técnica de classificação, por exemplo, muito utilizada em *Machine Learning*, agrupa coisas que são semelhantes por parâmetros que satisfazem algum critério de seleção. Processos de discriminação, também são muito utilizados (especialmente em CANs e GANs), impõem restrições a partir de certas condições e circunstâncias. Parâmetros, critérios, restrições são evidências de graus de abstração.

Vamos entender melhor a partir de nossos diagramas anteriores. É importante inicialmente perceber que sempre realizamos tais procedimentos. No Diagrama 1 já estava evidenciado que objetivar coisas significa que selecionamos alguns dos aspectos da ‘coisa em si’, e ao fazermos isso, rejeitamos outros. A história dos signos nos ensinou que temos perdas e ganhos nos processos de representação. E estes processos se intensificam a partir do Diagrama 2. Mas, a partir do Diagrama 3, pelo ponto de vista apresentado, selecionamos parâmetros do ‘processo de seleção em si’ (relacionados a ‘coisa em si’), e conseqüentemente restringimos outros, e isto resultará em modelos objetivados. E, é claro, existem a) algoritmos clássicos internos a algoritmos de aprendizagem; b) complexos de algoritmos encapsulados uns nos outros e aninhados; c) redes contendo vários algoritmos acoplados. Isto amplia a complexidade destes procedimentos lógicos e, por sua vez, níveis de abstração representacional.

Considerações Finais

Com isso, já podemos fazer algumas considerações:

1. O **pensamento conformado** não é apenas uma característica formal, não se restringe às aparências, expressões de padrões, configurações, mas, mais do que isso, é ação determinada por hábitos, atitudes, comportamentos, práticas culturais que ‘con-formam’ e ‘re-formam’ o pensamento.

2. Se concordamos com tudo isso, a experiência estética estará rela-

cionada ao que chamamos de **pensamento conformado**.

3. Quando ‘exercitamos’ padrões, usando **pensamentos conformados**, e reagimos a partir dessas habilidades repetidas, adquiridas, memorizadas, somos afetados por elas e por suas interfaces (lembrando que estas últimas também são pensamentos conformados). O sistema digital se apropria de nossas experiências, por processos de aprendizagem e modelagem, e é guiado por modelos e padrões que orientam os resultados que serão obtidos.

4. Nestes procedimentos, há nova tensão entre ‘sensações e **pensamento conformado**’, e num ambiente de misturas de informação e níveis de abstrações localizamos um potencial para fazer emergir novos padrões, dada a esta complexidade organizacional.

1 Traduzido em português em 1975 pelas editoras Cultrix/Universidade de São Paulo, SP.

2 Apenas um parêntese: fizemos questão de citar as publicações originais para perceber que o texto da Gestalt é de 1935 e o de Samuel é de 1959. Portanto, ainda teremos que em próximos trabalhos reavaliar a pertinência e se essas propostas são ainda atuais e o quanto devem ser atualizadas.

Referências

FLUSSER, Vilém (2010). **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2010 (2ª reimpressão, 1ª ed. em 2007).

GONFALONIERI, Alexandre (2019). **What is an AI Algorithm? What makes the difference between a regular Algorithm and a Machine Learning Algorithm?** In <https://medium.com/predict/what-is-an-ai-algorithm-aceeab80e7e3> (acesso em junho de 2019).

LAURENTIZ, Sílvia (2018). **Conformed Thought: Consolidating Traces of Memories**, International Conference of Design, User Experience, and Usability, Páginas 28-40, Ed. Springer, Cham.

LAURENTIZ, Sílvia (2017). **Videogames e o desenvolvimento de habilidades cognitivas**, DATJournal, Vol 2 No 1, p. 80-90. DOI: 10.29147/2526-1789.DAT.2017v2i1p79-89

KOSSLYN, Stephen et al (2015). **Mental Imagery: Functional Mechanisms and Clinical Applications, In Trends in Cognitive Sciences**, October 2015, Vol. 19, No. 10 <http://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2015.08.003> (acesso em junho de 2017).

KOSSLYN, Stephen (2005). **Mental Images and the Brain**, Psychology Press, COGNITIVE NEUROPSYCHOLOGY, 2005, 22 (3/4), 333-347.

SAMUEL, Arthur (1959). **Some Studies in Machine Learning Using the Game of Checkers** (1959), originally published in IBM Journal, Vol. 3, Nº 3, July, 1959.

Recebido: 25 de setembro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.

Cleomar de Sousa Rocha, Olira Saraiva Rodrigues, Cláudia Helena dos Santos Araújo, Mary Aurora da Costa Marcon *

Cora em Cores



Cleomar de Sousa Rocha é Pós-doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP); Pós-doutorado em Estudos Culturais (UFRJ); Pós-doutorado em Poéticas Interdisciplinares (UFRJ); Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia; Mestrado em Arte e Tecnologia da Imagem pela Universidade de Brasília; Graduação em Letras pela Faculdade de Educação Ciências e Letras de Iporá. Professor da Universidade Federal de Goiás; Coordenador do Media Lab da UFG. <cleomarrocha@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-0483-8380

Olira Saraiva Rodrigues é Pós-doutorado em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea (UFRJ). Doutorado em Arte e Cultura Visual (UFG); Mestrado em Educação (PUC-GOÍÁS); Graduação em Letras (UEG). Docente e pesquisadora da Universidade Estadual de Goiás e Coordenadora de Português para Estrangeiros do Programa Idiomas sem Fronteiras da Assessoria de Relações Externas da UEG.
<olirarodrigues@gmail.com >
ORCID: 0000-0003-2371-3030

Resumo Esta pesquisa visa estabelecer relações entre os escopos técnicos e poéticos de intervenções realizadas no Museu Casa de Cora Coralina, na Cidade de Goiás, às margens do rio Vermelho, desvelando padrões tecnológicos, ressoados dos sentidos da poética da autora. Metaforicamente, os fluxos de consciência da escrita da autora soam como escapismo em suas memórias, em que o rio e a terra vermelha, elementos de sua casa, traduzem sua relação sanguínea, estritamente, visceral em sua essência. A terra, água e o ar, corados, representam, nessa interface, o triângulo da vida, sendo elementos centrais do ir-e-vir da poesia de Cora. Retratos da cor local, o percurso metodológico, de abordagem fenomenológica, transita por entre ruelas, becos e bicas, produzindo fervuras, murmúrios, ecoando e escoando poesias. A tecnologia, enquanto artefato cultural, se inscreve nessa retórica da poesia como simbiose entre as letras, versos, poesias e prosas da autora, além dos caminhantes que vislumbram um trajeto de vozes dissociantes na Cidade de Goiás.

Palavras chave Museu Casa de Cora Coralina, Projeto Expográfico, Tecnologias Poéticas.

Cora in Colors

Abstract *This research aims to establish relationships between the technical and poetic scopes of interventions performed at the Casa de Cora Coralina Museum, in the city of Goiás, on the banks of the Rio Vermelho, revealing technological patterns resonated with the author's poetic senses. Metaphorically, the author's writing flows of consciousness sound like escapism in her memories, in which the river and the red earth, elements of her home, translate their strictly visceral blood relation into its essence. The earth, water and air, stained, represent, in this interface, the triangle of life, being central elements of the coming and going of Cora's poetry. Portraits of local color, the methodological path, with a phenomenological approach, travels through streets, alleys and spouts, producing boils, murmurs, echoing and draining poetry. Technology, as a cultural artifact, is inscribed in this rhetoric of poetry as symbiosis between the author's lyrics, verses, poetry and prose, as well as walkers who glimpse a path of dissociative voices in the city of Goiás*

Keywords Casa de Cora Coralina Museum, Expographic Project, Poetical Technologies.

Cláudia Helena dos Santos Araújo é

Pós-doutoranda em Estudos Culturais pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea (UFRJ). Doutorado em Educação (PUC-GOIÁS). Mestrado em Educação (PUC-GOIÁS). Graduação em Pedagogia (UEG). Membro dos grupos de pesquisa KADJÓT e PANECÁSTICA. Docente e pesquisadora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFG). Professora no Programa de Pós-Graduação - Stricto Sensu - em Educação Profissional e Tecnológica.

<helenacaudia@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-2453-4456

Mary Aurora da Costa Marcon é Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica - Goiás (2015). Especialista em Gestão Educacional pela Universidade Estadual de Goiás (2003-2004). Graduação em Processamento de Dados pela Universidade Metodista de Piracicaba (1983) e Pedagogia pela Universidade Estadual de Goiás (2003). Assessora de Educação e Tecnologia na Secretaria Municipal de Educação de Anápolis - GO.

<marymarcon60@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-4922-602X

Cora Coralina e suas poesias

Incrustada nos montes e montanhas do centro do Brasil, a Cidade de Goiás reverbera o espírito poético de sua ilustre moradora, Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas (Cidade de Goiás, 20 de agosto de 1889 — Goiânia, 10 de abril de 1985), mulher, mãe e esposa, que soube esperar por 75 anos, cozendo doces e palavras, de suas dores, cores e amores, o lançamento de seu primeiro livro.

Sob o pseudônimo de Cora Coralina, a poetisa e contista foi apresentada ao mundo das artes pelas mãos de Carlos Drummond de Andrade. Tornou-se conhecida nacionalmente com a publicação, no ano de 1965, do seu livro “O Poema dos Becos de Goiás e Estórias Mais”. Os versos colorem a sua terra natal, suas raízes de mulher que remove com suas mãos as pedras dos caminhos, que planta flores, que faz doces e imprime poemas de suas e outras histórias.

Vive dentro de mim/ uma cabocla velha/ de mau olhado/ acorada ao pé do borralho, olhando pra o fogo [...] Vive dentro de mim/ a lavadeira do rio Vermelho. Seu cheiro gostoso dágua e sabão [...] Vive dentro de mim/ a mulher cozinheira. Pimenta e cebola. Quitute bem feito [...] Vive dentro de mim/ a mulher proletária/ bem linguaruda/ desabusada, sem preconceitos [...] Vive dentro de mim/ a mulher da vida/ Minha irmãzinha [...] tão desprezada,/ tão murmurada (CORALINA, 2008, p. 253).

A mulher andeja e multifacetada que ao se apaixonar vai com o futuro esposo para o interior do estado de São Paulo, onde gera seus filhos, vende livros, colabora em jornais no interior de São Paulo, auxilia as forças militares na Revolução Constitucionalista e defende a criação de um partido feminista (PEREGRINO, BEZERRA, 2009). Com o falecimento de seu marido, volta para a Cidade de Goiás, em sua Casa Velha da Ponte para vender doces, artesanalmente elaborados e cristalizados, como forma de manutenção da vida e labor.

Tal como a elaboração de seus doces, Cora Coralina compõe em sua máquina de escrever os contos, advindos da escuta por entre os becos de sua amada cidade. A poetisa entalha nas palavras, como pedra bruta, as impressões de todas as mulheres incorporadas em seu eu-poético “entre pedras que me esmagavam levantei a pedra rude de meus versos” (CORALINA, 1998, p.13). Cristaliza em versos a mulher simples e intensa do coração do Brasil, à brada voz, com o seu lirismo canta a terra, a água e o ar.

Dona de uma escrita singular, Cora Coralina¹ foi reconhecida e aclamada como uma das maiores escritoras brasileiras,

trazendo nas veias o sangue de Olavo Bilac e Luiz Ramos de Oliveira Couto, Cora Coralina alcançou o respeito de autores como Monteiro Lobato e Carlos Drummond de Andrade, que após ler seus poemas, publicou um elogioso artigo no *Jornal do Brasil*, em 1980. A partir daí, a autora passou a conquistar o reconhecimento de todo o Brasil (PEREGRINO, BEZERRA, 2009, p. 8).

A intelectual, que se compreendia em essência como doméstica, cozinheira, doceira, escrevia “impelida por um impulso incontrollável” (CORALINA, 1994, p. 83) que pulsava em seus versos, irrigados pelo coral de seu sangue e de sua trajetória tão ricamente vivida. As cores, que em suas veias corriam, emanavam também a solidão,

Sozinha/ Na estrada deserta,/ sempre a procurar/ o tempo perdido que ficou para trás../ Do perdido tempo/ Do passado tempo/ escuto a voz das pedras:/ Volta...Volta... Volta.../ E os morros abriam para mim/ imensos braços vegetais (CORALINA, 1994, p. 84).

Ana Lins faleceu no dia 10 de abril de 1985, mas ficou Cora Coralina, suas cores e as mulheres que nela habita. Em sua essência, ela ouviu: “Escuto leve batida./ Levanto descalça, abro a janela devagarinho./ Alguém bateu?/ É a lua-luar que quer entrar” (CORALINA, 1994).

E, então, ela entra, descalça, mulher comum, mulher do mundo, na vida daqueles que versam palavras. E, a partir de suas letras, emergem pesquisas de mestrado e doutorado, em busca dos fenômenos e da compreensão das facetas literárias da autora, em especial nas áreas de Linguística, Letras e Literatura, em universidades espalhadas por todo o país.

Na ânsia de senti-la pulsar, surge a premência da criação do Museu Casa de Cora Coralina. Inaugurado no dia 20 de agosto de 1989, data comemorativa dos 100 anos de nascimento da escritora. Inicialmente, o Museu Casa guarda e preserva histórias e memórias de vida da autora, apresentando seu espaço de devaneio e objetos, que denotam seu modo simples de laborar a vida.

Da materialidade que desvela o imaterial do Museu Casa de Cora Coralina, propõe-se descortinar neste trabalho a experiência e as sensações produzidas a partir da aplicação do projeto expográfico incorporado à exposição museológica, pelos pesquisadores do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da Universidade Federal de Goiás - MediaLab - UFG.

Nesse sentido, o fenômeno a ser explorado nesse artigo visa estabelecer relações entre os escopos técnicos e poéticos do projeto expográfico, por meio da releitura dos padrões tecnológicos que manifestam a simbiose entre as letras, versos, poesias e prosas da autora.

Trata-se de descortinar a interface que medeia o corpus imaterial da escritora, com os elementos materiais que representam seu espaço em vida, realizando uma ponte “que conecta, liga duas margens” (ROCHA, 2016, p. 2) do mundo da poetisa Cora Coralina e os visitantes, suas experiências ante aos aparatos tecnológicos que promovem sensações a partir da máquina de escrever, da chaleira, da bica do porão da casa, dos murmúrios das árvores do pomar de Cora.

Como caminhantes que vislumbram um trajeto de vozes dissociantes na Cidade de Goiás, nos retratos da cor local, o percurso metodológico transita por entre ruelas, becos e bicas, produzindo fervuras, murmúrios, ecoando e escoando poesias. Busca-se transcender, tendo como mediação a tecnologia, suas potencialidades, sua interatividade. E assim, sentir, ver e ouvir o triângulo da vida em Cora Coralina.

Triângulo da vida: caminhos e vozes dissonantes

No intuito de sentir, ver e ouvir Cora Coralina inflexionada em primeira pessoa é que se convida a refletir a tecnologia enquanto mediação presente nas dissociantes vozes por meio do ar, da água e da terra, tríade constituinte do triângulo da vida. Dessa forma, no caminhar pelos becos da Cidade de Goiás, vislumbra-se tecnologias diversas em tempos históricos e culturais distintos, sendo possível a interface do presente e do passado em justaposição, lendo nas entrelinhas dos espaços e ares no Museu Casa de Cora Coralina em narrativas e poesias.

A compreensão dos elementos citados é relevante na leitura ontológica categorizada como poética-narrativa das obras de Cora para além de estética, mas no sentido da experiência, do desejo dos caminhantes dos becos de Goiás conceberem em suas veias internas e expor na externalidade de seu ser versos materializados no concreto real e pensado do Museu Casa de Cora Coralina. Nesse sentido, Paragui e Rocha (2016, p. 2.863) apontam que “o aspecto holístico da experiência, entendido aqui na sua completude, pressupõe a compreensão já clássica de que o todo é maior que a junção de suas partes”.

Consoante ao aspecto de escrita da poetisa, a linguagem informal se coloca na articulação forma-conteúdo subjetivo, como sobressalta Krol e Poletto (s/d, p. 5) “essa linguagem informal está associada ao desejo de registrar imagens de um tempo e de um espaço, pois essa linguagem traz as marcas desse espaço e desse tempo”, como se observa no poema “O triângulo da vida” (1984):

Minha bisavó não falava errado, falava no antigo,
Ficou agarrada às raízes e desusos da linguagem
E eu assimilei seu modo de falar.
Ela jamais pronunciou “metro”, sempre “côvado” ou “vara”.
Nunca disse “travessa” e sim “terrina”, rasa ou funda que fosse,
Nunca dizia “bem vestido”, falava - “janota” e “fama” era “galarim”.
Sobraram na fala goiana algumas expressões africanas, como Inhô, [Inhá,

Inhora, Sus Cristo.
Muito longe a curretela dos negros
Que seus descendentes vão corrigindo através de gerações
(...)

Assim, as vozes e linguagens poéticas aclamadas na história da vida da poetisa submerge do passado, ressoando nos becos de Goiás, em um primeiro instante, de sentidos e olhares dos caminhantes em todos os tempos. O triângulo da vida e seus elementos emergentes das vozes de “Aninha” nas linhas traçadas delineiam o movimento retroliterário necessário à sobrevivência das cores emanadas intrinsecamente pelas poesias de Cora Coralina, que não se apegava em métricas e rimas, e na simplicidade da sua escrita vivenciava a liberdade.

Esse desenho de uma escrita (des)compromissada e livre possibilita o pensar as cores emanadas da poesia de “Aninha”, bem como de seus doces, adocicados em metafóricos tachos de realidade no contraste dos contextos, apresentando o caminho urbano e o rural. Aninha em cores! Cores na imensidão da consciência dos caminhantes que, vagorosamente, transitam pelos becos de Goiás e encontram raízes no Museu Casa de Cora Coralina.

Na material imaterialidade de Serra Dourada, na cidade de Goiás, Cora viveu os contextos que atravessam a linha do tempo, refletindo as palavras que se diferenciam de acordo com os personagens em suas vozes que deságuam nas leituras e escritas e respingam nas experiências.

Os caminhantes que entoam um trajeto de vozes dissociantes na Cidade de Goiás apresentam a vida que, por sua vez, acaba retornando à metafórica gênese bíblica ao afirmar que a terra não tinha nada (BÍBLIA, GÊNESIS, s/d). No entanto, viemos e voltamos para a terra ríspida, respirando fortuitamente o ar poético inspirado no criado ao lado da cama da poetisa e aprofundando no oceano das águas da bica e da tonalidade marrom do Rio Vermelho em nossas entranhas culturais e biológicas. De nossa genética, magnetizam-se os elementos mencionados e em sua junção são geradas forças distintas nas vozes internas, em aposta de cores de Cora.

Eis que da ideia vazia da terra apresentam-se os elementos centrais de sua *poiesis*: ar, água e terra. Elementos que de forma magnética se integram ao ser em sua vivência e seu cotidiano, trazendo a experiência (ví)vida e a identidade poética das escritas de Cora em cores em seu caminho poético.

Dito isso, retorna-se a questão da tecnologia enquanto artefato cultural no itinerário do Museu Casa de Cora Coralina, em como ela é inscrita nessa retórica da poesia enquanto simbiose entre as letras, versos, prosas e mídias e, como já ressaltado, além dos caminhantes que vislumbram um trajeto de vozes articuladas à tecnologia poética na Cidade de Goiás. A partir da interatividade e da tecnologia se observa poesia no quintal repleto de árvores, no quarto refletido na parede, na corrente água da bica localizada no porão e no vapor adocicado com poesias e tecnologias. Rocha e Venturelli (2018) dissertam que a poesia transita nos tempos e espaços da

cozinha, da bica de água límpida, na parede do quarto: “... os versos bailam e se dissolvem na estrutura da casa. E assim se faz o triângulo da vida: com versos na água, no ar e na terra” (p. 3).

Seus doces, em tachos rosados de cobre, saboreados nas palavras de Cora Coralina, refletem o aroma deste espaço museológico expográfico, perfazendo em suas escritas a visibilidade do ar, da água e da terra.

Museu Casa de Cora Coralina: Tecnologia poética

Os museus passam por um processo de evolução, como reflexo do contexto contemporâneo, diante de novos espectadores críticos e sensíveis. Os museus contemporâneos, desse modo, propõem inúmeros desafios para o fortalecimento dessa instituição, bem como formatação de ações para proporcionar experiências que gerem dialogicidade a partir da percepção, interação, interpretação, descobertas, cognição e, mesmo, entretenimento. De acordo com Rodrigues (2017):

Os museus bradam e conclamam pela dinâmica do movimento, do fluxo de histórias, memórias, lembranças e esquecimentos, germinando uma girândola de intervenções sensoriais, cognitivas e afetivas, que serviriam para expressar o museu em sua configuração (p. 85).

Assim, na contemporaneidade, alguns museus têm buscado potencializar conhecimento, diálogo e interação, a partir de intervenções distintas artísticas. “Tais espaços têm sido mediados como interface público-arte como culminância de processos de produção e exposição de trabalhos, tratando de questões relativas à imagem como lugares de experiência, no campo da Cultura Visual” (RODRIGUES, 2017, p. 87).

O que se percebe, atualmente, são processos de transformação, em que o museu ultrapassa seu caráter de guarda da história, assinalando uma função cultural de resgate, comunicação e contemplação, por meio de imagens, em convergência com mídias interativas, revisando o papel da imagem e da visualidade na exposição da cultura visual contemporânea.

Neste artigo, o estudo versa o Museu Casa de Cora Coralina, ao apresentar seu projeto expográfico, como vetor da nova museologia, no comprometimento com a dialogicidade, a partir do reconhecimento do visitante como elemento de relevância na constituição de experiências singulares. A equipe Media Lab/UFG atuou no projeto de mídias interativas para o Museu Casa de Cora Coralina com a compreensão de uma casa envolta em poesia, em cada detalhe de sua intervenção, com a ênfase do museu ser interpretado e atualizado com um respirar na contemporaneidade.

Os poemas da poetisa Cora mantiveram a temática de seus lugares de origem: a sala da escrita, a cozinha e a bica, contemplando nesses três espaços o triângulo da vida.

Para cada espaço apresentado, as escritas fluem com uma dinamicidade envolvida aos elementos cotidianos da autora, com uma carga semântica dialógica, amparada por uma polifonia.

A relação água, ar e terra encontrava, nestes lugares, seu sentido mais pulsante. O ar da cozinha, umidificado pela poesia que enche os pulmões de versos; a água da bica, que faz escorrer versos para o rio, e a terra da parede da sala de escrita, que ultrapassa molduras e faz repousar, em sua extensão, os versos que passam a constituir a casa, sua estrutura e paredes (PARAGUAI; ROCHA, 2016, p. 2871).

Na sala, a partir de uma máquina de escrever rente à parede, o poema “O canto da terra” se espria, subindo à parede a partir da máquina, numa perspectiva de envolvimento poético por todo o ambiente. Na cozinha, a poesia é reverberada pelo ar, pelo vapor da chaleira, letras do poema “Quem é você” são alastradas, penetrando as vias aéreas de todos os que ali visitam. Escoando pela bica ao lado da casa, o poema “A casa velha da ponte” serpenteia pela água, que o conduz até o Rio Vermelho.

As poesias incorporadas ao ambiente revestem os espaços pela tríade água, terra e ar – triângulo da vida sustentado por Cora Coralina – em uma atmosfera poética e reflexiva. Uma constituição que evoca a gênese da inspiração literária da poetisa, por meio de mídias interativas que se desdobram em experiências corriqueiras dos afazeres da escritora, com performances que traduzem um museu poético.

A arte repensada por intervenções tecnológicas criativas, com possibilidades de vivenciar uma visita com traçados de novos e significativos planos de experiências, pelo conhecimento das obras de Cora, de seus locais de produção e inspiração, diante de cada intervenção meticulosamente estudada pelos profissionais que desenvolveram essa pesquisa-intervenção. Um projeto que traz à tona Cora em seu mais atuante modo de vida, por meio de sua produção literária.

Desse modo, esse museu, na atualidade, representa um descortinar o pensamento da instituição museológica estática de pesquisa e preservação somente. Conforme Rodrigues (2017, p. 177), “um desafio dos museus na contemporaneidade é a noção estática estar sendo substituída pela ideia de movimento nas práticas institucionais museológicas”. No caso do exemplo deste estudo, um museu casa em vida que respira poesia pelo ar evacuado pela chaleira da cozinha, pela terra nas paredes que brotam poemas, na alusão de uma extensão do papel na escrita da máquina de datilografia e na fluidez da água da bica com letras poéticas que balançam ao ritmo das irregulares e ínfimas ondas.

De fato, os museus conclamam por uma postura ativa, diante de multi possibilidades, no caso do museu em análise, as intervenções tecnológicas, estéticas e ontológicas com a participação do contexto do sentido de suas obras literárias, possibilitam experiências sensoriais. A visitação ao museu apresenta uma perspectiva além da contemplação pelas ambientações e instalações tecnológicas, que direcionam para uma singularização na experiência. E, segundo Rocha (2018):

O conceito de experiência se sobressai no trabalho, que parte da definição poética da vida de Cora Coralina, para emergir. Terra, água e ar: eis o triângulo da vida, definiu a autora vilaboense. Baseado nesse triângulo, as concepções articularam tecnologia e poesia, para poetizar o ar, a água e a terra, tendo a poesia como elemento da vida da poetisa. Esse lastro se vinculou à experiência de ser poesia nos elementos definidos pela autora (p. 28).

O autor² considera a cultura uma área pujante para a construção de experiências, não se restringindo ao campo da arte, possibilitando outros domínios, na captura e criação de novas correlações. No Museu Casa de Cora Coralina, a tecnologia permite a possibilidade de compreensão das muitas outras visualidades, num processo de sinergias sensoriais, que compõem o mundo contemporâneo.

A segunda etapa do projeto, inaugurada durante o 1o. Encontro museus-casas literários na cidade de Goiás em 2018, apresenta mais intervenções artísticas, além das já delineadas nesse escrito:

A segunda etapa foi dedicada aos sons: uma parede que sussurra poesia, um jardim que ecoa os versos coralinos e a iluminação do quintal, que recebeu o Cora Café. Ainda, nesta etapa, está em estudo a inserção de cheiros pelo museu, pesquisa de pós-doutorado da artista pesquisadora Luisa Paraguai, realizada no Media Lab / UFG sob supervisão do professor Cleomar Rocha (ROCHA, 2019, s/p).

As contribuições da prática fenomenológica no sujeito que vê, sente e percebe, vinculadas ao conceito de experiência de Dewey permitem que este estudo se ancore na Pós-fenomenologia. O que Ihde (2012) elucida a respeito da Pós-fenomenologia é sua estruturação para um contexto atual com todo o legado tracejado pela Fenomenologia e pelo Pragmatismo.

Ihde (2012) insere o termo Pós-fenomenologia como a junção conceitual do Pragmatismo de John Dewey e da Fenomenologia de Edmund Husserl, com olhares em suas heranças. Para o autor, a Pós-fenomenologia é uma corrente de pensamento que problematiza aspectos não soluciona-

dos pela Fenomenologia, especialmente quando se trata de transformações sociais e em novos contextos histórico-culturais na contemporaneidade, em situações que não pertenciam à época daqueles filósofos, mas sem renunciar ao projeto fenomenológico, na busca de responder questões do nosso próprio tempo e espaço (RODRIGUES, 2017, p. 111).

A autora, ancorada em Ihde (2012), compreende que diferentes modos de experiência são vivenciados a partir do pragmatismo, onde novos campos de possibilidades emergem.

A arte no Museu Casa de Cora Coralina afeta a consciência pelas experiências singulares por meio da colheita de sentidos, concebendo uma dialogicidade, como um espaço de relações, entre os visitantes e os objetos que fazem parte desse contexto. A produção de intervenções tecnológicas no museu faz com que a recepção seja cada vez mais marcada por uma simultaneidade de sensações coradas.

1 A partir do reconhecimento nacional, Cora Coralina é agraciada com o Troféu Jaburu, oferecido pelo Conselho de Cultura do Estado de Goiás e ao participar do 1º Encontro das Mulheres nas Artes, recebe o Prêmio de Poesia. Em 1982, é escolhida Personalidade Cultural pela União Brasileira de Escritores, no Rio de Janeiro e, com a publicação de "Vintém de Cobre - meias confissões de Aninha" (1983) recebe o prêmio Juca Pato, oferecido pela União Brasileira dos Escritores e pela Folha de São Paulo. Com a imanência de seus versos e prosas se torna doutora Honoris Causa pela UFG. Em 1984 é escolhida, pela Organização das Nações Unidas para a Agricultura e Alimentação (FAO), como símbolo brasileiro do Ano Internacional da Mulher Trabalhadora e ainda, no mesmo ano recebe o Grande Prêmio da Crítica, na categoria Literatura, da Associação Paulista de Críticos de Arte - APCA e ingressa na Academia Goiana de Letras.

2 Coordenador do projeto baseado no conceito do Museu Casa de Cora Coralina como poesia viva.

Referências

CORALINA, Cora. Meu livro de cordel. São Paulo: Global. 1994.

CORALINA, Cora. Vintém de cobre: meias confissões de Aninha. 2. ed. Goiânia, Ed. da Universidade Federal de Goiás. 1984.

CORALINA, Cora. O Poema dos Becos de Goiás e Estórias Mais. 1965.

CORALINA, Cora. Coleção Melhores Poemas. 3 ed. São Paulo: Global. 2008.

IDHE, Don. Pragmatism and Phenomenology. In: *Experimental Phenomenology*. Albany: State University of New York (p. 115 – 128). 2012.

KROL, Évelin da Silva; POLETTO, Juarez. s/d. Função social em "vintém de cobre: meias confissões de aninha", de Cora Coralina. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/download/2328/1464>. Acesso em: 25 jul. 2019.

PARAGUAI, Luisa; ROCHA, Cleomar. Pesquisa-intervenção: traçados dos planos de experiências. In: 25o. Encontro da ANPAP: Arte: seus espaços e/em nosso tempo. Porto Alegre, RS. 26 a 30 de setembro de 2016.

PEREGRINO, Júlia. BEZERRA, Costa. Cora Coralina, coração do Brasil. São Paulo: Museu da Língua Portuguesa. 2009.

ROCHA, Cleomar. Sobre pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais. 2ª ed. Goiânia: Media Lab / CIAR UFG / Gráfica UFG. 2016.

ROCHA, Cleomar. A poesia viva como legado. In: Vintém de cobre. Goiânia: Kelps. 2018.

ROCHA, Cleomar de Sousa. Verbivocovisual: Museu Casa de Cora Coralina. In ANAIS do 28o. Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Goiás-GO: Anpap. 2019.

ROCHA, Cleomar; VENTURELLI, Suzete. 2018. Engenhando nosso futuro: arte e sociedade. Cienc. Cult., São Paulo, v. 70, n. 2, p. 41-46. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252018000200012&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 25 jul. 2019.

RODRIGUES, Olira Saraiva. Museus em REDEsenvolvimento? 2017. 200 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Artes Visuais. Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual. Universidade Federal de Goiás, Goiânia. 2017.

Recebido: 01 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Priscila Almeida Cunha Arantes *

Imagem, design e narrativa expográfica: uma leitura crítica da curadoria

ISSOÉOSSODISSO

*

Priscila Almeida Cunha Arantes desde 2007 é diretora artística e curadora do Paço das Artes. Pós-doutora pela Pennsylvania State University (EUA) e UNICAMP, é doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e formada em Filosofia pela USP/SP. Pesquisadora produtividade pesquisa do CNPQ, é líder do grupo de Estudos do CNPQ: Design, Arte e Memória: perspectivas Contemporâneas. É crítica de arte, curadora e professora do Departamento de Artes da PUC.SP (Pontifícia Universidade Católica de SP) e docente do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi.

<priscila.a.c.arantes@gmail.com >

ORCID: 0000-0002-0500-0849

Resumo Ao longo do século XX e XXI, com o início de uma nova etapa na história da cultura baseada na presença cada vez mais constante dos aparatos midiáticos e imagéticos, percebe-se o despontar de uma série de pensadores que tomam as mídias e as imagens como ponto de partida para o desenvolvimento teórico. Partindo deste pressuposto o presente artigo divide-se em três partes. Na primeira, analisamos o pensamento de Vilém Flusser e Walter Benjamin que apontam para a importância das imagens na construção da narrativa histórica. Na segunda, discutimos ‘o pensamento por imagens’ do historiador da arte Aby Warburg. Por último e como estudo de caso, realizamos uma leitura crítica da exposição ISSOÉOSSODISSO da artista Lenora de Barros, apresentada no Paço das Artes em parceria com a Oficina Cultural Oswald de Andrade no ano de 2016.

Palavras chave Arte, Imagem, Design Expográfico, Curadoria, Paço das Artes.

**Image, design and expographic narrative:
a critical reading of ISSOÉOSSODISSO curatorship**

Abstract *Throughout the twentieth and twenty-first centuries, with the beginning of a new stage in the history of culture based on the ever-increasing presence of media and imagery, a number of thinkers are beginning to take the media as their starting point. the theoretical development. Based on this assumption, this article is divided into three parts. In the first, we analyze the thoughts of Vilém Flusser and Walter Benjamin that point to the importance of images in the construction of historical narrative. In the second, we discuss 'the thought by images' of art historian Aby Warburg. Finally and as a case study, we made a critical reading of the exhibition ISSOÉOSSODISSO by brazilian artist Lenora de Barros, presented at Paço das Artes in partnership with the Oswald de Andrade Cultural Workshop in 2016.*

Keywords *Art, Image, Expographic Design, Curatorship, Paço das Artes.*

Imagem e mídia como forma de pensamento: o pensar com e por imagens

Dentre os vários pensadores das mídias que despontaram na segunda metade do século passado, Vilém Flusser talvez tenha sido aquele cuja importância mais cresceu ultimamente.

Segundo o filósofo (2007:133) existe uma íntima relação entre os modelos de história e as linguagens predominantes de uma determinada época. Com a invenção da escrita, diz Flusser, “começa a história não porque a escrita grava os processos, mas porque ela transforma as cenas em processos: ela produz a consciência histórica”.

Para Flusser, o modo de raciocínio advindo da escrita alfabética, predominantemente linear e racional, se torna hegemônico com a invenção da prensa tipográfica e com a disseminação da alfabetização. Esta maneira de produzir pensamento se modifica, no entanto, quando entram em cena as imagens técnicas. Segundo o filósofo, a decadência da escrita alfabética irá trazer consigo o ‘fim’ da história e do pensamento linear e o início de um novo período da cultura, que ele nomeia de pós-histórico, baseado no retorno de um pensamento predominantemente imagético e espacial.

É esta discussão, este deslocamento de um mundo da escrita para um mundo permeado por imagens e, paralelamente, de um pensamento histórico e linear para um imagético e pós-histórico, que Flusser aborda nos artigos ‘Linha e superfície’ e ‘O mundo codificado’, ambos publicados no livro *O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Dentro desta perspectiva cabe ressaltar ainda *Filosofia da Caixa Preta* (1985) e *Lês Gestes* (1999) - fundamentais para entendermos o discurso flusseriano sobre as imagens.

O exercício empregado por Flusser em *Filosofia da Caixa Preta* é de, exatamente, ao perceber uma nova etapa da cultura contaminada pela explosão das técnicas e das mídias, lançar um olhar crítico aos aparelhos vistos como caixas pretas; dispositivos cujo interior programado é completamente opaco e incerto.

Dentro deste contexto o sujeito tende a se converter, pela ação de programas tecnosociais, em um funcionário programado e programável, de quem se espera que responda às questões colocadas pelo aparato técnico. Somos cada vez mais operadores de máquinas, apertadores de botões, usuários de interfaces; “funcionários” das máquinas. Lidamos com situações programadas sem nos darmos conta. Pensamos que podemos escolher e, como decorrência nos imaginamos inventivos e livres, mas nossa liberdade e nossa capacidade de invenção estão restritas a um software, a um conjunto de possibilidades dadas a priori pela caixa preta e que não dominamos inteiramente. Em outras palavras: o que vemos realmente, em um mundo dominado pelas imagens técnicas, não é o mundo, mas determinados conceitos relativos ao mundo impregnados na estrutura midiática. (Machado 2007).

Programando o Visível, exposição apresentada no Paço das Artes em janeiro de 2016, dialogou exatamente com estas questões. O interesse da exposição se deu não somente por reunir uma série de obras do artista e cineasta Harun Farocki, conhecido internacionalmente por sua leitura crítica das imagens que constituem o mundo mas por, especialmente, apresentar uma vídeo-entrevista do artista com Vilém Flusser .

Tendo realizado uma série de filmes, muitos deles inspirados em Bertolt Brecht e Jean Luc Godard, Harun Farocki, nos últimos anos de sua vida, migra para o universo da arte contemporânea realizando filmes e instalações que discutem a relação do ser humano com o universo das imagens técnicas. Em 2010 participa da 29 Bienal Internacional de São Paulo com a vídeo-instalação Serious Games em que fazia uma reflexão sobre a animação computacional e o uso das imagens voltadas para a violência, tomando como ponto de partida o processo terapêutico desenvolvido com soldados norte-americanos que haviam passado por situações traumáticas no Oriente Médio.

Programando o Visível apresentou não somente parte do universo criativo de Farocki, mas abordou o deslocamento das imagens captadas por aparelhos ópticos para aquelas construídas por algoritmos computacionais. Por outro lado, a exposição não somente discutiu a natureza das imagens contemporâneas, mas também seu 'poder' na construção da maneira como vemos e percebemos a realidade. O título da mostra - Programando o Visível- neste sentido, não poderia ser mais apropriado: aquilo que vemos não somente é criado por códigos de programação, mas nossa visibilidade é programada; vivemos envoltos em um mundo programável e manipulado pelos códigos das máquinas.

Outro pensador que se utiliza da imagem, mais propriamente da imagem em movimento, para estabelecer relações com seu pensamento é Walter Benjamin. Diferentemente de Henri Bérghson que incorpora a discussão da imagem em movimento e do cinema para desenvolver sua filosofia da duração, o filósofo frankfurtiano lança atenção para a montagem cinematográfica como estratégia metodológica e conceito operativo para pensar nos novos formatos narrativos, diversos daqueles, lineares e hegemônicos, da história oficial (Arantes: 2015)

A montagem, como sabemos, é um procedimento característico das vanguardas do início do século XX. É sobretudo essa tradição que está presente na obra de Benjamin: os conceitos de montagem do dadaísmo, do surrealismo, do teatro épico de Brecht, dos meios de comunicação de massa, como o jornal e o cinema.

Dentro desta perspectiva história e mídia se confundem: a história é pensada como meio/mídia, como uma espécie de colagem de tempos e memórias. Assim como o montador edita/corta/interrompe o continuum fílmico, o historiador reescreve a história: implode o continuum da história da dominação e abre espaço para o tempo do agora (Arantes:2015).

Não por acaso os filmes surrealistas são ótimos exemplos dos 'novos' formatos narrativos discutidos por Walter Benjamin em seu discurso sobre a imagem-dialética; formatos que implodem, por meio da montagem

em forma de choque e da utilização de antíteses, o continuum da narrativa/história. Lembremos as primeiras cenas de *Um cão Andaluz*, - filme surrealista realizado em 1928 com a colaboração de Luis Bunuel e Salvador Dali - que faz um paralelo entre a imagem de uma lua sendo atravessada por uma nuvem e um olho cortado por uma navalha. Nesta sequência fica evidente a ideia do 'salto do tigre', como diria Walter Benjamin, entre um plano e outro como recurso de montagem em forma de choque.

A história e a narrativa benjaminiana, não tem como concepção, neste sentido, a ideia de um tempo homogêneo e linear, mas de um tempo saturado de agoras, onde cada presente se comunica com os diferentes passados devido às suas similaridades 'imagéticas'.

Imagem, historiografia da arte e narrativa expográfica.

Interessante perceber como esta ideia de similaridades imagéticas, ou de pensar com e pelas imagens, terá consonância com outros campos de discussão, como o da historiografia da arte e o da narrativa expográfica.

Dentro do contexto da historiografia da arte, podemos lembrar os estudos de Aby Warburg que desenvolveu entre os anos de 1923 e 1929, o *Atlas Cultural Mnemosyne* (*Atlas da Memória*). O atlas consistiu em um conjunto de 63 painéis em que o historiador agrupou perto de mil fotografias relacionadas à história da arte - espécie de arquivo histórico- através das quais queria mostrar a permanência de certos valores expressivos que sobreviveriam como uma espécie de patrimônio sujeito a leis de transmissão e recepção que a memória coletiva conservaria e transformaria.

Para Warburg, a história da arte é pensada como uma memória errática de imagens/arquivos que regressariam modificadas constantemente como espécie de sintomas. Longe de entender a história da arte de forma cronológica onde o sentido já está garantido a priori, Warburg pensa a história da arte dentro de uma visão sincrônica em que nada se situa antes ou depois, mas simultaneamente. (Arantes: 2015).

O Atlas permitiu séries variadas de composições imagéticas, nas quais Warburg estabelece articulações, associações e imbricações. Ou seja, o exercício empregado por Warburg, dentre outros críticos e historiadores da arte, como Didi-Huberman, que mais recentemente percebe a necessidade de se repensar os paradigmas da historiografia da arte e seus métodos de análise, é o de exatamente colocar em debate uma visão historicista, evolutiva e pretensamente universal (e eurocêntrica) da história da arte através de uma leitura da história da arte em diálogo com o campo da imagem.

Imagem, design e narrativa expográfica : Issoéossodisso

Entendendo uma curadoria como um processo criativo que articula conceitualmente artefactos - sejam eles materiais ou imateriais- articulação esta que desenha uma narrativa expográfica, tomarei como estudo de

caso a exposição ISSOÉOSSODISSO, que teve como ponto de partida uma obra da artista Lenora de Barros, mais propriamente a imagem/obra *Procu-ro-me* (2001-2003). Foi a partir desta imagem-obra que a articulação conceitual não somente com as demais obras da exposição, mas com o espaço expositivo, se desenvolveu¹.

Procu-ro-me foi inicialmente desenvolvida na forma de um pôster-poema com imagens do rosto da artista com boca entreaberta com estilo de cabelos diferentes, remetendo a identidades étnicas diversas. Logo acima do rosto havia a frase: *procu-ro-me*². O pôster-poema foi publicado inicialmente no caderno *Mais!* (Folha de S. Paulo) logo após a queda das Torres Gêmeas em 11 de setembro de 2001, quando o presidente americano Bush mencionou a famosa frase “Procurado Vivo ou Morto”, com a imagem d rosto de Bin Laden.

Posteriormente *Procu-ro-me* se transforma em uma série de cartazes, em mural lambe-lambe e vídeo. Quando a imagem foi exposta na fachada do Centro Universitário Maria Antônia em 2002, quatro cartazes plotados foram pichados e um grupo que se denominava *Art-Attack* assumiu a pichação. A artista, nesta época, resolveu responder ao grupo resgatando as imagens que haviam sobrado, deixando alguns espaços vazios, e mudando as frases de três pôsteres de ‘*procu-ro-me*’ para ‘*procura-se*’.

Em seguida, Lenora de Barros inicia o processo de “recuperação”, ou melhor, de desdobramento dos trabalhos pichados e roubados de *Procu-ro-me/Procura-se*, que resultariam na série e na mostra *Retalhação*.

É exatamente este contexto de uma imagem que remete a outra imagem, criando um nexu narrativo, a base conceitual da curadoria ISSOÉOSSODISSO: não somente as imagens são ponto de partida para se pensar o desenho da exposição, mas também sua narrativa conceitual de que uma coisa sempre leva a outra.

ISSOÉOSSODISSO apresentou mais de 20 obras da artista entre vídeos e fotorperformances, cartazes, poemas sonoros e documentos, e teve como fio condutor o processo de criação da artista. Neste processo, é possível perceber um elemento comum: as obras de Lenora de Barros sempre se desdobram, gerando ecos em outras obras. Um texto escrito transforma-se em um vídeo. Uma performance se desdobra em uma vídeoperformance. Uma mesma imagem, uma boca entreaberta, um olhar assustado, aparece em diferentes trabalhos que se inter-relacionam.

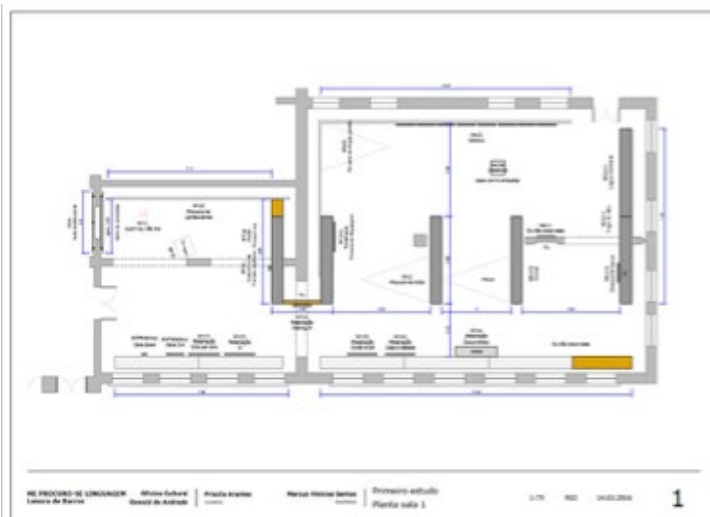


Fig 1. Planta da Exposição
ISSOÉOSSODISSO



Fig 2. **Imagens da Exposição ISSOÉOSSODISSO de Lenora de Barros**, com curadoria de Priscila Arantes
Fotografia: Leticia Godoy, 2016



Fig 3. **Imagens da Exposição ISSOÉOSSODISSO de Lenora de Barros**, com curadoria de Priscila Arantes
Fotografia: Leticia Godoy, 2016



Fig 4. **Imagens da Exposição ISSOÉOSSODISSO de Lenora de Barros**, com curadoria de Priscila Arantes
Fotografia: Leticia Godoy, 2016



Fig 5. **Imagens da Exposição ISSOÉOSSODISSO de Lenora de Barros**, com curadoria de Priscila Arantes
Fotografia: Leticia Godoy, 2016

A obra de Lenora de Barros é um tornar-se permanente, em que o mesmo é sempre outro. Neste processo de tornar-se outro, onde “isso é osso disso”, é possível entrever o gesto performático constituinte da obra da artista: esta fresta, este interstício sempre lacunar, esta dobra que se desdobra – como diria Gilles Deleuze – onde as inúmeras possibilidades expressivas de algo estão em constante devir.



Fig 6. **Imagens da Exposição ISSOÉOSSODISSO de Lenora de Barros**, com curadoria de Priscila Arantes

Fotografia: Leticia Godoy, 2016

O texto Há mulheres, por exemplo, apresentado pela primeira vez em sua coluna “...umas”, publicada no Jornal da Tarde, de 1993 a 1996, transforma-se em uma vídeoperformance, com o mesmo nome, em 2005. Uma mesma palavra, “silêncio”, pode ser vista escrita em seqüências fotográficas em uma foperformance de 1990, mas também em um videopoema de 2006; ou ainda em uma performance realizada ao vivo como Pregação, em que a artista martela a palavra, letra por letra, na parede do espaço expositivo.

O poema que deu nome à exposição nasce em 1994, quando Lenora de Barros participa de um congresso da Sociedade Brasileira de Psicanálise e apresenta, ao lado de Arnaldo Antunes, a performance O desejo é o começo do corpo/O corpo não mente. Durante a ação, Lenora quebrava um esqueleto de plástico em várias partes e ao jogá-las no chão repetia, melancolicamente, a frase: “isso é osso disso”.

Em ISSOÉOSSODISSO, esta ação é reencenada em vídeo. A artista, sentada em uma cadeira “performática” – a própria cadeira, aliás, baseada em outras cadeiras presentes na obra de Lenora de Barros – quebra um novo esqueleto. Dele resta somente sua coluna, sua espinha dorsal, a última imagem da performance, que nos remete, sem dúvida, à obra Língua Vertebral, realizada em 1998 no contexto da Bienal da Antropofagia.

“Para a Bienal, mergulhei no universo de Oswald de Andrade e criei dois trabalhos – Língua vertebral e No país da língua grande, dai carne a quem quer carne. O título dessa segunda obra foi criado a partir da frase “no país da cobra grande”, que está no Manifesto Antropófago e o intuito era expressar a idéia de uma ação antropofágica e deglutidora que gerasse sentidos, linguagem. Em Língua vertebral tratei graficamente a imagem da língua, e dei a ela, através da sobreposição de uma espinha dorsal, uma estruturação”. Ela lembra, ainda, da influência de Lygia Clark, cujo trabalho teve contato na década de 1970, e do impacto que Baba antropofágica (1973) lhe causou na época.

A língua como símbolo da linguagem aparece no seu Poema (1979), uma das primeiras fotoperformances de Lenora. Aqui a língua da artista percorre as letras das teclas de uma máquina de escrever nos dando a ver não somente a gênese da prática poética, mas a relação indissociável do corpo da artista com sua própria obra: corpo-obra. É ali, na ação do corpo, de seu corpo que se submete à escrita e ao mundo que é possível fazer dele emergir algum significado poético.

A utilização do corpo, neste caso de seu rosto, também se faz presente em Homenagem a George Segal, poema visual realizado em 1975 – que se transformou dez anos depois em sua primeira videoperformance, sob a direção de Walter Silveira. Aqui Lenora desenvolve uma ação cotidiana de escovar os dentes. Sua mão e rosto, no entanto, são totalmente encobertos pela pasta de dente, em uma espécie de “paralisação” absoluta, paralisação que ecoa por toda a exposição seja na impossibilidade da fala ou na interdição do olhar: Ela não quer ver, Já vi tudo, Fogo no Olho, Calaboca, Silêncio, Estudo para Facadas...

Esta narrativa conceitual, que parte inicialmente da imagem /obra Procuro-me e de seus inúmeros desdobramentos se manifestava não somente visualmente na proximidade das obras por suas “similaridades imagéticas” mas na forma como as elas foram dispostas no espaço expositivo. Não por acaso a entrada da curadoria se dava através de uma ‘ante-sala’ em que apresentávamos as primeiras ‘manifestações’ de Procuro-me: o lambe-lambe, a publicação no caderno Mais!, bem como os registros fotográficos da exposição do Centro Universitário Maria Antônia em 2002.

Já na segunda sala tínhamos três paredes principais. Uma primeira, à direita, que dava continuidade à primeira sala, e onde colocamos os resultados e as obras da série Retalhação. Já as paredes do centro, enfileiradas como uma grande coluna “vertebral”, e a parede da esquerda, acolhiam as demais obras : Língua vertebral, No país da língua grande, dai carne a quem quer carne, Calaboca, Silêncio, Estudo para Facadas, Poema e Homenagem

a George Seagal. Colocadas em espaços próximos, e a partir de suas similaridades imagéticas, as obras criavam um diálogo conceitual e narrativo que ecoava por toda a exposição e que nos remetia não somente visualmente para a imagem da boca entreaberta de Procuro-me mas, para a ideia da linguagem e da língua (Língua vertebral, No país da língua grande, dai carne a quem quer carne, Poema) assim como para a interdição da fala e do olhar (Calaboca, Silêncio, Estudo para Facadas e Homenagem a George Seagal).

É exatamente sobre a impossibilidade de ver e de não falar, sobre o interdito especialmente relacionado à figura da mulher que encontramos a terceira sala onde foram exibidos os quadro vídeos: Já vi tudo, Tato do olho, Há Mulheres e Ela não quer ver. Apresentados em grande projeção, eles criavam um ambiente imersivo/instalativo inserindo o espectador ao centro da trama narrativa. Esta sala, que ‘fechava’ a exposição, abrigava na sua entrada o vídeo Issoéossodisso que mostrava a própria artista quebrando um esqueleto e ecoando, como uma espécie de mantra sonoro, a frase ‘isso é osso disso’.

Se obviamente o debate sobre a relação entre imagem, design e narrativa vai muito mais além do que este artigo consegue abarcar, o que me parece interessante de se destacar é de que o exercício de se pensar por imagens é fundamental quando desenhamos uma curadoria.

1 A exposição ISSOÉOSSODISSO foi curada por mim em uma parceria do Paço das Artes com a Oficina Cultural Oswald de Andrade e apresentada em 2016 nesta última instituição.

2 Anos antes a artista havia feito as fotografias de seu rosto, com cabelos escolhidos em um programa de penteado, em um shopping Center em São Paulo.

Bibliografia

Arantes, Priscila. 2005. **Arte @ Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo, FAPESP/ Editora Senac.

Arantes, Priscila 2016. **ISSOÉOSSODOSSO**. São Paulo: Paço das Artes.

Arantes, Priscila. 2005. **Arte @ Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo, FAPESP/ Editora Senac.

ARANTES Priscila; OLIVEIRA, Mirtes. **Design e Ativismo**. DAT Journal Design Art and Technology, Vol 4 No 2 (2019). Editorial, p.1-2. Disponível em: <<https://datjournal.anhembibr/dat/article/view/124/103>>. Acesso em: 26 set. 2019. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v4i2.124>

ARANTES, Priscila; PRADO, Gilberto. (2019). **Expanded Circuits and Poetic re-writings: Circuito Alameda**. Proceedings of the 25th International Symposium on Electronic Art. Gwangju, Korea: Art Center Nabi. Disponível em: <http://j.mp/2Y893FU> Acesso em: 26 set. 2019. P. 679-682.

BARBOSA, Valéria; ARANTES, Priscila. **O fora de série na produção da ,ovo** DATJournal v.4 n.2 (2019), 122-134. Disponível em: <<https://datjournal.anhembibr.com/dt/article/view/137>>. Acesso em: 26 set. 2019. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v4i2.137>

CATROPA, Andrea; PRADO, Gilberto. 2018. **“Designed Words: Aesthetics of the Future in Brazilian Concrete Poetry.”** The International Journal of Visual Design 12 (4): 35-53. doi:10.18848/2325-1581/CGP/v12i04/35-53. DOI: <https://doi.org/10.18848/2325-1581/CGP/v12i04/35-53>

Flusser, Vilém (1985). **Filosofia da caixa preta - Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**.

Flusser, V, 2007. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso. Tradução de Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify.

PRADO, Gilberto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). 2016. **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa**. São Paulo : ECA/USP. Disponível em: <<http://poeticasdigitais.net/POETICAS/assets/dialogostransdisciplinares.pdf>>. Acesso em: 03 dec. 2018.

VENTURELLI Suzete; ROCHA Cleomar; SILVA, Teófilo Augusto da; COUTINHO, Cláudio; REIS, Artur Cabral Reis; MARTINS, Tainá e HARGREAVES, Prahlada. **Poiesis do corpo**. IN: DAT-Journal v. 3 n. 1 (2018): DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v3i1.78>

Recebido: 09 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Sonia Guggisberg *

Testemunhos de Passagem

*

Sonia Guggisberg é Pós-doutoranda em Artes Visuais (ECA-USP, Bolsa CNPq-Capes); Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, Bolsa Fapesp) e Mestre em Artes (Unicamp, Bolsa Capes). Artista, *videomaker* e pesquisadora, participando de mostras coletivas e individuais, palestras e *workshops* no Brasil e exterior desde os anos 1990. Foca questões do documentário artístico, com trabalhos em fotografia, *site specific*, *videoinstalação*, som. Realizou 18 exposições individuais e, além do Brasil, suas produções já foram exibidas em Nova York, Alemanha, México, Colômbia, Chile, Espanha e França. Obras nos museus Lasar Segall, de Arte Contemporânea-SP, da Cidade de São Paulo, SESC, Pinacoteca e Instituto Figueiredo Ferraz, entre outros.
<contato@soniaguggisberg.com.br>
ORCID: 0000-0002-0874-8019

Resumo O objetivo desta pesquisa é gerar propostas documentais em *videoarte* dentro do que este estudo chama de Documentação Performativa de Saberes¹. Testemunhos de Passagem é uma instalação multicanais que se utiliza de tecnologias múltiplas para entrelaçar imagens, testemunhos e sons. Montado a partir de oito projeções coreografadas, sincronizadas com um sistema sonoro em seis canais, o projeto documenta, na forma ensaística, passagens e testemunhos de pessoas em situação de refúgio. Questões como a travessia, os vestígios, os sonhos, a espera no campo de refugiados e o futuro incerto integram este trabalho. É na intersecção entre dois contextos – arte política e hibridismo linguístico – que se pode apreender Testemunhos de Passagem. A interdisciplinaridade temática inspirada nas bases teóricas dos campos da arte, política e sociologia é formalmente espelhada pela liberdade com a qual esta pesquisa mistura tecnologia e arte documental.

Palavras chave Documentação performativa, Ecologia de saberes, Hibridismo tecnológico, Testemunho, Vulnerabilidade humana.

Passing Testimonies

Abstract *The purpose of this research is to generate video art documentary proposals within what this study calls Performative Documentation of Knowledge². Passing Testimonies is a multichannel installation that uses multiple technologies to interweave images, testimonials and sounds. Assembled from eight choreographed projections, synchronized with a six-channel sound work, the project documents, in essay form, passages and testimonies of people in a refuge state. Issues such as crossing, traces, dreams, waiting in the refugee camp and the uncertain future are all part of this work. It is at the intersection between two contexts – political art and linguistic hybridity – that we can understand Passing Testimonies. The thematic interdisciplinarity inspired by the theoretical bases of the fields of art, politics and sociology is formally mirrored by the freedom with which this research mixes technology and documentary art.*

Keywords *Performative documentation, Ecology of knowledges, Technological hybridity, A testimony, Human vulnerability.*

Sobre o Projeto

Não há dúvidas de que o avanço audiovisual ampliou o campo de experimentação na arte, incorporando a produção tecnológica de imagens capaz de elaborar novas lógicas organizadoras. Testemunhos de Passagem apresenta palavras, imagens e sons que transitam, gerando um jogo de alternâncias e costuras. Trata-se de um documentário experimental construído por passagens do êxodo contemporâneo, a partir de imagens captadas em Malta, Lampedusa e Grécia entre os anos de 2014 e 2018.

Nesta instalação imersiva, multicanais, várias narrativas submersas são reveladas por meio da difícil travessia, do sonho interrompido e da longa espera em campos de refúgio. Em alguns momentos, temos a paisagem do mar e da travessia, sobrepondo a vida cotidiana e os mapas desenhados, que sobrevivem como testemunhos silenciosos. Em outros momentos, a narrativa entrecortada e fragmentos do corpo tornam-se tema central – como local de memória, de suspensão e também de protesto. As múltiplas projeções propõem uma reflexão em que a travessia pelo oceano é também uma travessia de vida. As narrativas submersas aparecem, desaparecem e renascem, ousando uma variedade de vocabulários sonoro/visuais capazes de construir uma experiência reflexiva.

Este trabalho é uma construção de histórias humanas únicas, com variantes dramáticas, dentro da realidade confusa e incerta que envolve milhares de pessoas. São histórias de sensibilidades entre o sonho de uma vida melhor, o pesadelo da travessia e um futuro com bases desconhecidas. São histórias, permeadas por sonhos e percalços, daqueles que deixaram suas terras natais. Nessa direção, este projeto reúne grupos de testemunhos e suas singularidades, não só para confrontá-las, mas também para explorar os hibridismos visuais e sonoros dentro da proposta de documentário artístico.

Seus temas fundamentais

Tradução e Montagem

O processo de tradução articula-se no confronto e nas conexões entre diferentes linguagens. A tradução assume o formato de um procedimento de interpretação a partir da inter-relação entre formas distintas, gerando um novo resultado híbrido. Sendo assim, a tradução é também um operador de montagem, que tem como objetivo a busca de conexão, de compreensão entre diferentes pensamentos.

A montagem é, por sua vez, a possibilidade de a imagem ultrapassar a realidade em que foi produzida e assumir outros formatos. Aqui, a montagem tomou a frente, tornou-se a maneira definitiva de “amarrar” todo o processo de tradução visual, verbal, conceitual e sonoro, mostrando-se como tal.

Vulnerabilidade humana na onda migratória

A vulnerabilidade se faz presente nos testemunhos de pessoas que desapareceram como indivíduos, que vivem sem documentos, em meio à impossibilidade legal e social, e que estão à espera de soluções políticas. Em contraste com a sociedade do imediatismo, tem-se a espera do migrante, dentro de centros de acolhimento, unida à reflexão da própria existência, às memórias e ao sonho de um futuro melhor.

Torna-se fundamental entender que o processo de migração contemporânea, mais do que um movimento espontâneo, representa um pedido de ajuda e de inclusão. Captar relatos testemunhais implica adotar a ética da escuta e valorizar a construção de narrativas pela inclusão da voz do outro.

Hibridismo tecnológico

A questão prática implica a necessidade de ampliar o campo de pesquisa em termos tecnológicos e elaborar novas lógicas organizadoras. Tais lógicas pretendem se constituir no trânsito entre os campos da subjetividade e da objetividade, ao mesmo tempo que servem de base para a proposição de outras linguagens.

Trata-se de uma abordagem que altera a estabilidade da narrativa linear, por meio da alternância de sons, palavras e imagens. O vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias de construção.

A sonorização em multicanais

Em termos gerais, fica fácil entender como o universo complexo de sons é capaz de produzir verdadeiras paisagens sensíveis. Trata-se de incorporar a força dos ruídos originais, para trabalhar novas combinações atreladas aos movimentos da realidade contemporânea, que, neste caso, são as migrações.

A instalação conta com um sistema computadorizado, em seis diferentes canais, com caixas de som que reproduzem sons documentais e ambientam todo o espaço expositivo. As captações são organizadas em seis grupos sonoros e passam pela travessia no mar, por ruídos de barcos e águas, por rezas árabes, cantos captados dentro de campos de refugiados, passos e sons do corpo marcando questões humanas, para, então, construir uma paisagem sonora.

A montagem apresenta como resultado final um testemunho construído por sobreposições e cortes em imagens, movimentos e sons, mediados pela ideia de filme/ensaio para um discurso documental.

Roda Viva foi elaborado em 2018, como primeira etapa deste projeto. É pensado como uma ecologia de sons e ruídos sobre a onda migratória

contemporânea; ele é o resultado de uma pesquisa realizada de 2014 a 2018, que inclui inúmeras viagens para a Grécia, Malta e Lampedusa, e tem como objetivo recriar passagens sonoras sobre pessoas em estado de refúgio e suas travessias. Nessa obra, sons são canais para desafiar a calma e o silêncio das zonas de conforto intelectual e interpretativo, que camuflam a realidade das migrações contemporâneas e as consequentes mudanças de identidade, enfocando o caso da chamada “crise dos refugiados”, especialmente na Grécia e na Itália.

Roda Viva é um trabalho sonoro-documental que investe na capacidade de um objeto ser portador de uma paisagem sonora e imersiva, possibilitando experimentar, testar e incorporar a força dos ruídos originais, para trabalhar as questões atreladas a realidades distantes. Roda Viva traz ao público uma experiência sonora específica, a oportunidade de ativar a memória por meio dos sons e reconstruir em sua própria imaginação as questões do refúgio, mesmo sem que esse seja uma experiência pessoal. Os sons traduzem as diferentes passagens desde a travessia pelo mar para um destino desconhecido até o cotidiano da espera corrosiva em campos de contenção.

Com o objetivo de mostrar a porosidade do documentário e tocar a vulnerabilidade humana na onda migratória, foram eleitos alguns temas, que foram organizados em grupos sonoros – sons contínuos do corpo humano trazendo a emergência da realidade, barulhos da água e ruídos de motores de barcos, bowls e rezas árabes, crianças no campo brincando e cantando, cantos e músicas dos refugiados captados diretamente em campos –, para, então, construir uma paisagem imersiva.

Banco geral de dados: mixagem, legendagem e tratamento

Em função do tipo de arquivo necessário para este trabalho, foi construído um banco de dados complexo dividido em três etapas: Banco de dados de testemunhos, que aborda basicamente grupos sobre os seguintes temas: sonho, travessia, espera e futuro; Banco de dados de imagens em movimento, cujos tópicos serão agrupados para a construção de uma narrativa visual e trazem temas como: águas, barcos, cotidiano no campo, ações em frente ao mar, movimentos do vento, detalhes do campo e rastros da travessia; por fim, o Banco de dados de sons, já citado na instalação sonora Roda Viva.

Cada arquivo de imagem e som integrante desse banco foi editado individualmente, ou seja, cada pequeno clipe de imagem em vídeo tem um tempo específico, passou por um processo de colorização, de equalização de som, fusões e uma longa pesquisa de arquitetura de movimentos e sons. A tradução e legendagem dos arquivos também é decisiva, pois a descrição textual de cada fala, onde houver testemunhos, é fundamental para a construção de uma narrativa. A exceção será nos momentos sem fala, em silêncio, onde haverá outra construção sonora.

Imagens

Roda Viva

Imagens integrantes da Exposição Retrotopias, São Paulo, SP, 2018.

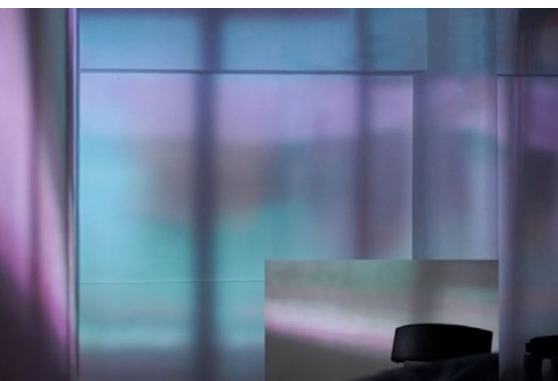


Fig 1. Roda Viva I
Fonte: Guggisberg, S.

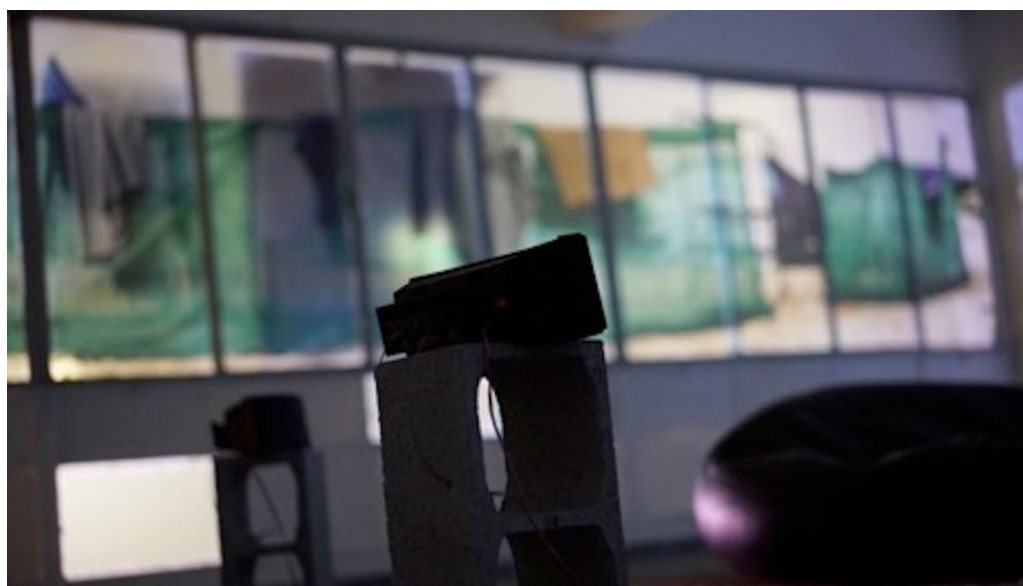


Fig 2. Roda Viva II
Fonte: Orth, Mauricio.



Fig 3. Roda Viva III
Fonte: Musa, Ding.

Testemunhos de Passagem
Simulações produzidas pela artista.



Fig 4. Simulação I
Fonte: Guggisberg, S.



Fig 5. Simulação II
Fonte: Guggisberg, S.



Fig 6. Simulação III
Fonte: Guggisberg, S.



Fig 7. Simulação IV
Fonte: Guggisberg, S.



Fig 8. **Simulação V**
Fonte: Guggisberg, S.



Fig 9. **Simulação VI**
Fonte: Guggisberg, S.

1 A noção de Documentação Performativa de Saberes é uma proposta desenvolvida em minha tese de doutorado intitulada Redes de imagens, memórias e testemunhos: por uma documentação performativa de saberes, defendida em 2014, na PUC-SP, com bolsa Fapesp. Essa noção está relacionada ao conceito de Ecologia de Saberes, proposto por Santos (2010).

2 The notion of Performative Documentation of Knowledge is a proposal developed in my doctorate thesis dissertation entitled Networks of images, memories and testimonies: for a performative documentation of knowledge, defended in 2014, at PUC-SP, with Fapesp scholarship. This notion is related to the concept of Knowledge Ecology, proposed by Boaventura Sousa Santos (2010).

Referências

- ARANTES, Priscila; OLIVEIRA, Mirtes. **Design e Ativismo**. DATJournal Design Art and Technology, v. 4, n. 2 (2019). Editorial, p. 1-2. Disponível em: <<https://datjournal.anhembibr/dat/article/view/124/103>>. Acesso em: 8 nov. 2019. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v4i2.124>.
- LIMA, Leonardo; PRADO, Gilbertto. **Interactive Digital Images**. DATJournal Design Art and Technology, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 43-71, nov. 2018. Disponível em: <<https://datjournal.anhembibr/dat/article/view/86/74>>. Acesso em: 8 nov. 2019. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v3i2.86>.
- GREINER, Christine. **O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações**. São Paulo: Annablume, 2010.
- GUGGISBERG, Sonia. **Redes de imagens, memórias e testemunhos: por uma documentação performativa de saberes**. São Paulo: Intermeios, 2017.
- GUGGISBERG, Sonia. **Roda Viva (Life Wheel)**. Proceedings of Artech 2019, 9th International Conference on Digital and Interactive Arts. Braga, Portugal. DOI: <https://doi.org/10.1145/3395852.3359932>.
- PARENTE, André. **A forma cinema: variações e rupturas**. In: MACIEL, Katia (Org.). Transcine-mas. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- _____. **Tramas da rede: novas dimensões estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- PRADO, Gilbertto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (Org.). **Diálogos transdisciplina-res: arte e pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2016.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **O futuro do Fórum Social Mundial: o trabalho da tradução**. Revista del Observatorio Social de América Latina, 2004, p. 77-90. Disponível em: <https://www.ces.uc.pt/myces/UserFiles/livros/65_Futuro%20FSM%20-%20O%20trabalho%20da%20traducao_OSAL_2004.pdf>. Acesso em: 8 nov. 2019.
- _____; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do sul**. São Paulo: Cortez, 2010.

Recebido: 05 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Artur Cabral, Suzete Venturelli, Gilberto Prado *

Sinais detectados entre o biológico e o maquínico

*

Artur Cabral é artista computacional e mestrando bolsista CAPES pela Universidade de Brasília. Atualmente faz parte da equipe do Medialab/UNB, onde em suas pesquisas explora a relação de vida não natural (a-life) em diálogo com vidas naturais por meio de interfaces e poéticas computacionais.

<arturcabralreis@gmail.com >

ORCID: 0000-0002-4190-3965

Suzete Venturelli é professora e artista_designer computacional da Universidade Anhembi Morumbi (PPGDesign) e Universidade de Brasília (PPGAV). Pesquisadora do CNPq. Coordena o MediaLab/UAM. Participa de congressos e exposições nacionais e internacionais.

<suzeteventurelli@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-0254-9286

Gilberto Prado é artista e coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Atualmente é Professor dos Programas de Pós-Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi e do PPG Artes Visuais da ECA

– USP. <gttoprado@gmail.com >

ORCID: 0000-0003-2252-3489

Resumo O texto discute a possibilidade de simbiose, ou seja, interação entre espécies como os sistemas biológicos e os maquínicos, que pode ocorrer nas propostas que envolvem pesquisas em arte, design e tecnologia. Nesse viés, sugere-se que a condição computacional induz a uma maneira de se experimentar o mundo que é indeterminado e fragmentário, propondo um tipo de colapso das fronteiras tradicionais entre arte, design e natureza; entre artificial e natural.

Palavras chave Arte computacional, Design computacional, Tecnologia, Emergência.

Signals detected between biological and machinic

Abstract *The goal of the text is discussing the possibility of symbiosis, interaction between species such as biological systems and machines, which may occur in proposals involving research in art, design and technology. In this bias, it is suggested that the computational condition induces a way of experiencing the world that is undetermined and fragmentary, proposing a kind of collapse of the traditional boundaries between art, design and nature; between artificial and natural.*

Keywords Computer art, Computer design, Technology, Emergency.

Introdução

Algumas experimentações artísticas em conjunto com o design e tecnologia são propostas que visam estabelecer aproximações entre seres vivos, o ambiente e os objetos que nos envolvem. Nesse sentido, as obras a seguir descritas, levantam questões sobre a linha difusa que separa o que se entende por natural e o artificial, apresentando como argumento que a linha divisória entre “natural” e “artificial” é muitas vezes bastante obscura, pois há uma enorme área encoberta nessa dicotomia. A existência de uma área nebulosa não invalida o conceito de “natural” versus “artificial”, mas pode tornar a distinção menos dramática, por meio das poéticas a seguir apresentadas.

A obra *Amoreiras* de Gilberto Prado e Grupo Poéticas Digitais¹, é composta por cinco árvores plantadas em vasos e foi instalada na Avenida Paulista em São Paulo. As amoreiras foram equipadas com próteses motorizadas e sistema de detecção de variações e discrepâncias de ruídos, os quais sintoma dos diversos poluentes e poluidores. Nesse sistema, as árvores balançavam por meio de “próteses motorizadas” e algoritmo de aprendizado artificial de acordo com variação dos fatores de poluição. A obra coloca em diálogo as árvores, as máquinas e o ambiente que integra seu sistema. (PRADO, 2018).

Fig 1. *Amoreiras*, Exposição *Emoção Art.ficial 5.0*. Itaú Cultural São Paulo
Fonte: Gilberto Prado, 2010





Fig 2. **Cyberflor**, exposição Museu Nacional da República, Brasília
 Fonte: Suzete Venturelli, 2018

Nesse viés, a obra *Cyberflor* elaborada no Laboratório de pesquisa em arte computacional da Universidade de Brasília (Medialab/UnB)², é composta por orquídea que controla uma impressora tridimensional, ou seja, simbolicamente uma planta coordena a natureza artificial – sua tecnologia. Nessa obra, um software desenvolvido em equipe, converte os sinais de resistência galvânica, que variam de acordo com as condições climáticas do ambiente e com os processos eletroquímicos da planta, entendidos aqui como sinais vitais da orquídea. A impressora por sua vez, imprime em tempo real formas generativas a partir de algoritmos genéticos. Neste projeto, ocorre a possibilidade de gerar formas em mutação, que metaforicamente aproxima a ideia de vida artificial da ideia de vida natural, trazendo as formas generativas e emergentes como resultado para a impressão 3D.

Incorporada no objeto, uma tela transmite os sinais da planta por intermédio de uma interface singular de visualização de dados. Mediante a interface o espectador percebe que ocorre uma correlação entre a planta e as impressões. A relação sensorial entre a orquídea é fundamental no contexto poético, pois busca-se que se estabeleça um diálogo entre planta e máquina. A forma impressa, como resultado desse diálogo, considera a primitiva geométrica cubo como morfogênese do projeto, que ao ser subdividida por parâmetros aleatórios, gera um padrão complexo, ao se repetir dentro da forma. A repetição do padrão faz surgir uma forma conhecida como fractal. A modelagem da forma final é dada a partir da lógica de auto-similaridade. Para Mandelbrot (2016), os fractais são representações gráficas do caos e a lógica de auto-similaridade remete às formas da natureza.

A poética emergente

Desse modo, consideramos neste trabalho que a origem de sua forma, é o seu DNA, que surge de algoritmos estruturados a partir do conceito de arte e vida artificial, significando que não ocorrerá jamais duas impressões iguais. Depois de concebida artificialmente, a vida artificial, estabelece contato com o ambiente natural recebendo sinais provenientes da orquídea, os quais vão provocar a sua mutação e nova adaptação da sua morfogênese. Estimulando sua capacidade de se auto-organizar. A poética emergente, nesse caso, é procedural, que se manifesta na programabilidade e autonomia dos sistemas computacionais.

A tecnologia computacional dá um sentido diferente ao conceito de criação artística que leva à arte, ao design à tecnologia emergente. Esse conceito envolve a compreensão de que o processo da criação não é linear, pois ocorre interações imprevisíveis entre os sistemas.

Outro exemplo, no qual o conceito de emergência é percebido, é o trabalho intitulado de *F-Orchis*, que possui grande complexidade poética e técnica, e propõe dar continuidade aos estudos decorrentes da obra *Cyberflor*.

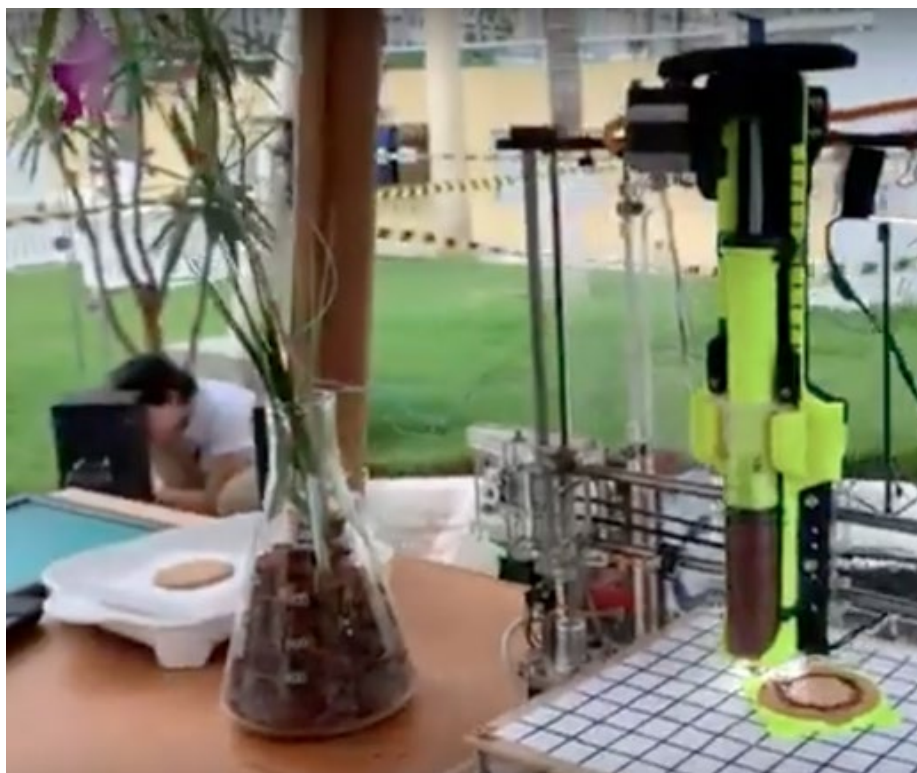


Fig 3. F-Orchis, Exposição Interfaces Afetivas. Sesc Gama
Fonte: Suzete Venturelli, 2019

Buscamos, dessa vez, provocar nos interagentes sensações (visual, tátil, gustativa, olfativa), processo pelo qual um estímulo externo ou interno provoca uma reação específica, produzindo uma percepção, considerando que a ideia, no sentido deleuziano e guattariano (1992), atravessa atividades criativas. Neste trabalho, uma planta também controla uma impressora, porém nesta ocasião utilizamos uma impressora de chocolate produzida pela equipe do Medialab/UnB.

Em F-Orchis o público pode participar do processo experimentando o alimento resultante desta interação planta/máquina. Para os autores, a ideia surge de formas distintas: num momento surge, no contexto filosófico, na forma de conceitos; num outro momento, aparece na produção computacional sistêmica, na qual inventa-se.



Fig 4. F-Orchis, Exposição #17ART. Museu da República Brasília, 2018.
Fonte: Artur Cabral, 2019

Projeto Amoreiras

A instalação interativa Amoreiras é composta basicamente de:

- 5 Amoreiras de grande porte e 5 grandes vasos de cimento;
- 3 Microfones, que captarão os ruídos e funcionarão como sensores e coletores dos dados para as árvores;
- 1 Computador que gerencia os dados das 5 árvores e retransmite as informações;
- 5 Placas arduino bluetooth (uma para cada árvore);
- 5 Caixas de acrílico com 3 motores independentes, varetas e mecanismo de transmissão (uma para cada árvore).

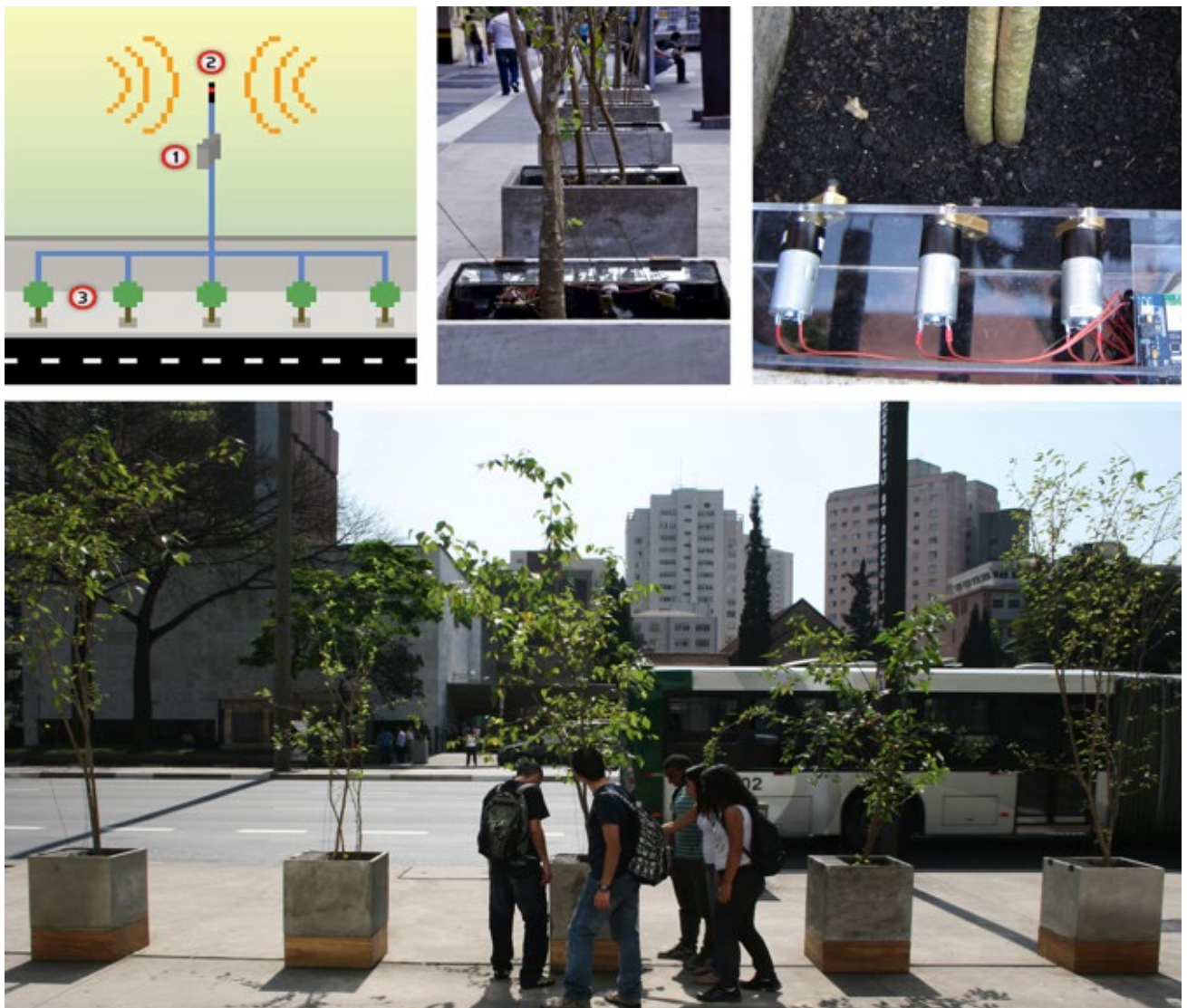


Fig 5. Amoreiras, Exposição Emoção Artificial 5.0. Itaú Cultural São Paulo, 2010.

Fonte: Gilberto Prado 2017

O comportamento de cada árvore é autônomo e acontece em resposta à intensidade do som ambiente, também sendo influenciada pela “personalidade” de cada árvore. A captura de som será realizada diretamente por um patch escrito no Pure Data, que enviará as informações para a aplicação principal, desenvolvida em Java, via OSC. Já a “personalidade” de cada árvore é definida por duas variáveis, sorteadas no início de cada dia, que definem o quanto cada árvore irá buscar imitar as suas companheiras (ignorando os estímulos sonoras) e o quanto o seu comportamento será perturbado de forma aleatória.

Ao longo do dia, as “aprendizes”, inicialmente desajeitadas, pouco a pouco passam a reagir cada vez mais autonomamente em relação aos dados recebidos de poluição, balançando-se quando houver muito ruído (que será uma baliza para o reconhecimento do nível de poluição) e descansando quando a ameaça for menor. Até o final da tarde, já se nota diferença em seus comportamentos, mostrando que elas estão aprendendo e talvez também dialogando entre si, intercambiando dados numa dança de próteses maquínicas, e combinadas com o balançar do vento em suas folhas.

Cada árvore tem um algoritmo que determina como ativar os seus motores (via Arduíno) de acordo com a atividade sonora. De uma maneira geral, quanto maior o ruído, maior atividade (é importante ressaltar que há regras adicionais, como por exemplo, intensidade e extensão da vibração, para que os movimentos sejam suaves; limite de duração de tempo, período em que se pode balançar a árvore, de forma a não danificá-la).

As árvores podem “ver” o comportamento das outras árvores, de modo que cada uma é influenciada pelo comportamento das árvores vizinhas. Esta capacidade é utilizada pelo algoritmo do trabalho para avaliar o comportamento de cada árvore – por comportamento nos referimos ao nível de ativação dos motores. Quanto mais parecido for o comportamento de uma árvore com o comportamento das demais, melhor avaliado será o comportamento.

Inicialmente o algoritmo é “não habituado”, o que leva a comportamentos “sem sentido” (por exemplo: as árvores balançam mesmo sem ruído). Um algoritmo de aprendizado monitora o banco de dados e observa constantemente o comportamento de cada árvore, compara com a atividade sonora e tenta adaptar o Algoritmo para agir de maneira similar. Isto é, o algoritmo de aprendizado tenta fazer com que o Algoritmo de cada árvore chegue ao mesmo nível de ativação que os das demais para uma dada intensidade sonora.

Para realização do algoritmo das Amoreiras estamos nos orientando pelos princípios do jogo da vida de John Conway. (GARDNER, 1970) O que fazemos, é aplicar princípios de vizinhança ao processo de auto-avaliação das amoreiras. Isto é, o comportamento das duas (ou apenas uma, se a amoreira estiver em uma das extremidades) amoreiras adjacentes possuem um peso maior do que o das amoreiras mais distantes. Isto poderia facilitar a ocorrência de comportamentos com possíveis combinações de acionamento dos motores.

O trabalho foi apresentado na mostra Emoção Artificial 5.0, Itaú Cultural, São Paulo de junho a setembro de 2010 e na III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Instituto Tomie Ohtake, São Paulo de agosto a setembro de 2012 com a curadoria de Giselle Beiguelman.

Flores de plástico não morrem

A instalação interativa intitulada Flores de Plástico Não Morrem³ é constituída, de filamentos plásticos e sistemas luminosos. A partir do encontro das tecnologias de objetos conectados e da Internet das Coisas, criamos uma selva de plástico, com plantas e flores interconectadas que formam um biótopo computacional com características do cerrado. Biótopo, é um conjunto de condições físicas e químicas que caracterizam um ecossistema ou bioma. Nesse bioma, pétalas generativas, flores de plástico, disseminação de luz formam uma atmosfera especial desse ecossistema.

Nessa proposta cada flor é constituída de hastes formadas por cano de policloreto de vinil (PVC) reaproveitados, no qual variam de altura a cada produção. As pétalas, sépalas e pedúnculo partem de uma morfogênese digital e generativa. Para o desenvolvimento de cada flor são coletados dados mediante sensores (resistência galvânica) acoplados a plantas, as quais cultivamos no laboratório de novas mídias da Universidade de Brasília. Como sua morfogenia é definida pelas informações contidas nessa espécie de DNA, a cada geração essa vida artificial apresenta-se visualmente com mudanças sutis de uma forma para outra, não contendo duas iguais. O resultado desse processo recebe adaptações em um software de modelagem 3D, para que possa ser impresso e receber os componentes eletrônicos e circuitos da peça.

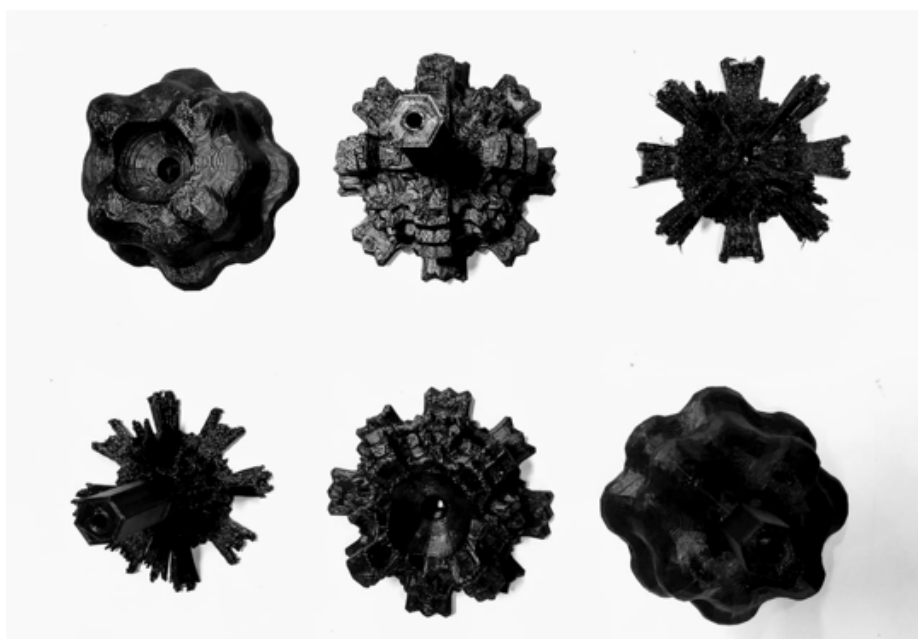


Fig 6. Impressões das flores de plástico geradas a partir dos sinais de resistência galvânica das plantas.

Fonte: Artur Cabral Reis, 2019

Depois de impressas, em cada flor é acoplado uma espécie de estigma iluminado, que varia sua intensidade luminosa e sua cor de acordo com a interação com as outras flores. Essa interação se dá a partir de um jogo interativo de autômatos celulares, um clássico algoritmo que simule processos complexos que se assemelham à vida natural. Nesse caso, cada estigma das flores é constituído por uma cúpula de plástico na qual envolve uma tríade de células luminosas, um conjunto de leds RGB. Essas células habitam em um ecossistema, por meio da comunicação endógena e exógena de cada elemento com sua vizinhança. Por instrumento de um conjunto de regras, os mesmos podem mudar seu estado de vivo (aceso) para morto (apagado) e vice-versa, a cada geração.

Como mencionado, o desenvolvimento de sistemas de autômatos celulares não é algo recente, é comumente atribuído a Stanisław Ulam e John von Neumann, ambos pesquisadores no Laboratório Nacional de Los Alamos, no Novo México, na década de 1940. Von Neumann por sua vez, tinha um interesse especial em auto-organização e evolução, prevendo um mundo de robôs auto-replicantes e autônomos em um certo nível (SHIFFMAN, 2012).

Em 2002, Stephen Wolfram inaugura uma nova fase para os estudos em autômatos celulares, motivado pelas pesquisas de Neumann, escreveu o livro “A New Kind of Science”, onde destaca a relevância destas simulações para a pesquisa científica nas áreas da biologia, química, física e todos os ramos da ciência moderna. Nesse livro, Wolfram, elabora a ideia autômatos celulares elementares, autômatos semelhantes ao Jogo da vida (Game of life), como declarado, formulado pelo matemático John Horton Conway em 1970, um autômato celular que simula alterações em populações de seres vivos unicelulares baseados em regras locais e simples onde cada célula vive ou morre de acordo com sua vizinhança. A grande diferença dos autômatos de Conway para os autômatos elementares de Wolfram é a sua simplicidade e fácil implementação, uma vez que o Jogo da Vida necessita de uma matriz bidimensional para sua execução, o jogo dos autômatos elementares pode funcionar em uma simples grade unidimensional.

Ainda que mais simples, os autômatos celulares elementares mediante seu jogo de interação por vizinhança, proporcionam propriedades características de sistemas complexos. Aplicando um conjunto de regras para calcular o estado de cada geração de células a partir da condição de seus vizinhos, temos a emergência de padrões complexos e fractais. Como exemplo, se aplicarmos o conjunto de regras conhecidas como “Regras 90” propostas por Wolfram ao sistema de autômatos celulares, podemos perceber a emergência de um padrão complexo conhecido como triângulo de Sierpiński, mesmo padrão que pode ser observado no mundo natural, como constatamos na concha do molusco gastrópode *Conus textile* (SHIFFMAN, 2012).

Tomando como inspiração os autômatos celulares elementares de Wolfram, concebemos o processo de comunicação das flores nessa instalação. Como citado anteriormente, cada estigma destas flores de plástico é formado por uma tríade celular, um trio de leds onde juntos compõem o sistema RGB,

com base na “Regra 90” em cada led incorporado no estigma da flor, verifica-se o estado atual da sua vizinhança interna, ou seja, o led posicionado a direita e à esquerda, e em seguida altera-se seu estado para viva (acesa) ou morta (apagada) a cada partida executada nesse sistema interativo.

Além da comunicação interna das células luminosas (leds) esse sistema comporta uma comunicação exógena entre os estigmas das flores, onde plantas computacionais interagem umas com as outras por meio de uma rede formada por componentes eletrônicos, denominada também de Internet das Coisas (IoT).

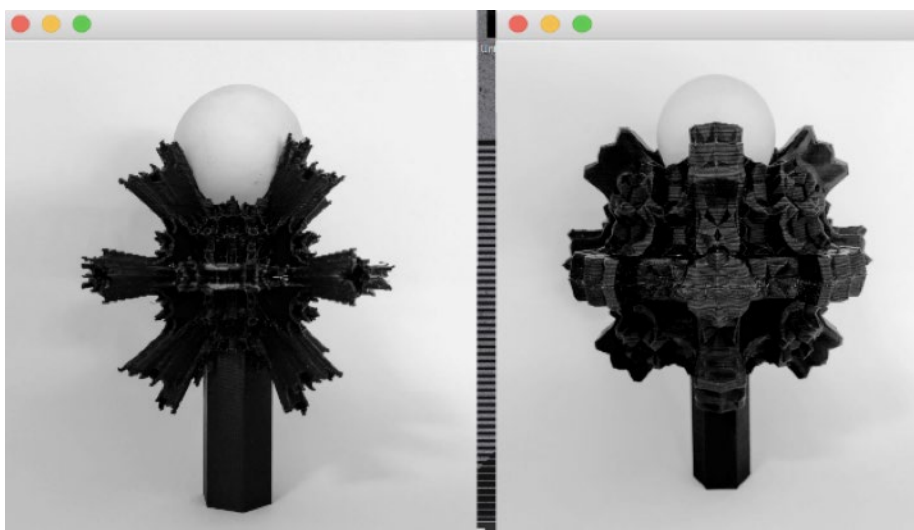


Fig 7. Protótipos da flor de plástico
Fonte: Artur Cabral Reis, 2019

A cada interação muda-se o estado de todos os leds, a partir da sua vizinha interna e externa conectada através de uma rede. Nesse sistema, um microcontrolador Arduino é usado para promover essa espécie de intranet das plantas de plástico, assim como para controlar e processar os algoritmos que coordenam os estados dos leds com base nas regras estabelecidas para este jogo.

Como resultado temos a formação de um bioma computacional, uma selva de plástico e componentes eletrônicos, na qual um conjunto de interações complexas fomentam o surgimento de comportamentos emergentes, dando origem a um sistema autogerativo e objetos interativos os quais estabelecem relações cibernéticas entre máquina-máquina atuando em um ecossistema com atmosfera e espaço-tempo singular.

Este jogo complexo e orgânico dirigido por regras simples, em sua dimensão poética questiona como a biotecnologia está impactando a biosfera. Assim como, anseia revelar as mudanças de civilização que estamos experimentando, bem como sua mudança climática, em função do meio ambiente degradado. A mensagem principal apresenta que a apropriação de tecnologias por cada um é uma ação, que nos permite agir sobre questões urgentes e não somente permanecer como um simples consumidor.

Conclusão

Ao analisarmos as propostas aqui apresentadas podemos perceber que as novas áreas de conhecimento oriundas da intercessão entre a computação, matemática, biologia quando aplicadas como ferramenta de produção artística, dão origem a novas possibilidades de uma experiência estética, justapondo arte, natureza e a tecnologia. Busca-se nesse projeto oferecer a oportunidade de experimentar uma nova perspectiva artística, mediada no local, no meio ambiente, na natureza, na qual a investigação poética expande nossa percepção do fenômeno tecnológico. Em outras palavras, devido estar justaposta com a natureza e a cultura, aqui vista como a tecnologia, a arte, o design e a tecnologia podem colaborar para rever nossas próprias relações sistêmicas, questionar nossos hábitos e valores na prospecção de um sentido exo-evolucionário nos afastando de um tempo antropocêntrico. Em outras palavras, iluminam os desenvolvimentos de um ecossistema, forçando-nos a aprender mais sobre a complexidade da vida.



Fig 8. Flores de plástico não morrem, Exposição #18.ART no. Museu Universidade de Lisboa

Fonte: Artur Cabral Reis, 2019

1 O Grupo Poéticas Digitais neste trabalho está composto por Gilberto Prado (coord.), Agnus Valente, Andrei Tomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tania Fraga e Tatiana Trivisani.

2 Autores Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis, Prahlada Hargreaves, Leandro Ramalho, Fernando Aguilar e Tainá Luize Martins Ramos.

3 Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis e Prahlada Hargreaves.

Referências

- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DIMENSTEIN, Gilberto. **Amoreiras inteligentes**, Folha de São Paulo, p. C2 (30 de Junho de 2010).
- GARDNER, M. **Mathematical Games - The fantastic combinations of John Conway's new solitaire game 'life'**, Scientific American, No. 223, 120-123 (October 1970).
- LIMA, Leonardo; PRADO, Gilberto. (2018). **Interactive Digital Images**. DATJournal Design Art and Technology, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 43-71, nov. 2018. Disponível em: <<https://ppgdesign.anhemi.br/datjournal/index.php/dat/article/view/86>>. Acesso em 03 dec. 2018. DOI: 10.29147/dat.v3i2.86

MAGALHÃES, Ana Gonçalves; BEIGUELMAN, Giselle (Org.). **Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais**. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2014.

MANDELBROT, Benôit. **The fractal geometry of nature**. Disponível em: <https://ordinatous.com/pdf/The_Fractal_Geometry_of_Nature.pdf>. Acesso em: 29 de nov. 2018.

PRADO, Gilbertto; La Ferla, Jorge (Ed.). **Circuito Alameda**. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda, 2018. http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf

PRADO, Gilbertto. Project Amoreiras (Mulberry Trees): **Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment**. Leonardo 2018 51:1, 61-62. The MIT Press https://doi.org/10.1162/LEON_a_01557

PRADO, Gilbertto. **Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y Medio Ambiente**. ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 47-58, jul. 2017. Disponible en: <<https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/7820>>. Acesso em 15 jul. 2017 doi:<https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7820>.

PRADO, Gilbertto. **Grupo Poéticas Digitais: projetos desluz e amoreiras**. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 8, n. 16, 2010 . pp. 110-125. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 05 jun. 2011. doi: <https://doi.org/10.1590/S1678-53202010000200008>

SHIFFMAN, Daniel. **The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing**. New York: The Nature of Code, 2012.

VENTURELLI, Suzete. **Arte Computational**. Brasília: Edunb, 2017.

VENTURELLI Suzete; ROCHA Cleomar; SILVA, Teófilo Augusto da; COUTINHO, Cláudio; REIS, Artur Cabral Reis; MARTINS, Tainá e HARGREAVES, Prahlada. **Poesis do corpo**. IN: DAT-Journal v. 3 n. 1 (2018): DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v3i1.78>

SOGABE, Milton; PERES, Carolina; FOGLIANO, Fernando; NUNES, Fabio Oliveira; BRAZ, Soraya; PERES, Carolina; GAZANA, Cleber Gazana: **Sopro**. IN: DATJournal v. 2 n. 1 (2017) DOI: <https://doi.org/10.29147/2526-1789.DAT.2017v2i1p104-114>

Recebido: 03 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Yara Rondon Guasque Araujo *

Impalavrável

*

Yara Rondon Guasque Araujo nasceu em São Paulo, capital, em 1956, vive e trabalha em Florianópolis desde 1988. Professora inativa do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, PP-GAV da UDESC. Artista e pesquisadora independente, editora do Journal for Artistic Research, JAR. Graduada em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado, FAAP/SP, mestre em Literatura pela UFSC, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP, e pós-doutora pelo programa de Estética e Comunicação da Universidade de Aarhus. <yaraguasque@gmail.com>
ORCID: 0000-0003-2051-110X

Resumo O vídeo **Impalavrável** participou da exposição **Eppur Si Muove**, 2018, sob a temática de arte e erotismo, por registrar como a linguagem popular mesmo muito antes do aparecimento da internet e das redes sociais já era preconceituosa, racista e obscena.

Palavras chave Linguagem popular, Internet, Redes sociais, Arte e Erotismo.

Impalavrável

Abstract *The video **Impalavrável** participated in the exposition **Eppur Si Muove**, 2018, under the thematic of art and erotism, for registering how popular language much before the advent of the internet and social media already was prejudiced, racist and obscene*

Keywords *Popular language, Internet, Social Media, Art and Erotism.*

Introdução

O vídeo **Impalavrável** torna públicas após 33 anos as escritas registradas em um livro de assinaturas deixadas pelos visitantes de minha individual no Centro Cultural Vergueiro, **Histórias e Caçadas**, de 1985. A motivação veio do convite à participação de Rosângela Cherem, uma das curadoras da exposição coletiva **Eppur Si Muove**¹ de 2018. O vídeo mostra a escrita quase autômata, robótica marcando a passagem e a presença dos visitantes no espaço expositivo. Os registros com garatujas e rasuras trazem diversas camadas gráficas, informacionais e comunicacionais da linguagem popular. Sobre o convite, **Eppur Si Muove** cogitada como exposição desde 2016 para acontecer na Fundação Cultural Badesc, em Florianópolis, pretendia abordar o erótico nas artes. Mas teve de ser adiada e transferida para outro local devido ao cancelamento da exposição **Quermuseu — Cartografias da diferença na arte brasileira** em setembro 2017, curada por Gaudêncio Fidelis, que aconteceu no Santander Cultural, que incendiou o debate nacional acerca de uma lenda moralista para as artes².

Sem colocar em relevância possíveis aspectos eróticos de meus trabalhos, respondi ao convite marcando minha participação por expor a subjetividade dos transeuntes que passaram pelo Centro Cultural Vergueiro. O que experienciaram no lugar destinado à “arte”os deixou à vontade para dar vazão a um ventriloquismo a auto-comunicante. Processos exacerbados, olhares libidinosos, sobretudo uma vontade enorme de cunhar suas presenças: “oi, passei por aqui”. O Centro Cultural Vergueiro, muito antes da cultura da Net e da cultura da Nuvem, propiciava uma experiência cinemática como lugar de “conexões” físicas pela arquitetura do prédio cortada por rampas e “pontes”, que se cruzam em diversos níveis, e pela estação de metro como ponto de passagem entrelaçada à malha de transporte urbano. Protagonizar o processo disparado nos visitantes, naqueles que nos vêm como artistas, mostrou que alguns comportamentos aflorados em 1985, tão característicos das mídias sociais de 2017 e anos subseqüentes, já eram latentes.

Projetando a voz dos visitantes

Parti da materialidade do livro de assinaturas de **Histórias e Caçadas**, no qual os visitantes deixaram seus registros que os transformaram em livro-objeto. A exposição composta em sua maioria por trabalhos em papel realizados por variadas técnicas, quase abstratos, mostrava uma cachorra correndo que manchava a paisagem. Como escrevi³ no folder convite, “A figura, aqui, pressupõe uma qualidade narrativa, porém não participa de uma situação contínua ou linear nem pretende descrever ações. Alguns trabalhos se referem à pintura de gênero, às pinturas de caçadas, e outros ao exercício colorista dos impressionistas (quase todos). Mas ser uma pin-

tura de referências não é uma preocupação marcante em meus trabalhos, embora presente. Eu queria fazer uma pintura que contasse histórias sem histórias e que fosse, antes de tudo, e ainda, uma pintura de superfície”.

A exposição não tinha uma mensagem erótica tampouco política. Mas o ano de 1985 foi o último ano da ditadura militar no Brasil que terminou com o mandato de João Figueiredo e a sucessão ao cargo presidencial ocupada por Tancredo Neves — primeiro presidente eleito através de voto indireto que não chegou a governar, e que foi substituído pelo seu vice José Sarney. São Paulo como cidade efervescente, centro econômico e capital cultural da América do Sul tinha sido sacudida pelo movimento Diretas Já dos anos anteriores de 1983 e 1984. Em abril de 1984 uma multidão se conglomerou no Vale do Anhangabaú para dar apoio ao movimento. Um ano depois, em abril de 1985, com a morte de Tancredo já eleito presidente, uma multidão ainda maior se reuniu para acompanhar o cortejo fúnebre do traslado do corpo do Hospital das Clínicas, Instituto do Coração, até o aeroporto de Congonhas. A cidade no dia da despedida silenciou para ouvir o avião que a sobrevoava em círculos levando o corpo a São João del Rey onde seria sepultado.

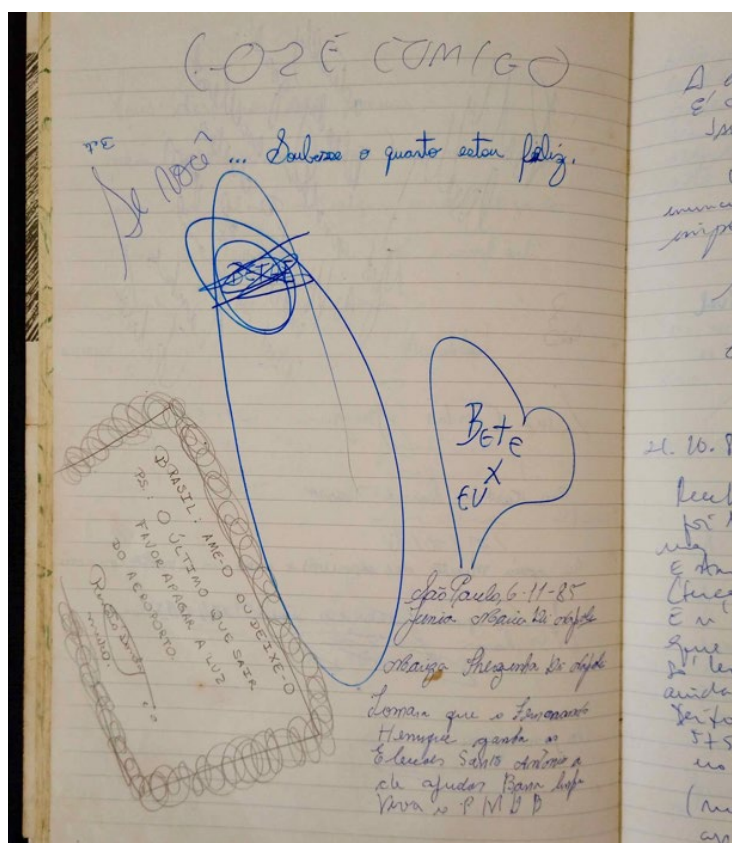


Fig 1. Livro de assinaturas de Histórias e Caçadas (1985)
Fonte: Autora (2019)

A primeira eleição municipal da cidade de São Paulo que ocorreu em 15 de novembro de 1985, após 21 anos de ditadura militar já dentro do período de redemocratização, teve como candidatos concorrentes Fernan-

do Henrique Cardoso, pelo PMDB, e Eduardo Suplicy, pelo PT. O período em que a exposição esteve aberta ao público, de 10 de outubro a 10 de novembro de 1985, coincidiu com os preparativos e a propaganda política para as eleições municipais. Os nomes destes dois candidatos aparecem inúmeras vezes no livro de assinaturas. Uma geração inteira chegara à maioria sem nunca ter participado do debate político nem visto seus pais decidirem quais dirigentes seriam os mandantes. Fora os manifestos políticos são evidentes no livro outros depoimentos de cunho racista, misógino e homofóbico. Mas o que me chamou a atenção foi que o público não queria apenas desempenhar um papel passivo, e ansioso por participar e ter maior espaço onde suas presenças pudessem ser projetadas, acabou as registrando através de comentários eróticos de cunho sado masoquistas, e de maneira residual com fluídos ejaculatórios sobre as páginas do livro de assinaturas, transformado então em livro-objeto.

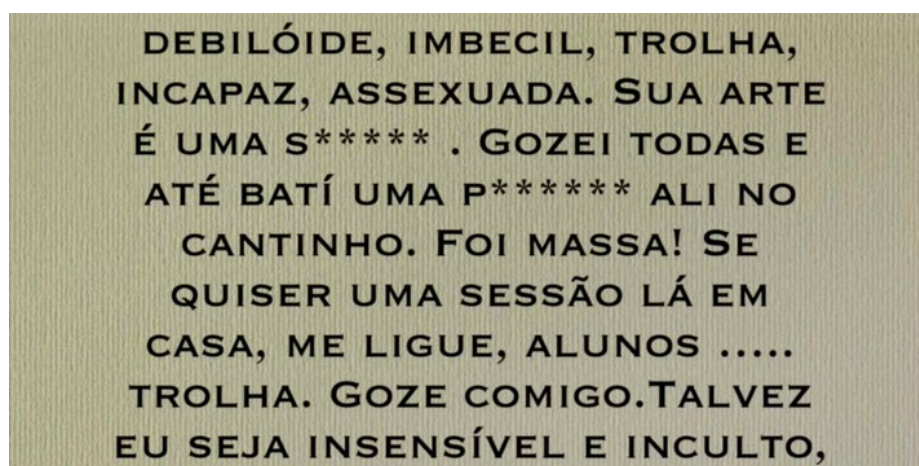
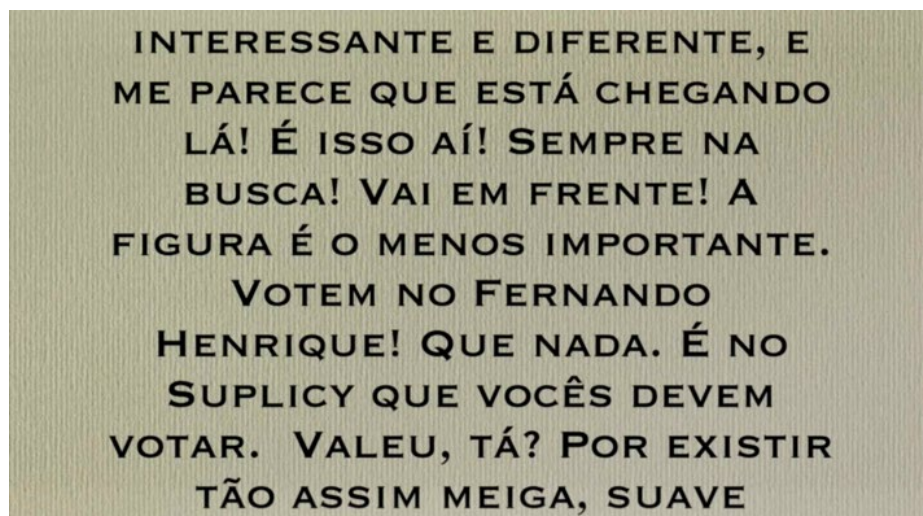


Fig 2. Frame do vídeo Impalavrável de Yara Guasque 2018
Fonte: Autora (2019)

A linguagem do livro-objeto como registro de uma coletividade desordenada, é impura, descontextualizada. Longe de ser fruto de um design limpo e planejado é rica em informações, que se extraídas até definiriam perfis projetando uma gama de comportamentos que oscilam desde patéticos até suicidas. Muito similar ao que é hoje obtido pelos rastros deixados pelos usuários na indústria da Nuvem. Como material inesgotável o livro-objeto se deixa desnudar por camadas, como uma cebola, guardando outras ainda inexploradas por falta de aplicativos capazes de reconhecer imagens, o que permitiria avançar na leitura dos desenhos e garatujas. A linguagem no livro-objeto antecipa em muitos aspectos a linguagem que hoje conhecemos das postagens e campanhas da internet. Mas na época inexistia a internet no Brasil, que só se inicia em 1988 dentro do ambiente acadêmico e que se popularizou após 1996. Quanto menos a Internet das Coisas quando as interfaces espalhadas nos bolsos, prédios e paredes, escondidas como sensores não são mais restritas ao desktop, nem a indústria da Nuvem.

Fig 3. Frame do vídeo Impalavrável de Yara Guasque 2018

Fonte: Autora (2019)



O Brasil em 2018, como no ano de 1985, viveu momentos intensos, eletrizantes e em certos aspectos similares. Apesar do ano de 2018 contar com a internet, a indústria da Nuvem e as milícias digitais — atuantes nas mídias sociais protagonizadas pelos bots, que povoaram as redes sociais e impulsionaram postagens e não raro fakes news, legitimando tendências por encorajar usuários a “curtir” ou “retuitar” postagens compulsivamente — que inexistiam em 1985, ambos eventos são marcados por uma quase robotização de comportamento e uma linguagem descontextualizada. A internet como o principal lugar dos debates desde a metade de 2013 exauriu emocionalmente a todos com as levas do Vem pra Rua, e depois com o cabo de forças a favor e contra o Impeachment, criado para destituir a presidente de seu mandato — e finalizando em 2018 com a disputa presidencial que a transformou em uma arena marcada pelo acirramento político. O combustível do acirramento veio da participação massiva de usuários humanos e maquínicos nas redes sociais, e suas postagens, veiculando informações customizadas, até mesmo “humanizadas” de acordo com os padrões obtidos pelos rastros deixados pelos usuários humanos em seus compartilhamentos.

Para Andersen e Pold⁴ autores **The Metainterface** a indústria da metainterface — da computação das nuvens, ou cloud computing, que disponibiliza espaço de armazenamento, distribuição e software num mesmo pacote e captura dados importantes muito valiosos no mercado — caracterizaria o “capitalismo semântico” ou “semio-capitalismo”. No semio-capitalismo as mídias sociais são instrumento de transformação social, o que é um dado positivo, e simultaneamente modelo de negócio da economia do compartilhamento oferecendo plataformas de marketing e distribuição. A estrutura que responde pela manutenção dos serviços “inteligentes”, oferecidos gratuitamente, é ávida por capturar padrões de consumo e com-

portamento emitidos pelo usuário. Por exemplo nos serviços de busca, a busca não é realizada pelo usuário, mas sim pelo software e sua estrutura tecnológica. O mecanismo de busca — e por detrás deste serviço, o servidor e a rede — é obscuro e não revela os procedimentos que estão em operação e que disponibilizam os dados da pesquisa.

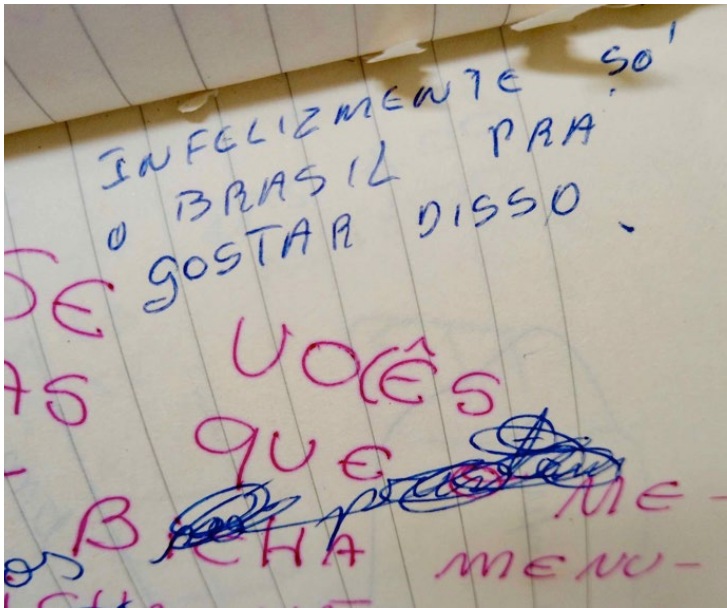


Fig 4. Livro de assinaturas de Histórias e Caçadas (1985)
Fonte: Autora (2019)

Observando o processo de aprendizagem da IA e a ineficácia nos dias de hoje do questionamento dos anos 80 de Alan Turing em o Turing Test, se seria perceptível diferenciar a ação realizada por humanos da por máquinas, as máquinas cada vez mais assumem o papel de protagonistas e os humanos se diferenciam cada menos das máquinas.

Fonte de crítica e de inspiração, autores e artistas se nutrem da linguagem descontextualizada da internet como o duo do Ubermorgen. Na internet a aprendizagem dos bots se dá principalmente no contexto dos depoimentos informais deixados como comentários e posts de plataformas como a do youtube por exemplo. **You Funny Get Car**, é um e-book criado pelo bot-autor NrInick Kencals, desenvolvido pelo duo em colaboração com Luc Gross e Bernhard Bauch dentro do **The Project Formely Known as Kindle Forkbomb** (de 2011-2013). O bot-autor NrInick Kencals gerou o livro baseado nos comentários postados sobre vídeos do Youtube e os disponibilizou na plataforma do Kindle da loja do Amazon como e-book.

Em **You Funny Get Car** escrito de maneira desarticulada como é própria da linguagem da internet, onde bots escrevem enos lêem, trinta personagens discutem o vídeo no qual o ídolo Pop Justin Bieber aparece anestesiado no assento traseiro de um carro. Apesar de frases obscenas e odiosas povoarem a trama, o vídeo pertence entretanto a outro fenômeno

das redes sociais, a plataforma **Funny or Die**, da funnyordie.com de Will Ferrell e Adam McKay. Na plataforma qualquer vídeo pode ser temporariamente hospedado, mas seu lugar só será assegurado caso seja bem votado como um dos mais engraçados pelos usuários. Na trama do livro ainda estes personagens discutem se o vídeo de Justin Bieber seria uma paródia e reencenação de outro vídeo massivamente visitado no Youtube, **David after Dentist**, que mostra um menino voltando da consulta do dentista.

O processador de texto já tinha transformado a escrita em algo mais “profissional” na linha da pretendida eficácia da produção dos escritórios. Mas os serviços de busca foram fundamentais para a transformação do ato de ler e escrever, que com a internet forçou a convivência entre leitores humanos e maquínicos. Justamente sobre esta convivência se debruçaram Cayley e Howe. Em 2009 os artistas, escritores e teóricos John Cayley e Daniel Howe iniciaram **The Readers Project**. Em **The Readers Project** o software treinado como leitor de textos literários dá visibilidade ao modo como o algoritmo lê, lendo e reescrevendo textos e os apresentando aos leitores humanos. Textos lidos e rescritos pelos algoritmos são oferecidos pelo software para leitura a leitores humanos primeiramente. Em outra interface alternativa, o software dá dicas de leitura realizadas pelos leitores maquínicos, o que acaba por influenciar a leitura realizada pelos leitores humanos. Desta forma as pessoas enquanto leitores se transformam em metaleitores forçados a observar seu próprio ato de leitura, e se tornam conscientes de como elas lêem e de como os algoritmos lêem e rescrevem os textos conforme sua própria gramática. Ao escrevermos na internet nos mecanismos de busca, propaganda textual e outros destaques populares, compreendemos como os agentes algorítmicos em suas ações de correção ortográfica e gramatical da Google perfazem um zigzag através do texto.

A cultura da Net Art dos anos 90, dos primeiros tempos da internet, era povoada por amadores que sonhavam com um espaço social colaborativo, imaginário e descentralizado — onde usuários e provedores de conteúdo se relacionavam de maneira mais igual. Em substituição à da Net a cultura da Nuvem monetiza o afeto e controla o conteúdo e sua distribuição, de acordo com as distinções geográficas de copyright . Na democracia de multidões da open society, e sua pregação dos mantras open source e free software, o usuário é alienado ao delegar a responsabilidade de armazenamento do que produz a um serviço que não mantém comprometimento político verdadeiro.

A primeira vez que tentei tornar público o material contido no livro foi em 1993 — em outra exposição que chamei **Falas de uma Exposição** em Florianópolis — quando abordei este livro-objeto como ponto de partida para a construção de pinturas-instalação que chamei de “Guaritas de cor”. Mas ao contrário do que o vídeo agora faz expondo imaterialmente uma grafia que é simultaneamente imagem e escritas rasuradas como as encontradas nas paredes de banheiro, garatujas, desenhos obscenos e ícones, na época construí em lona com dobras e costuras “Guaritas de cor” que pudessem abrigar o corpo do visitante. Nas palavras de Joca Wolff⁵ que

escreveu sobre a exposição as guaritas propiciariam um espaço de intimidade: “os passantes do centro cultural vergueiro idem — excetuando os que anotaram o óbvio no livro. assim excitados com visões estranhas no que, para eles, nunca deixou de ser uma estação de metrô, saciaram a fome de histórias & caçadas dizendo o que não se diz. [...] e a costura das superfícies insatisfeitas, desejando uma construção de cores que ... abocanhe o transeunte. sob o efeito das ‘guaritas de cor’ ele vai falar sem dizer, sentindo-se talvez nú — um secreto prazer”.

Nas palavras de Rosângela Cherem⁶, que escreveu para o catálogo de 2018, a indiscernibilidade dá a ver muita coisa: “Nos trabalhos em preto e branco, uma cachorra corria velozmente atrás de uma presa imaginária, representada como mancha disforme que riscava a paisagem em suas repetidas buscas em círculo no mesmo terreno. O título anunciava que a caçada consistia em reter a presa com os olhos, já que a imagem não a definia. [...] E não seria este (o vídeo **Impalavrável**) um trabalho que conduz adiante a exposição ocorrida sob Histórias e Caçadas, levando-nos a perscrutar não as obras expostas, mas as cenas das obscenidades e desejos alheios de quem as viu? Se assim for, o que esta indiscernibilidade dá a ver?”

O vídeo trouxe à tona a materialidade da escrita. Fazendo-o emergir em 2018, depois de 33 anos, o vídeo revela que a linguagem robotizada da internet corria como que em um lençol freático subterrâneo já nos registros do livro de assinaturas de 1985, mesmo sendo o livro de assinaturas uma mídia mais arcaica.

O material textual usado na edição foi escolhido folheando o livro aleatoriamente em partes. Usando os aplicativos de reconhecimento de voz (para a escritura e digitalização do texto) e de tradução (para a leitura de voz) disponibilizados gratuitamente pela Google, que é por excelência uma das indústrias da metainterface, fiz primeiramente uma leitura em voz alta de trechos aleatórios do livro de assinaturas com o google docs aberto no Chrome. Depois do texto ter sido digitado pelo reconhecimento de voz no google docs, fiz numa segunda etapa o texto ser audível pelo google translator. Simultaneamente capturei a voz do tradutor do google pelo software GarageBand. A voz feminina (de Siri para o português) que usei no google-translator é a mesma do googlemaps.

Na primeira fase com o reconhecimento de voz e o texto digitado, o software censurou palavras obscenas. Os palavrões lidos em voz alta foram transcritos com *** (asteriscos). Por exemplo, C A R A L H O, quando lido foi transcrito como c*****. G O Z A D A, por g*****. Mas o software ainda não foi capaz de identificar na escrita trechos violentos sado masoquistas que omitiram palavrões. Já na segunda causa estranhamento a entonação variada da interpretação por Siri do texto, através do software de tradução. Esta modulação dá ênfase quando não faria sentido, e deixa a pontuação ser confundida. É pausada em algumas passagens e rápida em outras. O que acrescenta sentido, pois o texto mesmo no livro de assinaturas foi escrito com diversos níveis de apropriação da escrita, devido ao variado público que visitou a exposição. Em alguns casos esta apropriação é realizada tosca-

mente, explicitando diferentes contextos desde políticos, psíquicos, com expressões racistas e de cunho sexual. Alguns visitantes foram esporádicos, outros retornaram ao local repetidas vezes pela identificação da grafia. Do livro-objeto as páginas frente e verso 9a e 9b, 25a e 25b, 26 a e 26b, 35a e 35b foram arrancadas, talvez pelos transeuntes ou pelas autoridades, como um tipo de higienização, ou até mesmo por mim que na época achei abjeta a violência dos relatos. Os dizeres apontam para expectativas inconscientes geradas à partir da exposição. Uma ânsia de sentir prazer, fazer contatos amorosos, se conhecer, criar sentido à partir de sua própria subjetividade perpassando o limite entre público e privado, tão presente em 1985 quando a internet inexistia quanto nos dias de hoje quando presenciamos a fermentação do íntimo em um espaço que é público.

São desejos inconscientes jogados para a esfera política, mais do que reivindicações claras. Fazendo uma releitura retroativa, livro-objeto de assinaturas e plataformas multiusuário têm muito em comum. O que ocorria no espaço físico das multidões efervesceu no virtual. Não houve emancipação com o futuro tecnológico da internet e a tecnologia sucumbiu aos interesses do capital.

Transcrição do material textual do vídeo **Impalavrável**:

Alô professora! Já começaram as histórias e as caçadas? Fico com aqueles dos pontinhos impressionistas. Quase algo. Não sei se sei, se sei não sei, só sei que sei, que por ti me apaixonei. Quem inventou a partida, não sabia o que era amar. Quem parte, parte sem vida. Quem fica, fica a chorar. Simplesmente adorei! Valeu sua combinação. Um beijo. Objetivo, g***** com você. É porque o que ela tinha na cabeça, era a maravilhosa noite que passamos juntos. Minha esposa não tinha nada na cabeça para te escrever. Que você ainda continue as histórias e principalmente faça belas caçadas com lápis e pincéis. Em toda exposição a unidade dos trabalhos apresentados é essencial. Essa tua mostra faz isso. Não entendo muito de arte, mas aprecio um trabalho que é executado com vontade e carisma. Gostei. Bicha. Tenho certeza do que vou conseguir. Um abraço a todos. Te amo! Ajuda-me a esquecer o c***** do Paulinho. Adorei teus trabalhos. Um grande beijo. Gozei em uma de tuas telas. Não entendo muito ou nada de arte, mas a gente sente um amadurecimento em seu trabalho. Que visual. Cacete, seu estilo de pintura e combinação de cores e harmonia realmente impressiona. Poxa vida não entendo nada. É porque você é burro! Quer um conselho? Então vá ao psicólogo. E dê para ele, e goze comigo. Não te conheço. Mas achei seus trabalhos um barato. M****. Não entendi muito bem. Mas gostei. Parabéns à arte abstrata. Eu estive aqui. Lindo! Maravilha! Me surpreendi mesmo. O tamanho do seu c***** é realmente surpreendente. Um beijo grande, continuemos nas caçadas com suas histórias. Escuta, arte é uma coisa definida significa delicadeza. Não tente enganar a ninguém com o seu trabalho de escuta infantil. Não vá atrás desse babaca. Está ótimo seu trabalho. Estou só.

Hoje tenho que chorar. Babaca é você que não conhece arte. Homossexual. P*** que o pariu! Hoje vim aqui na esperança de abraçar minha amada. Vendo. É claro que não gozou comigo quase nada. Tuas aquarelas me deram bastante alegria, ponto. Muitos pontos d' água. Não sou artista, muito menos pintor. Apenas faço os meus rabiscos. Só falo uma coisa tenho a moral de pintar melhor que você. Plim Plim. Gostei da força do teu trabalho. Não concordo com o rapaz. São trabalhos muito bonitos e dizem muito bem da proposta. Puxa que legal. Achei o maior barato do ano. Puxa. Às vezes é incompreensível, mas é muito interessante. Muito lindo! Adorei sua obra moderna, porém se torna confusa em minha cabeça. Meio complicadinha sua caçada. Uma pergunta, você foi caçar cachorrinhos? Deve ser bonito seu pau. Deve ser útil seu pau. Deve ser traduzido. É pena que eu seja intraduzível. Digo. Não consigo traduzir. Não gostei de ser expulsa do local da exposição de arte. T***** chupe. O bom não é ser importante. O importante é ser bom. Hoje é sábado, como não tinha nada em mente resolvi vir aqui refrescar um pouco a cabeça. Só que fiquei mais solitária. Não tem ninguém. Amanhã é domingo, depois a segunda e sempre foi assim. Trepei com todas, só faltava você t*****. Gostei muito do lugar, é muito interessante, muito bonito. Eu gostei muito de vir aqui. Nós passamos por aqui. Maravilhosa combinação de cores. Não sei como fazer arte. Não sei apreciar o seu cajado. Parabéns! Você tem futuro, mais um pouco você chega lá. Suplicy goze com todas. Você não tem graça. As pessoas têm um espaço disponível para escrever e serem lidas. No entanto escrevem apenas o que se pode esperar de suas pobres cabecinhas massificadas. Asneiras! Se o seu coração amasse o meu, como eu amo o seu, seríamos dois num só, não é coração? Estive aqui. Você é um adulto não quando chega a certa idade, mas sim quando assume sua responsabilidade de ser. Estou amando a vida. Sou o sábio dos sábios. O gênio dos gênios. A força dos fortes. Eu sou eu. Já está no fim do ano. Legal, não vejo a hora de chegar janeiro para viajar. Você é uma paranóica, debilóide, imbecil, trolha, incapaz, assexuada. Sua arte é uma s*****. Gozei todas e até batí uma p***** ali no cantinho. Foi massa! Se quiser uma sessão lá em casa, me ligue, alunos trolha. Goze comigo. Talvez eu seja insensível e inculto, mas não gostei desse tipo de pintura. Não entendo nada! Melhor seria pintar uma casinha. Adorei! Nossa estou pasma. Amei isso, tenho isso, só quero isso, e isso é você. História de caçada! Essa é velha. Prefiro caçar homem. História e domesticação. Viva o proletariado. Excelente. Bonitas obras. Passaram por aqui. Estamos saindo pela primeira vez. Estamos muito felizes. Goze comigo o t***** do Keka. Todo espaço deve ser ocupado devidamente, estudado e pesquisado para poder servir melhor ao homem. Eu não estou aguentando mais! Hoje mesmo eu pulo. Gostei muito da sua cachorrinha. Au-au para ela. Amores. Beijo para esses gatinhos maravilhosos. Amem, pois foi de um grande amor é que nascestes. Só quero escrever uma coisinha. Eu amo você. Por favor, ajude-me! Estivemos aqui. Passei para dar uma olhada. Gostei de alguns. Não gostei de outros. Mesmo assim vamos aí moçada. Um dia estive aqui. Um gato. Um bem-te-vi. Hoje não os vi. Cadê o gato? E o bem-te-vi? Se um cogumelo sorrir para você, é impossível

vel. Comer um só. Estive aqui. Dominados. Coloca esse desenho na mostra. Da próxima vez quero ver todos. E aí o que vocês acharam? Eu me amo. Eu te amo! Seus desenhos são poesia. Nem todos compreenderam cada verso. Mas na alma de alguns poucos felizardos estará a lembrança de sua sensível arte. Estive aqui. Vá fundo. Goze comigo. Muito interessante. Gostaria muitíssimo de conhecê-la pessoalmente. Sou pintor e achei seu trabalho incrível. De ponto em ponto a galinha enche o papo. Não é por nada. Mas você já tá enchendo o saco com essa exposição que não acaba mais. Um monte de quadro sem nexos nenhum! Pintar bolinhas no papel até eu faço. Cachorro e pedra e mato. Estive aqui. Lindo! Você encontrou o que eu ainda procuro. Achei linda a bunda do cachorro e o papel de caçador. Formas diversas levando à única coisa. À vida animal. Viemos e vimos. Gostei de algumas coisas e não de outras. Um desafio à retina! Num dia de chuva o que posso fazer é pensar em você. Alô, alô, medusas de todo o Brasil! Baixinha maluca. O Menudo é que nem a sua cabeça, não vale bosta nenhuma. Menudo. São todos veados. Trepas com todas. E vocês querem construir uma sociedade? Se sua vida está um inferno vem curtir uma boa aqui no centro cultural com Os Gatões. Aqui no centro cultural tem uma baixinha e que ainda quer um de um grandão. Tô indo embora. Tua visão do que se mostra no mundo é um barato. Choca na primeira visão, mas nos faz viajar conforme vamos nos inteirando desta visão. Achei sua proposta muito interessante e diferente, e me parece que está chegando lá! É isso aí! Sempre na busca! Vai em frente! A figura é o menos importante. Votem no Fernando Henrique! Que nada. É no Suplicy que vocês devem votar. Valeu, tá? Por existir tão assim meiga, suave gostosa, tesuda e que eu g***** quase toda vez que te vejo. Na escuridão seu vulto é nítido de vez em meu pensamento e nas horas em que eu vejo, não penso, e concretizo todo o meu tesão, o meu gozo em seu corpo, seu pensamento são a força, a força que encontro no meu pranto, e seu amor somente amor, contudo amor. Não sei, não sei. Interessantes as três pretas com cinza. A arte só é entendida por aquele que com sensibilidade no coração... gostei muito! Racistas, não gostei! Pois quando o preto morre fica do mesmo jeito que o branco. Só ossos. Imagine nós dois em uma praia deserta, você ali de quatro e eu de boca aberta. Você toda g***** e melada, e meu mastro em ponto de bala, esperando sua boca ardente para chupá-lo até a morte. E você sentada em meu dardo, no movimento de ida e volta, loucamente pedindo mais força em minhas esfoladas ... e você desmaia em gozo total. Faço uma massagem revitalizadora, e pratico com você sadomasoquismos de toda a espécie, chicotadas, dentadas, correntadas, marteladas para saciar o seu desejo inigualável. E para terminar corto-a em pedaços, faço um churrasco de domingo e morro de indigestão. Morte ao Montoro! Estivemos aqui. B*****. Para que PC? Se tem PT? Um dia acabaremos com todos os judeus do planeta. Não tenho tudo que quero, mas quero tudo que tenho. Ou seja um pau. Cocô. A arte é impalavrável. Estive aqui. Sim claro. Continuando. Eu já estou de saída. O poder da arte é de tornar a vida um sonho sem limites. Parabéns. O início. O efeito visual é impressionante. Sua obra é diferente de tudo que está aí. Experimente Suplicy. Eu acho bom que

tenha espaços culturais como esse aqui. Juro que foi melhor vir aqui do que assistir aquela aula de matemática. A volta de Jesus Cristo. Aqui estiveram duas pessoas que apesar de tudo se amam. Vai em frente. Maior tesão os seus trabalhos. Eu sou ego, eu sou ista. Eu sou egoísta. Agora quanto à exposição, achei simplesmente razoável. Boa sorte. Sou um pequeno ponto de energia que se observa transcendendo o tempo e o espaço.

Love of My Life.

1 Exposição Eppur Si Muove, MESC, Florianópolis, SC. De 13 de setembro a 29 de outubro de 2018. Curadores: Eneléo Alcides; Fabrício Tomazi Peixoto; Franzoi; Juliana Crispe; Rosângela Cherem.

2 Em decorrência dos episódios a exposição Eppur Si Muove foi adiada e transferida para outro museu na capital, para acontecer paralelamente ao Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte [CBHA]. O comitê em contraposição ao levante de censura ao pensamento e produção artística propôs como tema Arte e Erotismo: Prazer e Transgressão na História da Arte para seu encontro de 2018, realizado no Museu Escola, MESC, em Florianópolis. A exposição de 2018 foi curada por Eneléo Alcides, Fabrício Peixoto, Franzoi, Juliana Crispe e Rosângela Cherem.

3 (1985) Texto de Yara Guasque para o folder de Histórias e Caçadas- A minha pintura procura equivalências entre texturas observadas e as transpostas para o papel; não apenas a textura, mas a relação espacial, sem muitas vezes distinguir figura e fundo. Ela descreve antes contrastes visuais do que o limite físico dos objetos. No papel, na superfície bidimensional, os elementos representados tem um outro comportamento e procuram acomodação. É um espaço sem gravidade, sem profundidade. A cor introduz uma série de outros problemas, principalmente quanto à materialidade do objeto representado. A figura, aqui, pressupõe uma qualidade narrativa, porém não participa de uma situação contínua ou linear nem pretende descrever ações. Alguns trabalhos se referem à pintura de gênero, às pinturas de caçadas, e outros ao exercício colorista dos impressionistas (quase todos). Mas ser uma pintura de referências não é uma preocupação marcante em meus trabalhos, embora presente. Eu queria fazer uma pintura que contasse histórias sem histórias e que fosse, antes de tudo, e ainda, uma pintura de superfície.

4 In Book Review, Yara Guasque, ANDERSEN, Christian Ulrik; POLD, Søren Bro. The Metainterface. The Art of Platforms, Cities, and Clouds. Cambridge, Massachusetts; London, England, The MIT Press, 2018. Network/JAR. jar-online.net.

5 (1993) Texto de Joca Wolff para Falas de uma Exposição- histórias e caçadas: são paulo, oitenta e cinco. entre os mimos e as taras da metrópole, yara dizendo o indizível em obras sem título, manchas que revelavam figuras em fuga. os passantes do centro cultural vergueiro idem – excetuando os que anotaram o óbvio no livro. assim excitados com visões estranhas no que, para eles, nunca deixou de ser uma estação de metrô, saciaram a fome de histórias & caçadas dizendo o que não se diz. yara ibidem – em têmpera, nanquim, aquarela a observar do alto, como um anjo da cidade rindo surpreso com as reações erotizadas de uma platéia desejosa de algo inatingível. a comunicação se deu dessa forma inesperada para quem expunha e se expunha, provocando. daí surgiram, fatais, outras falas em outra bem outra geografia – oito anos após. falas de uma exposição: floripa, noventa e três. o indizível volta a ser dito – comunicado – pela via das pequenas pinceladas carregadas de sugestão; lentos e pacientes movimentos. a têmpera, eterna, para pigmentos plenos de luz. e a costura das superfícies insatisfeitas, desejando uma construção de cores que ... abocanhe o transeunte. sob o efeito das 'guaritas de cor' ele vai falar sem dizer, sentindo-se talvez nú – um secreto prazer. ou desfrutando o silêncio de um parangolé impressionando com sua sina, com suas manchas e com aquelas de quem o penetra. "silenciar o pensamento, nadar em mar aberto" diz yara entre

resquícios de histórias muito urbanas e a visão de uma ampla, bela baía: tempo e espaço, uma mesma expressão na busca do indizível. Texto de Joca Wolff para o folder da exposição.

6 (2018) Texto de Rosângela Cherem, "O erotismo nosso de cada dia e o campo das imparidades". In: ALCIDES, Eneléio; PEIXOTO, Fabrício Tomazi; CHEREM, Rosângela; NUNES, Carolina (orgs.) *Eppur Si Muove*. (Catálogo). Florianópolis: Fundação Cultural Badesc, 2018, pp 19-32.

- O vídeo com duração de 14, 6" mas projetado em looping, feito em 2018 com título de *impalavrável*, mostra as falas deixadas no livro de assinaturas de uma exposição individual da artista Yara Guasque (São Paulo SP, 1956), intitulada *Histórias e Caçadas*, acontecida no Centro Cultural vergueiro em São Paulo no ano de 1985. A exposição mostrava desenhos e têmperas sobre papel, em sua maioria figuras de cães, realizadas com pontilhismos cromáticos em cores berrantes. Nos trabalhos em preto e branco, uma cachorra corria velozmente atrás de uma presa imaginária, representada como mancha disforme que riscava a paisagem em suas repetidas buscas em círculo no mesmo terreno. O título anunciava que a caçada consistia em reter a presa com os olhos, já que a imagem não a definia. O público visitante daquele espaço expositivo era heterogêneo: especialistas da arte, críticos, artistas, amigos e familiares, além de visitantes esporádicos de faixas etárias diferenciadas, muitos alunos cabulando aula e transeuntes em geral. Vinte e três anos depois, a mesma artista apresenta uma seleção das observações e depoimentos registrados no livro de assinaturas, cujos dizeres, anônimos e autorais, não se relacionam ao que era apresentado na exposição, mas mostram a banalidade e o patético do dia a dia de uma metrópole, as escapatórias da vida regrada, acontecidas no intervalo do trabalho e da rotina escolar, a vontade de registrar a presença física, avisos suicidas, bem como ataques homofóbicos, racistas e misóginos. O vídeo mostra o texto transcrito pelo googledocs, vocalizado pelo googletranslator. As expressões e palavras com declarada intenção de obscenidade, lidas em voz alta, foram transcritas pelo software com *** (asteriscos), conforme uma censura feita pelo próprio googledocs. A entonação pelo software de tradução também causa um estranhamento, pois dá ênfase quando não é necessário, confunde a pontuação, é pausada em algumas passagens e rápida em outras, resultando em deslocamento e alteração do sentido das diversas grafias e garatujas. A sincronia entre o texto lido e o texto escrito apresentado na tela é momentânea. Depois de um tempo, há a dessincronização que antecipa frases lidas e ouvidas, sobrepondo com velocidades diferentes os dois textos: o visual-lido e o falado-ouvido. É quando o observador passa a fabricar ativamente seu próprio texto, usando como recurso sua memória e capacidade de reconhecimento dos textos apresentados. E não seria este um trabalho que conduz adiante a exposição ocorrida sob *Histórias e Caçadas*, levando-nos a perscrutar não as obras expostas, mas as cenas das obscenidades e desejos alheios de quem as viu? Se assim for, o que esta indiscernibilidade dá a ver?

Referências

- ALCIDES, Eneléio; PEIXOTO, Fabrício Tomazi; CHEREM, Rosângela; NUNES, Carolina (orgs.) *Eppur Si Muove*. (Catálogo). Florianópolis: Fundação Cultural Badesc, 2018, pp 19-32.
- ANDERSEN, Christian Ulrik; POLD, Søren Bro. *The Metainterface. The Art of Platforms, Cities, and Clouds*. Cambridge, Massachusetts; London, England, The MIT Press, 2018.
- CHEREM, Rosângela. "O erotismo nosso de cada dia e o campo das imparidades". In: MULLER, Nicolas. *O começo da internet*. In: Oficina da net/internet. https://www.oficinadanet.com.br/artigo/904/o_comeco_da_internet_no_brasil. Acessado 17/10/2019

Recebido: 02 de setembro de 2019.

Aprovado: 11 de setembro de 2019.

Valzeli Sampaio *

SÃO TANTAS AS IMAGENS

ou sobre o prazer-dor da imagem



Valzeli Sampaio é Artista visual, produtora e curadora independente. Tem experiência na área de produção, pesquisa em poéticas e em crítica de Artes, com ênfase em arte contemporânea, design, arte e tecnologia, arte e novas mídias. Doutora e Mestre em Semiótica (PUC/SP), Pós-Doutorado em Poéticas Digitais (ECA/USP). Atualmente é professora associada na Universidade Federal do Pará, na Faculdade de Artes Visuais do Instituto de Ciências da Arte (ICA/UFPA). Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Artes (2019-2020). Membro do Conselho Acadêmico e Editorial dos periódicos: Revista Arteriais do PPGAR-TES. <valsampaio@gmail.com >
ORCID: 0000-0002-3418-3437

Resumo O ensaio se propõe refletir sobre algumas das dimensões da imagem, e sua relação como algo que se coloca a ver, como uma revelação de campos invisíveis, de memórias, arquivos vivos do tempo. Trataremos, deste modo, de interrogar as imagens e de lhes perguntar qual a sua relação com o que não se vê, com o que é invisível. Buscamos contribuir para a discussão sobre a imagem, a partir do entendimento de que as imagens são representações do mundo, ou talvez um mundo, um universo em particular. Representações referem-se a representações, dobram-se, desdobram-se até se multiplicarem ao infinito, abandonando os referentes, os estados de coisa, as atualidades, para trás.

Palavras chave Imagem, Fenomenologia, Semiótica, Processo de criação.

SO MANY IMAGES or about the pleasure-pain of the image

Abstract *The essay reflects on some of the dimensions of the image, and their relationship as something that shows, as a revelation of invisible fields, memories, living archives of time. In this way, we will deal with questions like images and ask what is their relation to what they do not see, what is invisible. We hope to contribute to a discussion about an image, from the understanding that images are representations of the world, or perhaps a world, a particular universe. Representations refer to representations, fold, unfold to multiply to infinity, abandoning reports, states of affairs, as actualities, backwards.*

Keywords *Image, Phenomenology, Semiotics, Creation Process.*

No momento que escrevo estou às voltas com uma produção instalação e intervenção artísticas, e desde o convite para essa participação, e impactada com o estado de vertigem que vivemos hoje no Brasil, uma imagem me perseguia, o mapa “Terra Brasilis”, o conhecido *Atlas Miller*, é um atlas português de 1519 ricamente ilustrado, incluindo uma dezena de cartas náuticas. Trabalho conjunto dos cartógrafos Lopo Homem, Pedro Reinel e Jorge Reinel, ilustrado pelo miniaturista António de Holanda. Pensar o trabalho a partir desse mapa, referencia minha produção artística nos últimos anos, venho desenhando mapas a partir do uso mídias móveis, criando mídias locativas.

Antes de tudo, importante anotar a natureza sempre esteve presente nos meus trabalhos, desde sempre, e o estado de vertigem que vivemos em meu país no momento que escrevo este texto, me conecta às questões e à luta indígena. O trabalho fala da floresta, e da relação do indígena com a floresta. Sobre as imagens geradoras desse processo artístico, o mapa *Terra Brasilis*, revela-nos questões invisíveis na construção do que está visível nesse mapa. Os gregos a definem como *eikon*, sendo esta a definição mais antiga sobre imagem. A tese implicada neste conceito é que a imagem está além da ordem do visível. Nesta concepção parece mais importante, definir a sua relação com o que não se vê, com o que é invisível. Assim, todo visível é duplo, sendo reflexão e desdobramento de qualquer coisa.

Os mapas como imagens representam uma dada realidade, sob um determinado tempo num espaço específico. Os mapas são linguagens, fruto de uma construção social, de ideologias. E são membros de uma família mais abrangente, a família das imagens, por contribuírem na representação de um mundo socialmente construído. E como qualquer imagem vêm impregnados de juízos e modos de ver o mundo.



Fig 1. **Terra Brasilis**. 1519, Tesouro dos Mapas. Instituto Cultural Banco Santos, 2000.

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. 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 às manipulações por parte dos poderosos na sociedade. (Harley, Brian, 2009)

Em todos os tempos os mapas são representações do mundo, e de mundos, de particularidades, especificidades. No “Terra Brasilis” a imagem representa o mar e suas caravelas, num movimento de idas e vindas de um litoral recém dominado pelos exploradores, e um interior desconhecido ou “não descoberto”, o interior desconhecido, preenchido pela fauna, flora e população nativa. O mapa Terra Brasilis nos diz muito sobre como os europeus enxergavam as terras que haviam descoberto na virada do século.

A invasão às terras brasileiras derrubou florestas, culturas e indígenas um genocídio epistemológico, foram anos de apagamento do conhecimento tradicional. Considerando as recentes notícias de desmatamento com o uso de fogo no interior do Brasil, temos um país em chamas transmitido em rede nacional, nas redes sociais, dividido em discussões radicalizadas e polarizadas sobre direitos humanos, direitos trabalhistas, eferescências sociais e ecológicas, revelam que para muitos brasileiros a *Terra Brasilis* segue sendo *Terra Incógnita*, um espaço relativamente vazio e não civilizado, dependente de políticas públicas formuladas a partir do seu exterior, invadido pelo agronegócio, grilagem, e garimpos.

Imagem: terra do visível-invisível

No texto “As peles da fotografia: fenômeno, memória/arquivo, desejo”, Etienne Samain na busca teórica sobre a singularidade da fotografia, escreve nesse percurso, sobre a fotografia como fluxos, fenômenos movidos por nossos desejos. O autor analisa os pensamentos e teorias sobre a fotografia publicadas na década de 80, foram influenciadas as obras do filósofo Charles Sanders Peirce (1839-1914) –, dando como exemplo a publicação, quase que sucessivamente, de três importantes textos sobre a fotografia: a *Filosofia da Fotografia* (1983) de Henri Vanlier; *O Ato fotográfico* (1983) de Philippe Dubois e *A Imagem Precária. Do dispositivo fotográfico* (1987) de Jean-Marie Schaeffer. Para Samain essas questões relativas à ontologia da imagem fotográfica o levaram a compreensão das imagens como coisas vivas, como fenômenos. A fenomenologia está na base da arquitetura teórica da Semiótica Peircena. Fenômeno é tudo aquilo que aparece à mente, corresponda a algo real ou não. A fenomenologia tem a tarefa dar à luz as categorias mais gerais, simples, elementares e universais de todo e qualquer fenômeno.

As imagens pertencem à ordem das coisas vivas, ao mesmo título que os problemas de beleza, os caranguejos do mar, as orquídeas e os seres humanos. Explico-me. Se admitirmos que a imagem (toda imagem) é um fenômeno, isto é, “algo que vem à luz [*phanein*]”, “algo que advém”, um “acontecimento” (um “advento” como melhor se dizia, outrora), entender-se-ia que ela é, ainda, uma “epifania”, uma “aparição” [*epiphanein*], uma “revelação”, no sentido até fotográfico do termo. (Samain, 2012)

O pensamento filosófico pós-estruturalista nos fala de um visível que revela o invisível: aquilo que está no lugar de algo sendo ao mesmo tempo diverso desse algo, como no pensamento da semiótica de Peirce. Este tipo de noção revela que a imagem pode ser instauradora. A imagem enquanto algo que implanta uma presença que não está contida nos limites da sua economia metafísica ou teológica. A ideia de que a imagem tenha um potencial instaurador entende a imagem como algo que empresta visibilidade a uma coisa que não tem possibilidade no mundo material e imaterial.

As imagens não estão na parede (ou na tela) nem apenas na cabeça. Eles não existem por si mesmos, mas acontecem; elas ocorrem independentemente de serem imagens em movimento (onde isso é tão óbvio) ou não. Eles acontecem via transmissão e percepção. (BELTING, 2005)¹

Num diálogo com DiDI-Huberman (2011) e Deleuze (1995), Samain acredita que o tempo da imagem nunca será o tempo da história. “A imagem não é um objeto, não é uma coisa, Ela é um ato posto diante de nós, oferecido aos nossos destinos.” (SAMAIN, 2012, p.162) A imagem, neste ponto de vista, ocorre uma explosão de significações, num fluxo, amplo e contínuo, de pensamentos, um insight, um clarão, uma aparição. Trazendo para imagem a ideia de movimento do ato da aparição diante do sujeito, e na sua relação imediata de acionar insights, lembranças, memórias e arquivos.

As fotografias são tecidos, malhas de silêncios e de ruídos. Precisam de nós para que sejam desdobrados seus segredos. As fotografias são memórias, histórias escritas nelas, sobre elas, de dentro delas, com elas. É por essa razão, ainda, que as fotografias se acumulam como tesouros, dentro de pastas, de caixinhas, de armários, que elas se escondem dentro de uma carteira. Elas são nossos pequenos refúgios, os envelopes que guardam nossos segredos. As pequenas peles, as películas, de nossa existência. As fotografias são confidências, memórias, arquivos. (SAMAIN, 2012, p.160)

Afastada do presente que as criou, imagens são urdidadas de cifras. Para os que são contemporâneos das imagens, seu arranjo estrutural é familiar. E isso parece suficiente, a familiaridade institui a certeza de enten-

dimento irrefutável. A imagem não precisa ser interpretada: ela é eficiente e imediata, porque o seu modo de produção e difusão é partilhado tanto por quem a produziu, como por quem a contempla. Daí o slogan moderno “uma imagem vale por mil palavras”.

Para compreender imagens devemos recompor as séries conexas. Com isso, dois tipos de tempo estão em ação: o presente que caracteriza as possibilidades materiais da imagem, e o alongamento da série, passo a passo, que cria as ideias de história, passado e tradição. E se nos detivermos na produção de uma época, reconhecemos semelhanças, familiaridades, um piscar de unidade, em expressões diversas. As imagens nos vêm de sequências vinculadas continuamente transformadas. As analogias orientam as conexões, que nos concedem, de possibilidade em possibilidade, interpretar as imagens.

As representações fotográficas sobre o indígena brasileiro foram discutidas no texto de Fernando de Tacca, no texto: “O índio na fotografia brasileira: incursões sobre a imagem e o meio”, ele explorou as contradições e confluências dessa produção sob uma perspectiva histórica da fotografia brasileira. Para esse autor a representação da imagem do indígena manifesta-se em três momentos distintos.

Na fase inicial, no lugar do exótico, contraditório ao sentido moderno da fotografia durante o Segundo Império. Na segunda fase, as fronteiras entre o etnográfico e o nacional se diluem, nos primeiros cinquenta anos do século XX, a exemplo da Comissão Rondon/Seção de Estudos do SPI e do fotojornalismo moderno no Brasil da revista *O Cruzeiro*. No terceiro momento, as manifestações de uma etnopoética das fotografias de Claudia Andujar fazem meio e imagem se fundirem como lugar etnográfico na arte contemporânea. (Tacca, 2011)



Fig 2. Índios botocudo, 1843, daguerreótipo de E. Thiesson (Musée de l'Homme)

Tacca constata que os indígenas tem uma representação muito pequena e quase imperceptível durante todo o século XIX. As primeiras imagens foram realizadas na França: um conjunto de cinco daguerreótipos de índios então chamados Botocudo, pertencentes ao grupo linguístico Krenak. Segundo o autor, os indígenas foram levados à França para serem apresentados em eventos científicos, e foram retratados pelo fotógrafo E. Thiesson. Os cinco daguerreótipos de dois botocudo pertencem hoje ao acervo da Fototeca do Museu do Homem, em Paris. (Tacca, 2011)

Somente vinte anos depois, na década de 1860, que ocorreu novas imagens, de Bartolomé Bossi, italiano emigrado para Argentina, fez uma incursão fotográfica em 1860 na província de Mato Grosso. Albert Frisch, em 1965 em Manaus. Marc Ferrez é parte significativa do conjunto de fotografias produzido na época. Integrando como fotógrafo da Comissão Geológica do Império, sob comando do geógrafo e geólogo Charles Frederick Hartt,



Fig 3. Botocudos do sul da Bahia, 1875, foto de Marc Ferrez (Coleção Gilberto Ferrez, Acervo Instituto Moreira Salles)

Ferrez também fotografou os Botocudo, na Bahia. Em suas imagens revelam a tentativa de um levantamento sobre os indígenas, uma antropometria, demonstra uma possível imersão da fotografia de índios nas expedições científicas. O indígena é visto como um animal exótico, um desconhecido, um bicho, que precisa ser apalpado, medido e dominado.

Para o antropólogo Lino João de Oliveira Neves aponta que a imposição da cultura e do pensamento europeus foi uma forma de genocídio epistemológico, condenando ao esquecimento conhecimentos tradicionais de muitos povos ameríndios. Para esse autor, no processo de afirmação de uma narrativa e um imaginário do mundo moderno, criou-se o mito da superioridade epistemológica do pensamento dos homens brancos.

Tão grave como os efeitos negativos da ocupação dos territórios indígenas e do saque aos seus recursos naturais, foi a ocupação das mentes dos povos indígenas com um pensamento reducionista, uma ocupação que provocou a subordinação dos saberes indígenas, que aniquilou as possibilidades de reconhecimento dos pensamentos índios como pensamentos socialmente efetivos, que eliminou muitas formas distintas de produção autônoma de conhecimento. (NEVES, 2008)

Brasil Today

Tomando como bases as questões apresentadas é imprescindível olhar a imagem, pensar e perguntar qual o seu invisível? Esta pergunta me fez aprofundar a pesquisa poética, em diálogo com a arte contemporânea, a obra presta homenagem a artista Regina Silveira, referenciando sua obra *Brasil Today*, a artista corrige a realidade nos cartões postais vendidos nas bancas de revista na década de 1960/1970. A obra em curso traz nome homônimo, e pretende tencionar o invisível presente na representação visual sobre os indígenas brasileiros, e a ideia de identidade brasileira construída nas justificativas civilizatórias das relações colonialistas dos “conquistadores”, construiu-se a ideia de que o Brasil é um país único, a partir da mistura de raças surgiram pessoas alegres, felizes com essas heranças consanguíneas, “num país tropical, abençoado por Deus e bonito por natureza...”

Na mesma medida, contruiu-se a imagem dos povos indígenas, habitantes originais da “Terra Brasilis”, e representantes de um Brasil nativo, genuíno, original, mas desde a chegada das caravelas portuguesas nas costas do território brasileiro, esse acordo não foi assim tão pacífico como na imagem/identidade que foi construída sobre essa relação. A realidade dos povos indígenas brasileiros foi, e é uma intensa luta para manutenção do seu território que para eles tem o mesmo significado de SER, ser indígena, os indígenas estão na floresta, eles são a floresta.

O projeto *Brasil Today* desenvolvido em 2019 reúne uma intervenção com lambe-lambe com colagens digitais de fotografias feitas no acampamento da 1a. Marcha de Mulheres Indígenas. Os lambes foram espa-

lhados nas ruas da cidade de Belém, a “Marcha das Mulheres Guerreiras” - Lambe-Lambe – série de 4 imagens de autoria de Val Sampaio, projeto de intervenção artística, Brasil Today, Arte Pará – Museus do Estado do Pará (MEP), Museu da UFPA (MUFPA), e nas ruas de Belém. 2019. São inseridas 4 imagens de mulheres indígenas marchando, pregadas nas paredes

E uma instalação de três vídeos, o primeiro com mapas da NASA com imagens geradas por satélite dos desmatamento no Brasil, um segundo vídeo com mulheres indígenas cantando e se preparando para tomar as ruas de Brasília, e um terceiro vídeo do percurso de 1 hora de uma canoa entrando numa floresta alagada. A instalação pretende evocar a experiência de estar em uma floresta, com sons de pássaros, da floresta, ruídos, cantos indígenas.



Figs 4 e 5. Ação com as artistas/ pesquisadoras Melissa Barbbery, Wilka Sales e Mariana Ximenes

Fig 6. **Marcha das Mulheres Guerreiras** - Lambe-Lambe – série de 4 imagens de autoria de Val Sampaio, projeto de intervenção artística, Brasil Today, Arte Pará – Museus do Estado do Pará (MEP), Museu da UFPA (MUFPA), e nas ruas de Belém. 2019.



Este ensaio pretende contribuir para a discussão sobre a imagem, a partir das imagens como representações do mundo, ou talvez um mundo, um universo em particular. Representações referem-se a representações, dobram-se, desdobram-se até se multiplicarem ao infinito, abandonando os referentes, os estados de coisa, as atualidades, para trás.

Sim, é imprescindível olhar a imagem, pensar e perguntar qual o seu invisível? A construção de uma imagem é a fabricação de algo visível tendo em conta tudo aquilo que nela é invisível.

No Brasil de hoje os satélites, a tecnologia, as pesquisas revelam desmatamentos, queimadas e o desaparecimento de nações indígenas escancarando essa guerra civilizatória. Os indígenas diversificaram seu modo de agir, e se constrói uma outra forma de resistência e superação, eles estão nas universidades, nas cidades e nas suas aldeias, vemos a partir de suas florestas e de suas aldeias o protagonismo das mulheres indígenas nos espaços de poder e na luta contra o extermínio indígena. A instalação dará voz e púlpito às mulheres indígenas, assumindo um lugar de poder com a autoridade de quem conhece de muito perto a terra e a floresta, e olhando bem perto é a floresta.



Fig 7. Frame do Vídeo de 1 hora de duração, gravado no igarapé de Carananduba, município de Santa Isabel, Estado do Pará, autoria de Val Sampaio.

1 "Images are neither on the wall (or on the screen) nor in the head alone. They do not exist by themselves, but they happen; they take place whether they are moving images (where this is so obvious) or not. They happen via transmission and perception." Belting, H. (2005). *Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology*. *Critical Inquiry*, 31(2), 302-319. doi:10.1086/430962

Referências

- BELTING, H. (2005). "Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology. *Critical Inquiry*," 31(2), 302-319. doi:10.1086/430962
- BRIAN HARLEY. "Mapas, saber e poder". *Confins* [Online], 5 | 2009, posto online em 24 abril 2009. URL : <http://confins.revues.org/index5724.html> DOI : en cours d'attribution
- COELHO TEIXEIRA. (2015) Regina Silveira, a arte de corrigir a realidade. Publicado em: 05 de agosto de 2015. Acessado em: 10/08/2019 <https://revistazum.com.br/revista-zum-8/-arte-de-corriger-a-realidade/>
- DELEUZE, Gilles. *Deux Régimes de Fous. Textes et Entretiens: 1975-1995* (Edição preparada por David Lapoujade), Paris. Les Éditions de Minuit, 2003.
- DiDI-Huberman. *Écorces*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2011.
- GEIGER, ANNA BELLA. (1977) *Brasil nativo/Brasil alienígena*. a1977. impressão sobre papel. 31 x 98 cm. Acervo/Aquisição Núcleo Contemporâneo MAM-SP - Número de tombo: 2006.003-000. Acessado em: 10/08/2019. <https://mam.org.br/acervo/2006-003-000-geiger-anna-bella/>
- MOREL, Marcos. Cinco imagens e múltiplos olhares: 'descobertas' sobre os índios do Brasil e a fotografia do século XIX. *Hist. cienc. saude*, Rio de Janeiro, v. 8, supl. p. 1039-1058, 2001. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702001000500013&lng=en&nrm=iso>. access on 25 Nov. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-59702001000500013>.
- NEVES, LINO JOÃO DE OLIVEIRA. "Desconstrução da colonialidade: iniciativas indígenas na Amazônia", e-cadernos CES [Online], 02 | 2008, posto online no dia 01 dezembro 2008, consultado o 24 novembro 2019. URL : <http://journals.openedition.org/eces/1302> ; DOI : 10.4000/eces.1302
- PEIRCE, C.SANDERS. *COLLECTED PAPERS*. Acessado em: <https://libraries.indiana.edu/collected-papers-charles-sanders-peirce>
- JAREMTCHUK, Dária. *Anna Bella Geiger: passagens conceituais*. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 2007.
- SAMAIN, ETIENNE. As peles da fotografia: fenômeno, memória/arquivo, desejo. IN: *VISUALIDADES*, Goiânia v.10 n.1 p. 151-164, jan-jun 2012

- SILVEIRA, REGINA. (1977) BRAZIL TODAY, obra com cartões postais Brasil Nativo, divulgação no site. Acessado em: 10/08/2019 <https://reginasilveira.-com/BRAZIL-TODAY>
- SCHROEDER, CAROLINE SAUT. (2012) Arte em trânsito: arte postal no cotejo entre intimidade e esfera pública. Revista-Valise, Porto Alegre, v. 2, n. 4, ano 2, dezembro de 2012.
- TACCA, FERNANDO DE. (2011) O índio na fotografia brasileira: incursões sobre a imagem e o meio. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.18, n.1, jan.-mar. 2011, p.191-223. Acessado em 12/10/2019. <http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v18n1/12.pdf>

Sites

- <https://trabalhoindigenista.org.br/povos-indigenas-exigem-que-funai-e-demarcacoes-voltem-ao-ministerio-da-justica/>
- <https://cimi.org.br/2019/08/mulheres-em-luta-as-principais-pautas-da-1a-marcha-das-mulheres-indigenas/>
- <https://agenciapatriciagalvao.org.br/destaques/existe-feminis-mo-indigena-seis-mulheres-dizem-pelo-que-lutam/>
- <http://valkirias.com.br/dia-nacional-do-indio-e-a-presenca-das-mulheres-indigenas-nos-espacos-culturais/>

Recebido: 04 de novembro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.

Milton Sogabe *

Olhar, tecnologia e arte

*

Milton Sogabe é docente da Universidade Anhembi Morumbi (2017-atual), graduado em artes plásticas pela FAAP-SP, mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, pós-doutorado pela Universidade de Aveiro. Bolsista PQ desde 2008. Pesquisa e produz obras na confluência entre arte, ciência e tecnologia desde os anos 80.

<miltonsogabe@gmail.com>

ORCID: 0000-0003-1286-9013

Resumo O ser humano passa por um processo de ciborguização, que foi intensificado com a tecnologia digital. Várias partes do corpo têm possibilidades de serem substituídas por órgãos artificiais que se aproximam cada vez mais dos originais. Ao mesmo tempo, esses conhecimentos vão ampliando as extensões tecnológicas do nosso corpo, tornando os androides cada vez mais próximos ao humano.

Nesse contexto, a visão como um dos principais sistemas sensoriais para a nossa sobrevivência no ambiente, vem ganhando potencial para ser alterada com aparatos tecnológicos, possibilitando deficientes visuais a terem parte da visualidade recuperada, e ampliando o potencial visual, num futuro próximo. O universo do olhar humano é apresentado aqui, no diálogo entre arte, ciência e tecnologia.

Palavras chave Ciborgue, Visão artificial, Corpo pós-biológico, Dispositivos visuais, Arte-tecnologia.

Eye, technology and art

Abstract *The human being goes through the cyborgization process, that has been intensified with digital technology. Several parts of the body are likely to be replaced by artificial organs that are getting closer and closer to the original ones. At the same time, this knowledge is expanding the technological extensions of our body, making androids closer to human.*

In this context, vision as one of the main sensory systems for our survival in the environment, has been gaining potential to be changed with technological apparatuses, enabling visually impaired to have part of their visuality recovered, and expanding visual potential in the near future. The universe of the human eye is presente here, in the dialogue between art, science and technology.

Keywords *Cyborg, Artificial Vison, Post biological body, Visual devices, Art-technology.*

Introdução

Pós-humano, corpo pós-biológico, homo sapiens 2.0 são alguns dos termos com os quais convivemos cada vez mais. Embora pareçam temas de ficção científica, são fatos que já estão acontecendo hoje. Já estamos habituados a ter de confirmarmos na Internet que “não somos robôs”, para termos acesso a algumas informações. A robô Sofia ganhou cidadania árabe, e o documento de identidade de Neil Harbisson o reconhece como sendo um ciborgue. Esse contexto todo acontece devido a dois fatores na relação corpo/tecnologia, por um lado nosso corpo adquiriu uma grande capacidade se transformar com o desenvolvimento científico e tecnológico, através de cirurgias e implantes, e por outro, ampliamos cada vez mais o potencial do sistema de extensões tecnológicas de nosso corpo, do muscular ao mental. Ciborgue e androide se aproximam cada vez mais.

No século XXI, os graus de mutação do nosso corpo são muitos, que vão desde as cirurgias, até os implantes tecnológicos e a engenharia genética. O desenvolvimento sobre o conhecimento do corpo encontra um similar, na produção das suas extensões artificiais, que alimentam o mundo das máquinas e do ciborgue. Teorias como a da singularidade tecnológica, onde o desenvolvimento tecnológico aponta para o superamento do humano pelas máquinas, nos levará a imortalidade, segundo Kurzweil, através da fusão homem-máquina e silício-carbono. (KURZWEIL, 2005)

Desde a antiguidade o ser humano resolve seus problemas físicos através de próteses, cirurgias e invenções científicas e tecnológicas, como os remédios e os dispositivos, denominados hoje de tecnologia assistiva. O desenvolvimento das diversas áreas do conhecimento, contribuem para que o ser humano tenha uma vida melhor sobre esse aspecto físico. Essa capacidade de interferência no corpo humano, ultrapassa as características mecânicas e atinge um alto grau através da manipulação genética, transformando o homo sapiens em homo deus (HARARI, 2016).

Neste artigo delimitamos essa discussão no campo visual, e mais especificamente no olho. Embora pareça muito reduzido, vemos que os fatos constituem um fractal, onde a estrutura da discussão do campo maior, do corpo como um todo, se reflete nesta pequena parte, na discussão sobre o olho.

O olho ou globo ocular humano faz parte do sistema visual humano que é binocular, e é sensível a uma faixa do espectro eletromagnético, denominado de luz visível. O sistema visual é constituído por diversas partes que desenvolvem atividades ópticas, químicas, elétricas e neuronais, participando da construção da imagem em nossa mente.

Quando vemos a fotografia de uma imagem projetada na nossa retina, isso pode nos confundir, achando que temos uma imagem formada lá, mas no caso, essa imagem é construída pela câmera fotográfica e o aparato que permite essa câmera visualizar e captar esse fenômeno na nossa retina. O que temos de fato na retina é uma projeção luminosa, ou seja, um estímulo lu-

minoso, que não representa uma imagem na nossa mente, pois ainda precisa se transformar em estímulo elétrico, percorrer o nervo óptico até chegar ao cérebro, onde acontece a construção da imagem e o armazenamento.

Como parte do corpo humano, o olho é um produto biológico-cultural, que vem passando também por interferências externas como o uso de dispositivos ópticos, cirurgias e implantes.

Paralelamente, presenciamos todo esse conhecimento sendo utilizado para o desenvolvimento de um sistema visual artificial, que é utilizado nas máquinas, seja desde um simples dispositivo óptico até sistemas visuais inteligentes mais complexos na robótica.

Organizamos neste artigo, a discussão sobre a relação olho/tecnologia, através de três situações. 1- Dispositivos ópticos, externos ao nosso corpo, que auxiliam e ampliam nossa visão. 2- Implantes ópticos, que acontecem de forma invasiva no nosso corpo, buscando restaurar a visão. 3- Visualidade nas máquinas, são dispositivos semelhantes ao nosso sistema visual, que são produzidos para utilização nas máquinas.

1. Dispositivos Ópticos

A formação da imagem na nossa mente tem como primeira etapa um fenômeno óptico, que está regido pelas leis da natureza. O ser humano só percebe uma faixa do espectro eletromagnético, denominada de luz visível que é emitida ou refletida pelo mundo físico ao nosso redor. Ela penetra no nosso olho, passando por um sistema complexo de elementos e é projetada na superfície da retina. Depois o sistema visual dá sequência a outros tipos de atividades, que já não são somente ópticos, mas químicos e elétricos até chegarem no córtex visual, onde se forma a imagem.

O fenômeno óptico está presente na natureza em alguns objetos e situações, como as lentes e a câmera escura. O cristalino que faz parte do olho é como uma lente biconvexa e transparente. A câmera escura é um aparato semelhante ao nosso olho, pois a luz que entra pela abertura de um dos lados da câmera, projeta uma imagem luminosa invertida na parede oposta. Porém, a semelhança fica por aí, pois nosso olho é mais complexo, e está conectado a nossa mente que o controla, além de termos uma visão binocular. A partir desses dois elementos surgiram vários outros dispositivos visuais, que ampliaram a capacidade da visão humana, tanto para visualizar o minúsculo como o longínquo, além de outras faixas do espectro eletromagnético não acessíveis aos nossos olhos.

Lentes

As lentes estão na natureza, na Caverna de Zeus, em Creta, foram encontradas lentes de rocha de cristal (quartzo) com boa qualidade óptica. (SINES, 1987, 193)

Essas lentes descobertas há 3.500 anos atrás, evoluíram através do controle da tecnologia do vidro. No antigo Egito os artesãos de vidros já tinham muito conhecimento, utilizavam a técnica do vidro soprado para moldar formas ocas de vidro e produziam também lentes. Porém as primeiras lentes surgiram há pelo menos 3.500 anos em Creta. A utilização delas era variada, entre joalheria, decoração, para acender fogo e como forma de ampliação visual. (ENOCH, 274)

Na China antiga as lentes já existiam e eram mais usadas para acender fogo, além de relatos sobre o uso de volumes esféricos de vidro com água dentro, para cauterizar aberturas na pele, através da concentração de calor que provocavam. (LAUFFER, 1915, 174)

As lentes começaram a ser utilizadas na qualidade da visualização da imagem, através da construção das lentes monoculares, e nos binóculos somente no final dos anos 1.300, na Itália, Alemanha e Austria. (ENOCH, 274)

Nesse contexto descobriram que as lentes poderiam servir para o tratamento da presbiopia, mais conhecida como vista cansada. A partir dessas lentes esféricas desenvolveram lentes para o astigmatismo. (SCHOR, 2003, 11)

Leonardo da Vinci desenvolveu vários estudos de óptica e desenhou esboços (Figura 1) do que se assemelham às lentes de contato em 1508 e René Descartes também apresentou projeto de lentes de contato em 1637. (HOFSTETTER, GRAHAM, 1953, 41)

Através das lentes foram construídos vários aparatos de visualização, para aumentar nossa capacidade para ver o distante e o minúsculo, como telescópio e o microscópio.

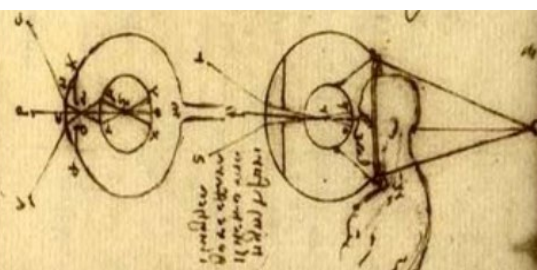


Fig 1. Projeto de Leonardo da Vinci para lentes de contato.

Fonte: (ENLIGHTENMENT MATTERS, 2006) <https://enlightenmentmatters.files.wordpress.com/2016/04/leonardodavincicontactlenses.jpg>

Telescópio

No final do século XVI, com o aprimoramento das lentes, encontramos aparatos que se assemelham com os telescópios. Porém, sobre a autoria de sua invenção existe uma polêmica, em torno de vários nomes como, Leonard Digges que menciona um sistema de lentes côncavas e convexas armadas sobre uma estrutura, mas sem o tubo, além de Giovanni Battista della Porta e outros. A primeira patente de um telescópio foi requerida em 1608, por Hans Lippershey, mas outros relatam ter criado o telescópio, como Zacharias Jansen e Adrien Metius. Galileu também declara ter recebido notícias dessa invenção e a partir das informações aprimorou o aparato, para suas observações. (ÉVORA, 1989)

De entretenimento a instrumento científico, o telescópio ampliou a visão humana para uma escala do muito distante, permitindo descobertas revolucionárias.

Com o desenvolvimento tecnológico os telescópios foram ampliando nossa capacidade de visualizar além do espectro de luz visível, para a amplitude dos infravermelhos, raios X, micro-ondas e radiofrequência nos finais do século XX, traduzindo para nosso olhar, imagens com aspectos nunca antes vistos a olho nu.

Experiências com envio de câmeras em mísseis e espaçonaves, para vermos mais longe marcam nossa história.

O telescópio espacial Hubble, lançado ao espaço em 1990, representa nossa capacidade ampliada de ver o longínquo, observando também o infravermelho e o ultravioleta. Ele já enviou centenas de milhares de imagens do universo, ampliando nosso conhecimento, e novos instrumentos são acoplados, para atividades específicas. “O conjunto atual de instrumentos do Hubble inclui a Wide Field Camera 3 (WFC3), o Cosmic Origins Spectrograph (COS), a Advanced Camera for Surveys (ACS), o Space Telescope Imaging Spectrograph (STIS) e os sensores de orientação fina (FGS).” (HUBBLE, 2019)

A Voyager é outro projeto que, em 1977, enviou nosso olhar para viajar pelo espaço interestelar tendo passado por Júpiter, Saturno, Urano e Netuno. São duas sondas lançadas com 15 dias de diferença, cada qual com uma missão. As sondas enviam informações através de ondas de rádio que são captadas por potentes radiotelescópios situados na Terra. (VOYAGER, 2019)

Microscópio

O microscópio também é mais um invento da época do Renascimento, quando os aparatos técnicos transformavam os pensamentos humanos, no mesmo nível das teorias filosóficas nos livros. Com esses aparatos técnicos a ciência ganha um grande impulso, na observação da natureza. (ROSSI, 1989)

A autoria do microscópio também é polêmica, porém há registros de que tenha sido inventado na Holanda, por Zacharias Jansens, antes de 1590. Outros aprimoraram a descoberta e realizaram observações de microorganismos, como Antony van Leeuwenhoek, comerciante e cientista e Johann Nathanael Lieberkühn, um cientista. (HOGG, 1854)

Os microscópicos ópticos, constituídos por um conjunto de lentes para observar algum material iluminado por fonte de luz visível, podem ampliar até 2 mil vezes, mas com a construção de microscópios eletrônicos, que usam fonte de feixe de elétrons, ampliamos nossa capacidade de visualização, por meio de feixe de elétrons, para milhares de vezes. O conceito e construção dos microscópios eletrônicos de varredura datam dos anos 30. (DEDAVID, 2007)

O que a vista alcança		
Equipamento	Aumento de imagens	Amostras
Olho humano	1vez	Cristais de neve
Microscópio estereoscópico	7 a 150 vezes	Insetos muito pequenos, peças de relojoaria, algas
Microscópio ótico	60 a 120 vezes	Glóbulos vermelhos do sangue, bactérias, células animais e vegetais
Microscópio eletrônico de varredura	20 a 100000 vezes	Superfície de órgãos animais e vegetais, circuitos impressos, componentes da superfície de metais
Microscópio eletrônico de transmissão	1000 a 500000 vezes	Vírus, moléculas orgânicas grandes, estruturas de células
Microscópio de tunelamento	100 milhões de vezes	Moléculas, átomos de superfície de metais.

Fig 2. Resolução. Esquema de Sebastião G. dos Santos Filho (LSI/PSI/EPUSP)

Fonte: (SANTOS FILHO, 2019) http://www.lsi.usp.br/~acseabra/pos/5749_files/AFM_STM.pdf

Com o avanço da mecânica quântica foi possível a construção do microscópio de tunelamento, criado em 1981, pelos cientistas Gerd Binnig e Heinrich Rohrer, da IBM de Zurich, aumentando para 100 milhões de vezes a observação.

Câmera Fotográfica

O fenômeno da câmera escura já é conhecida há muito tempo. É o mesmo fenômeno que acontece no nosso olho quando olhamos para algo. O que muda com o avanço tecnológico e científico é principalmente a forma de registro da imagem, que no seu início é baseada em processos fotoquímicos, depois magnéticos e atualmente digital. No contexto digital ganha muitos outros aspectos que vão além da simples captação de imagem, adquirindo capacidades que vão do armazenamento até a transmissão sem fio, para outros dispositivos.

A câmera fotográfica é um corpo técnico que está conectada quase sempre ao corpo humano formando um híbrido que afeta a imagem registrada no tempo e no espaço, de acordo com suas características técnicas específicas, para cada ambiente, que envolve as condições físicas e sociais (PERES, 2018). Mencionamos quase sempre, pois com as câmeras de vigilância, elas se dissociaram do nosso corpo, funcionando isoladamente. Começamos dentro das primeiras câmeras escuras, e estas diminuíram tanto de tamanho no seu percurso que acabaram dentro do nosso próprio no nosso olho, como veremos mais adiante.

Atualmente as câmeras passam por uma transformação paradigmática, ao prescindirem das lentes. Já tinham diminuído a dimensão do corpo da câmera escura, quase eliminando-a ou transformando-a em uma superfície, diminuíram de tamanho até se tornarem microcâmeras, e agora com a tecnologia denominada Optical Phased Array (OPA), desenvolvida pela Caltech, Instituto de Ciência e Engenharia, na Califórnia, as câmeras, se é que ainda possamos denominá-las assim, já não necessitam de lentes, o que deve afetar áreas como a astronomia, além do mundo dos celulares. (PERKINS, 2017)

Imagens microscópicas e arte

A nanotecnologia nos permitiu enxergar um universo tão pequeno quanto o átomo, através de microscópio eletrônicos. A arte não poderia deixar de explorar esse universo, levando artistas em parceria com engenheiros e cientistas a produzirem imagens nessa escala.

Vik Muniz, um fotógrafo e pesquisador da imagem, brasileiro, em parceria com o Laboratório de Mídia do MIT (Massachusetts Institute of Technology), produziram imagens vistas apenas através de microscópios.

Em parceria com o designer Marcelo Coelho, e o cientista Rehmi Post, produziram imagens em grãos de areia, com um milímetro de largura. “Sand Castels” (Figura 3) é uma série de imagens de castelos. Uma linha pode medir entre 0,4 a 1,0 micrômetro, que é equivalente a milionésima parte do milímetro. (SOKOL, 2014)

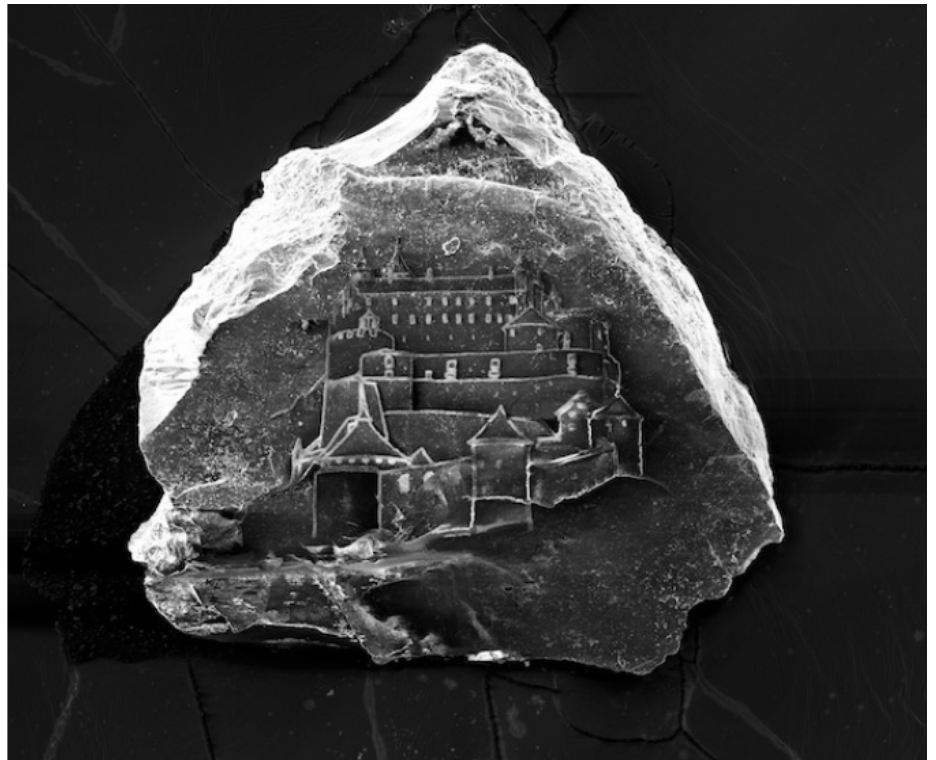


Fig 3. Imagem da série Sand Castles. Imagem em grão de areia. Vik Muniz, Marcelo Coelho e Rehmi Post.

Fonte: (CREATORS, 2014) https://www.vice.com/en_us/article/xy4zj3/creating-sand-castles-with-a-single-grain-of-sand

Outra série de imagens, “Colônias”, foi produzida em parceria com Tal Danino, no laboratório do Dr. Sangeeta Bhatia no Instituto Koch para Pesquisa Integrada do Câncer. Foram utilizadas bactérias de câncer para formarem retratos (Figura 4) e padrões visuais.

O processo de criação dessas imagens tem três etapas. A primeira etapa consiste em criar uma imagem-base usando técnicas de fotolitografia. Depois disso, moldamos uma espécie de carimbo de borracha a partir dessa primeira imagem, e carimbamos essa figura usando uma substância grudenta; é nessa substância que as células cancerosas ou as bactérias irão grudar. O último passo é inserir as células cancerosas ou bactérias à superfície marcada, esperar até que elas grudem na substância pegajosa e observar o resultado por um microscópio. Com ele, podemos observar as células e bactérias individualmente. Quando olhamos mais de longe, podemos ver a gravura final. (DANINO, apud CREATORS, 2014)

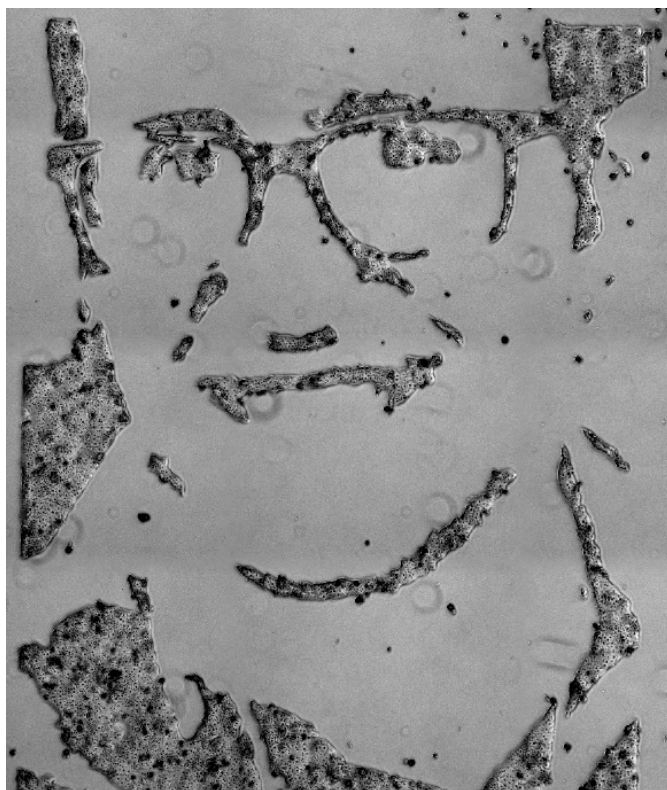


Fig 4. Autorretrato de Tal Danino feito de células do fígado. “Série Colônias”.

Gravura de Células do Fígado. Cortesia de Vik Muniz e Tal Danino

Fonte: (CREATORS, 2014) https://www.vice.com/pt_br/article/8qdy4x/colonias-vik-muniz-e-tal-danino-transformam-celulas-vivas-em-arte

Arte, ciência e tecnologia ajudam a explorar nosso mundo em uma escala atômica, permitindo visualizar esse universo e construindo imagens visíveis apenas através dos microscópios.

2. Implantes Ópticos

As interferências para correção da nossa visão ultrapassam o uso de dispositivos como os óculos ou lentes de contato, tendo a possibilidade de passarmos por cirurgia também.

Schor declara que a correção de miopia, hipermetropia, astigmatismo e presbiopia, através de cirurgia é simples, porém:

A introdução das lentes de contato rígidas, depois gelatinosas e das cirurgias refrativas corneanas e intra-oculares, se deu basicamente guiada por mudanças comportamentais na sociedade, como padrões estéticos e não pela ineficiência dos óculos. Até hoje quando orientamos pacientes pré-cirúrgicos, enfatizamos que a cirurgia refrativa deve ter como objetivo a diminuição da dependência aos óculos ou lentes de contato, e que provavelmente a visão do paciente deverá ser ligeiramente inferior à conseguida com a correção anterior. (SCHOR, 2003, 36)

Embora os óculos resolvam a maior parte dos problemas, a justificativa das cirurgias passa mais por questões de comodidade na prática de esportes, inadaptação às lentes de contato, e outros aspectos estéticos.

Com o surgimento da tecnologia digital, pesquisas para a criação de um olho artificial, que possa ser implantado no lugar do olho natural, desenvolve-se em diversas direções.

Encontramos diversos tipos de dispositivos ópticos conectados ao corpo, com graus de invasão diferenciados, indo desde dispositivos externos até os conectados diretamente ao cérebro.

Apresentamos 3 tipos de sistemas tecnológicos conectados ao sistema humano: sistemas externos, sistemas semi-invasivos, sistemas invasivos. Por último, trazemos um tipo de modificação que não é através de um implante, mas através do tratamento com manipulação genética.

Sistemas externos



Fig 5. Secretaria deficiente usando Mouse Ocular

Fonte: (CONFORTI, 2017) <http://pedagogiauninterbarracao.blogspot.com/2017/08/mouse-ocular-uma-tecnologia-avancada.html>

Há sistemas que são conectados ao corpo, mas sem a necessidade de invasão, ou conexão interna. O Mouse Ocular (Figura 5) é um sistema visual usado sem a necessidade de implantes. Ele permite captar o movimento dos olhos, através de sinais de eletrodos conectados superficialmente nas têmporas, e envia as informações para um programa que converte a saída em ações, através da movimentação do mouse na tela do computador. (LOPER e MARTINS, 2011; 13546)

Há vários sistemas com essa finalidade a disposição, como Tobii Windows Control, IntelliGaze e Camera Mouse de uso gratuito, possibilitam que a pessoa com dificuldade física, principalmente com as mãos, podem movimentar o mouse apenas com o olhar, como se o olho tivesse conectado a um dedo virtual.

O sistema de Mouse Ocular usa da capacidade que nosso corpo tem para transmitir sinais elétricos, que podem ser captados por dispositivos tecnológicos. Pesquisas nesse sentido, foram realizadas em 2010, pelo engenheiro biomédico Sang-Hoon Lee, da Universidade da Coreia, desenvolvendo eletrodos que localizados em dois pontos, no braço de uma pessoa, com distância de 30 cm, conseguiram transmitir dados mais rápidos que via Bluetooth. (MOON et all, 2010) Essa rede biológica wireless via pele humana poderia ser usada no contexto da medicina como da comunicação.



Fig 6. Francis Tsai and his Tobii PCEye

Fonte: (DAUGHERTY, 2015) <https://medium.com/the-alcald/the-extraordinary-artwork-of-francis-tsai-1d9cfe58894>

- Francis Tsai

Francis Tsai (1967-2015) foi um artista, que trabalhou na indústria de videogames, quadrinhos e design de filmes, TVs e na Marvel Comics. Em 2010, aos 42 anos, foi diagnosticado com ELA, uma doença neuromuscular degenerativa sem cura conhecida. De início continuou fazendo desenhos no celular, usando o dedão do pé, mas em 2011 ficou sem esses movimentos também. A partir disso, começou a usar um sistema computacional controlado pelo olhar, Tobii PCEye (Figura 6), pelo movimento dos olhos. (TSAI, 2013)

Por um curto período, ele não conseguiu se comunicar ou desenhar, até que um cientista da computação chamado Teddy Lindsey começou a procurar tecnologia para ajudar o amigo que ele conhecia há uma década. Eles colaboraram com uma empresa chamada Tobii para projetar uma configuração de tablet em sua casa em Austin, que trabalhava com o equipamento médico e a mobilidade limitada de Tsai, e a tecnologia do olhar foi criada na primavera seguinte. (DAUGHERTY, 2015)



Fig 7. Obra de Tsai. “Adapt :: Survive :: Prevail – Linda” February 16th, 2013
 Fonte: (TSAI, 2019) <http://teamgt.com/page/2/1d9cfe58894>

A produção de Tsai durante esse período teve como lema de suas obras “Adaptar, sobreviver, prevalecer” (Figura 7), refletindo sua vida e de sua esposa, a quem dedicou a ilustração ao lado.

Sistemas semi-invasivos

Denominamos aqui de sistemas semi-invasivos aqueles que apenas substituem o olho, mas sem conectarem-se ao restante do sistema visual. Tal como o olho de vidro, que tem uma função mais estética, pois não afeta o sistema visual. Ele apenas cobre um olho danificado, como uma capa, ou substitui-o totalmente, podendo ser produzido semelhante ao outro olho normal chamando menos atenção.

Nesse sentido, o olho de vidro é apenas um objeto inserido no corpo, sem nenhuma conexão que influencie o sistema visual, corrigindo algum problema.

- Rob Spence

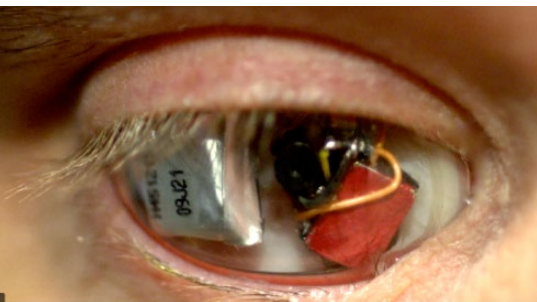


Fig 8. Detalhe do olho de Spence
 Fonte: (SPENCE, 2011) <https://eyeborg-project.tv/ted-talks/>

Assim é o caso de Rob Spence, que implantou um olho artificial, porém com uma diferença, pois o olho possui uma microcâmera (Figura 8), tornando-o um “eyeborg”, um ciborgue visual. Spence perdeu a vista direita num acidente com arma quando era criança, e para adaptar sua visão, em 2008, implantou uma câmera adaptada no lugar de seu olho direito, conectada via wifi a um sistema externo que permite a visualização (Figura 9). Esta câmera consegue gravar até 3 minutos, devido a um problema de aquecimento do equipamento. Quando em funcionamento, um led vermelho se acende, revelando que está gravando com seu olhar.

Spence é cineasta e realizou um documentário intitulado “Deus Ex: The Eyeborg Documentary”, a pedido da empresa Square Enix, que publicou o jogo “Deus Ex: Revolution Human”. Adam Jensen é o personagem do jogo, que tem aprimoramentos através de órgãos tecnológicos, que ampliam a capacidade de seu corpo. Nesse sentido o documentário de Spence é pesquisar e apresentar pessoas que possuem vários tipos de próteses. (SPENCE, 2011)

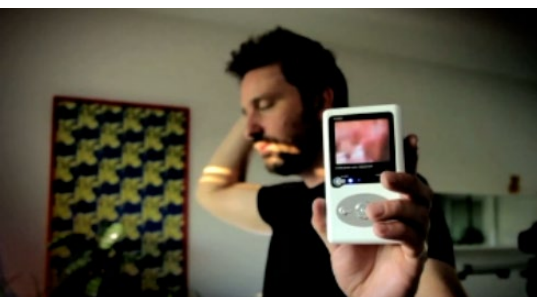


Fig 9. Dispositivo que permite ver imagem captada.
 Fonte: (SPENCE, 2011) <https://eyeborg-project.tv/ted-talks/>

Rob Spence é um cineasta canadense, que tem um implante de câmera no lugar do olho direito que perdeu aos 9 anos de idade. O olho-câmera wireless não está conectado a sua mente, mas sim a um dispositivo externo, que permite visualizar e gravar o que vê.

Spence declara que o comportamento das pessoas em frente a uma câmera se modifica, assim gravando só com o olhar, a situação pode ficar mais natural. Ele grava e depois informa como gravou e solicita uma assinatura para autorização do material.

A maioria das pessoas faz relação direta com o episódio “The Entire History of You”, do seriado *Black Mirror*, onde as pessoas têm um implante que permite gravar tudo que veem e que podem ser reproduzidos, como suas lembranças, ou requeridas por outras pessoas. Nesse sentido, a ficção começa a se tornar realidade.

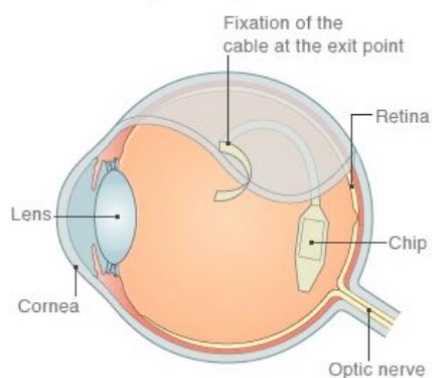
Sistemas invasivos

Este tipo de sistema é implantado no nosso corpo afetando o sistema visual e a construção de imagem no cérebro.

O sistema visual artificial que o Dr. Wiliam Dobelle começou a desenvolver em 1968, envolve uma invasão corporal, com o implante de uma matriz de eletrodos no córtex visual, que é conectado a um sistema externo através de um plug na caixa craniana. Esse sistema é composto por óculos, que possui uma câmera no lado direito e um sensor de distância no lado esquerdo. O sistema permite apenas que o deficiente visual consiga se movimentar no espaço recebendo pontos de luz dos objetos, num campo de 5cm x 20cm, onde percebe pontos de luz. Nessa experimentação, o objetivo é ampliar a quantidade de eletrodos para conseguir melhor definição da imagem produzida. (DOBELLE, 2000)

Na Universidade de Tübingen, na Alemanha outra experimentação foi realizada com a implantação de um chip, de 3x3mm, na retina de uma paciente cega, Miika Terho. (Figura 10). O chip ficava conectado a uma bateria que era usada como um colar pelo paciente. Quando o chip recebia um estímulo luminoso, ele estimulava as células saudáveis da retina, enviando os sinais para o cérebro. Algumas horas após o implante o paciente conseguia enxergar formas luminosas, permitindo seu deslocamento no espaço e até reconhecer uma xícara e um pires numa mesa. (BOUWDLER, 2010)

Where the implant is placed



Source: Retina Implant AG

Percebemos que sistemas visuais artificiais vão invadindo cada vez mais nosso corpo e se conectando internamente à retina e ao córtex visual, para a busca de um soluções que restaure nosso sistema visual natural.

Fig 10. **Miika Terho**. Implante de chip na retina

Fonte: (BOUWDLER, 2010) Retina Implant AG <https://www.bbc.com/news/health-11670044>

- Neil Harbisson

Neil Harbisson é um artista que nasceu com acromatopsia, enxergando apenas em tonalidades de cinza. Em 2013 iniciou um projeto com o cientista da computação Adam Montandon, que resultou em um sensor eletrônico, que detecta a frequência das cores (Figura 11) e a envia para um chip instalado na parte de trás de sua cabeça, permitindo ouvir o som através da estrutura óssea. Após esse implante Harbisson realizou outro inserindo uma conexão com Internet, para receber outras frequências pela rede. (HARBISSON, 2015)



Fig 11. Neil Harbisson – Eyeborg

Fonte: H+Pedia, 2018) <https://hpluspedia.org/wiki/File:Neil-harbisson-1.jpg>



Fig 12. Sonochromatic Records by Neil Harbisson.

Fonte: (WIKIMEDIA COMMONS, 2014) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Neil_Harbisson_Exhibition.jpg

Aprendeu a traduzir os sons pelas cores (Figura 12), decorando o nome das cores relacionado aos sons, até que isso passou a ser uma percepção natural. Harbisson declara que depois de um tempo começou a sonhar em cores, que a memória das frequências acontecia nos sonhos. Harbisson considera que o dispositivo faz parte dele, tanto que o governo inglês aceitou que no seu passaporte o dispositivo aparecesse, aceitando-o como um ciborgue. Aos poucos os sons cotidianos também passaram a se relacionar com cores. Suas obras são baseadas na tradução do sonoro para o visual, através das cores. No sentido de ampliar a percepção das cores, para além do humano, através desse olho eletrônico, incorporou as frequências do infravermelho e do ultravioleta. (HARBISSON, 2012)

Organóides

Embora não se encaixe na modalidade de um implante ainda, e nem sejam dispositivos tecnológicos, os organóides são estruturas tridimensionais, como mini-órgãos, produzidos a partir de células tronco, que se comportam como um órgão real específico.

O tratamento de certas doenças através dessa técnica denomina-se terapia genética ou gênica, que é baseado na introdução de genes saudáveis, através de manipulação do DNA.

No caso da visão, organóides de retina estão sendo pesquisados para compreensão do funcionamento da retina humana e de doenças. No Instituto de Oftalmologia, da University College London, a equipe do prof. Robin pesquisa a terapia genética, através do transplante de células fotorreceptoras, buscando possibilidades de tratamento de doenças. (ALI, 2012)

O biólogo Robert Johnston, da Universidade Johns Hopkins, busca a produção em laboratório de um organoide de retina humana, para estudo do funcionamento das cores na retina, uma vez que estes possuem todos os tipos de células da retina humana. Esta situação permite que as pesquisas não precisem ser realizadas em camundongos, mas sim como numa retina humana, mas fora do corpo humano. A pesquisa visa também a terapêutica e o reparo da visão. (ELDRED, 2018)

Com os organóides estamos em um estágio onde os dispositivos tecnológicos visuais parecem perder sentido, para o ser humano, embora o conhecimento contribua para a sua utilização dos sistemas visuais artificiais no contexto dos andróides.

3. Visualidade na Máquina

Como extensão do nosso sistema visual, criamos vários aparatos técnicos, que reproduzem certos aspectos do nosso sistema biológico.

A câmera escura é um aparato tecnológico que reproduz o mesmo fenômeno óptico que acontece no nosso olho. A partir dela construímos vários dispositivos, que captam, registram e reproduzem imagens. A câmera passou por processos de registro foto-químico, magnético e digital. A física, a medicina, a astronomia e outras áreas do conhecimento desenvolveram câmeras específicas para os seus objetivos, nos revelando um universo invisível aos nossos olhos, seja pela visualização do minúsculo, do muito distante ou das diferentes frequências do espectro eletromagnético, que não é visível pelo ser humano. Enxergamos através dessas máquinas, o infravermelho, o ultrassom, os raios X, ultravioleta e ampliamos nossa capacidade de visualização.

Os dispositivos avançaram tecnologicamente, reproduzindo etapas do sistema visual humano, indo do olho ao córtex visual, e passando pelas tecnologias ópticas, elétricas e digitais.

No contexto da tecnologia digital, surgiu a visão computacional, que proporcionou uma visão às máquinas, que vai além do aspecto óptico, só de captação visual, mas apresenta aspectos cognitivos, como reconhecer diferentes características visuais das coisas, dependendo da especificidade dos softwares utilizados.

Esses dispositivos substituem as atividades da visão humana, principalmente na indústria, visualizando e separando objetos de cores específicas, reconhecendo padrões visuais em determinados materiais como a madeira, ou conferindo a quantidade de elementos em uma embalagem. Também pode ser utilizado em tarefas mais perigosas, onde o ser humano possa ser substituído por uma máquina.

As câmeras utilizadas atualmente são mais sofisticadas, sendo constituídas além das lentes, por sensores, por interfaces de comunicação, e por eletrônica embarcada com inteligência, o que proporciona a visualização combinada com movimentos de braços e mãos robotizados, de acordo com o que enxerga.

Robôs equipados com câmeras podem fazer movimentos com os braços, sendo capazes de visualizar uma bola no ar e pegá-la com a mão. Rollin Justin é um desses robôs, apresentado em 2008, é equipado com duas câmeras e sensores nas laterais da cabeça, e consegue calcular através da visão binocular o percurso de uma bola jogada para ele, e se movimentar de forma que a bola caia na sua mão e a segure. Consegue pegar até duas bolas ao mesmo tempo, uma em cada mão. Além dessa tarefa, consegue realizar outras, como visualizar e manusear uma máquina de café expresso, encaixando a capsula de café na máquina, ligando-a e servindo o café. (LEIDNER, 2019)

Robôs artistas

Desde os autômatos, as máquinas através de um conjunto de engrenagens, já conseguiam produzir um desenho, com muitos movimentos complexos. Tal como o autômato de Henri Maillardet, construído por volta de 1800, que tinha na sua memória quatro desenhos e três poemas. (FRANKLIN, 2019)

No contexto digital, outros sistemas continuaram sofisticando essa tarefa, como o projeto AARON, do artista e programador e professor na Universidade da Califórnia Harold Cohen (1928-2016), que começou a desenvolver em 1973 um programa que desenhasse. Durante toda sua vida Cohen continuou aprimorando o programa, que passou por diversas etapas, ganhando maior complexidade, na programação e nas formas de impressão das imagens. (COHEN, 2019)

Outro projeto que já inclui uma câmera no processo é o Autoportrait (2002), de um grupo alemão chamado Robolab (Figura 13). O sistema é constituído de um braço mecânico industrial, com uma câmera, que capta o rosto de uma pessoa sentada em um banco especialmente localizado, e uma vez captada a imagem, o braço começa a desenhar linearmente o retrato em uma folha de papel em sua frente. (GOMMEL, 2004)



Fig 13. Neil Autoportrait – Robotlab
Fonte: (ROBOTLAB, 2019) <http://www.robotlab.de/auto/pics07/autopor-trait-mucsarnok03.htm>

Já a Ai-Da é uma robô humanoide, que também possui câmeras nos seus olhos, que permite a captura de imagem. Seu nome é em homenagem a Ada Lovelace, a primeira programadora da história. Ai-Da é resultado de um projeto de equipe multidisciplinar, com artistas, curadores e cientistas da Universidade de Oxford, Universidade de Leeds, e de uma empresa de Engenharia de Cornwall. Porém, depois que Ai-Da traça linearmente os esquemas, que não são só retratos, é preciso que uma pessoa, a artista Suzie Emery, aplique a tinta nas formas. (AMBROSIO, 2019, 38, 39)

Os artistas têm explorado muito o recurso de câmeras e inteligência artificial, mas não em máquinas humanoides. Mas a visualização no contexto da inteligência artificial, tem se desenvolvido muito, principalmente com os sistemas de reconhecimento facial ou de objetos, podendo surgir obras além da produção de imagens.

Considerações finais

O ser humano encontra-se numa etapa de sua evolução, onde suas transformações corporais não são apenas resultados das atividades físicas e condições ambientais, como foi a maior parte do tempo, na sua história, mas são a sua própria interferência no design do seu corpo. Simultaneamente encontra-se num nível de construção de suas extensões artificiais, que se aproxima cada vez mais do biológico. Encontramo-nos discutindo o que é o humano, o que é inteligência, a consciência, a emoção, a alma, e as fronteiras entre natural e artificial, biológico e tecnológico, ficam cada vez mais borradas. No contexto da medicina, todos os conhecimentos científicos e tecnológicos parecem fazer sentido, na busca de soluções dos problemas físicos do ser humano, mas no contexto social e ético, a capacidade de controlarmos a vida torna-se uma discussão cada vez mais complexa e polêmica.

A visão nosso tema em questão aqui, como parte desse movimento todo, permite que espelhe essas transformações como um todo. Vimos que a relação de elementos de um sistema visual humano, com elementos de um sistema visual artificial, vem acontecendo em diversos níveis, mas sempre alterando o ser humano e as máquinas, que se aproximam cada vez mais da singularidade tecnológica, do olho ao córtex visual.

O design e a arte participam desse movimento, construindo materialmente esse universo e apresentando questões para a sociedade, numa gama que vai do apocalíptico ao admirável.

Referências

- ALI, Robin. Gene and stem cell therapy for retinal disorders. In Vision Research, Visionary of the quarter, 2012. Disponível em <http://www.vision-research.eu/index.php?id=696> Acesso em 14/11/2019
- AMBROSIO, Chiara. Unsettling robots and the future of art. In Science, vol. 365, n. 6448, 05/07/2019. Disponível em <https://science.sciencemag.org/content/365/6448/38.full.pdf> Acesso em 17/11/2019
- BOUWDLER, Neil. Implanted chip 'allows blind people to detect objects. BBC News. 3/11/2010. Disponível em <https://www.bbc.com/news/health-11670044> Acesso em 12/11/2019
- COHEN, Harold. Official homepage. Disponível em <http://www.aaronshome.com/aaron/index.html> Acesso em 16/11/2019
- CONFORTI, Claudinéia. UNINTER. 16/08/2017. Secretaria deficiente usando Mouse Ocular. Disponível em <http://pedagogiauninterbarracao.blogspot.com/2017/08/mouse-ocular-uma-tecnologia-avancada.html> Acesso em 17/11/2019
- CREATORS Project. [Vídeo] Colônias | Vik Muniz e Tal Danino Transformam Células Vivas em Arte. In Vice Brasil. 20/08/2014. Disponível em https://www.vice.com/pt_br/article/8qdy4x/colonias-vik-muniz-e-tal-danino-transformam-celulas-vivas-em-arte Acesso em 17/11/2019
- DAUGHERTY, Anna. The Extraordinary Artwork of Francis Tsai. In Medium, The Alcade. Mar 30, 2015. Disponível em <https://medium.com/the-alcade/the-extraordinary-artwork-of>

-francis-tsai-1d9cfe58894. Acesso em 14/11/2019.

DEDAVID, Berenice Anina; GOMES, Carmen Isse e MACHADO, Giovanna. Microscopia eletrônica de varredura: aplicações e preparação de amostras : materiais poliméricos, metálicos e semicondutores [recurso eletrônico] – Porto Alegre : EDIPUCRS, 2007. Disponível em <http://www.pucrs.br/edipucrs/online/microscopia.pdf> Acesso em 13/10/2019

DOBELLE, W. H. Artificial Vision for the Blind by Connecting a Television Camera to the Visual Cortex In *ASAIO Journal* 2000; 46:3-9. Disponível em <https://pdfs.semanticscholar.org/1777/93b5b3f7d8610b159e7da4a85013db60acdd.pdf> Acesso em 13/11/2019

Eldred, Kiara et all. Thyroid hormone signaling specifies cone subtypes in human retinal organoids. *Science Journal*, vol. 362, month 10, 2018.

ENLIGHTENMENT MATTER. To see or not to see. 29/04/2006

<https://enlightenmentmatters.wordpress.com/?s=leonardo+da+vinci>

ENOCH, Jay M. "The Enigma of Early Lens Use." *Technology and Culture*, vol. 39, no. 2, 1998, pp. 273–291. JSTOR, Disponível em https://www.jstor.org/stable/3107047?read-now=1&seq=2#page_scan_tab_contents. Acesso em 10/10/2019

ÉVORA, Fátima Regina Rodrigues. A descoberta do telescópio: fruto de um raciocínio dedutivo? *Cad. Cat. Ens. Fís., Florianópolis*, 6 30 (Número especial): 30-48, jun. 1989. Disponível em <file:///C:/Users/Milton%20Sogabe/Downloads/10068-50438-1-PB.pdf> Acesso em 12/10/2019

FRANKLIN - The Franklin Institute. Maillardet's Automaton. Disponível em <https://www.fi.edu/history-resources/automaton> Acesso em 16/11/2019

GOMMEL, Matthias; HAITZ, Martina; ZAPPE, Jan. Autoportrait. *Robotlab*, 10/01/2004. Disponível em http://www.robotlab.de/auto/portrait_en.htm Acesso em 17/11/2019

HARARI, Yuval Noah. *Homo Deus: uma breve história do amanhã*. São Paulo, Companhia das Letras, 2016.

HARBISSON, Neil. I listen to colours. *TEDGlobal 2012 | June 2012*. Disponível em https://www.ted.com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color#t-505090 Acesso em 15/11/2019

HARBISSON, Neil. D&AD President's Lecture. *D&AD - Creative Advertising, Design and Digital*. 2015. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2LHPpyRZujM> Acesso em 15/11/2019

HELDEN, Albert Van. *The beginnings, from Lipperhey to Huygens and Cassini. Experimental Astronomy*. 2009.

Hofstetter, Henry W. & Graham, Robert. *Leonardo and Vision Science*.

Optometry and Vision Science: January, Volume 30 - Issue 1. 1953. ppg 41-44 Disponível em https://journals.lww.com/optvissci/Fulltext/1953/01000/LEONARDO_AND_CONTACT_LENSES_.11.aspx Acesso em 14/11/2019.

HOGG, Jabez. *Microscope: its history, construction and application*. London, The Illustrated London Library. 1854. Disponível em <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=AAc9AAAAYAAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=history+microscope&ots=5Veelt4hZ-f&sig=doW6BASCBiCaHNS-xf9xaTM9Az0#v=onepage&q=history%20microscope&f=false> Acesso em 13/10/2019.

HUBBLE, Hubble site. NASA. Disponível em <https://hubblesite.org/> Acesso em 17/11/2019

H+Pedia. File: Neil-harbisson-1.jpg. 13/11/2018. Disponível em <https://hpluspedia.org/wiki/File:Neil-harbisson-1.jpg> Acesso em 11/11/2019

KURZWEIL, Ray. *The Singularity is Near*. Penguin Group, 2005. Disponível em <http://star-gate.inf.elte.hu/~seci/fun/Kurzweil,%20Ray%20-%20Singularity%20Is%20Near,%20The%20>

%28hardback%20ed%29%20%5Bv1.3%5D.pdf Acesso em 16/11/2019.

LAUFER, B. (1915). Optical Lenses: I. Burning-Lenses in China and India. *T'oung Pao*, 16(2), second series, 169-228. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/4526448> Acesso em 10/10/2019

LEIDNER, Daniel; DIETRICH, Alexander. Rollin' Justin. Institute of Robotics and Mechatronics. German Aerospace Center. Disponível em <https://www.dlr.de/rm/en/desktopdefault.aspx/tabid-11427/#gallery/28335> Acesso em 12/11/2019

LOPER, Adriane Aparecida e MARTINS, João Batista. Mouse Ocular: tecnologia para comunicação. In X Congresso Nacional de comunicação. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011. P.13537-13548.

MOON, Jin-Hee; Dong Hyun Baek, Yoon Young Choi, Kwang Ho Lee, Hee Chan Kim, Sang-Hoon Lee. Wearable polyimide-PDMS electrodes for intrabody communication. In *Journal of Micromechanics and Microengineering*. Vol.: 20, Number 2, February, 2010.

PERES, Carolina. O corpo, a câmera e o ato de fotografar. In CARVALHO, Agda e LEOTE, Rosângela. *Body/Object/Space: Perceptions and Transductions*. DATJournal, v.3 n.1 2018. P. 94-108. Disponível em <https://datjournal.anhembri.br/dat/article/view/74/65> Acesso em 11/11/2019. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v3i1>

PERKINS, Robert. Lensless Camera: Ultra-Thin Camera Creates Images Without Lenses In Caltech, June 21, 2017 Disponível em <https://www.caltech.edu/about/news/ultra-thin-camera-creates-images-without-lenses-78731> Acesso em 06/11/2019

ROBOTLAB. Autoprotrait. 2019 Disponível em <http://www.robotlab.de/auto/pics07/autoportrait-mucsarnok03.htm> Acesso em 17/11/2019.

ROSSI, Paolo. Os filósofos e as máquinas: 1400-1700. São Paulo, Companhia das Letras. 1989.

SANTOS FILHO, Sebastião G. dos. AFM E STM: microscopias de força atômica e tunelamento. LSI/PSI/EPUSP. Disponível em http://www.lsi.usp.br/~acseabra/pos/5749_files/AFM_STM.pdf Acesso em 15/10/2019

SCHOR, Paulo. Óptica Fisiológica e Cirurgia Refrativa; Tese (Livre Docência em Oftalmologia) Universidade Federal de São Paulo – Escola Paulista de Medicina. 2003

SINES, George and SAKELLARAKIS, Yannis A. "Lenses in Antiquity." *American Journal of Archaeology*, vol. 91, no. 2, 1987, pp. 191-196. JSTOR, Disponível em www.jstor.org/stable/505216 Acesso em 10/10/2019

SOKOL, Zach. [Exclusive Video] Creating Sand Castles With A Single Grain Of Sand. In *Vice*. Mar 27 2014. Disponível em https://www.vice.com/en_us/article/xy4zj3/creating-sand-castles-with-a-single-grain-of-sand Acesso em 17/11/2019

SPENCE, Rob. Rob Spence - Eyeborg, the Enhanced Self. TEDXBrussels, 2011. Disponível em <https://eyeborgproject.tv/ted-talks/> Acesso em 15/11/2019

TSAI, Francis. Oficial webpage. Disponível em <http://teamgt.com/> Acesso em 14/11/2019

VOYAGER, NASA, Jet Propulsion Laboratory. Disponível em <https://voyager.jpl.nasa.gov/> Acesso em 17/11/2019

WIKIMEDIA COMMONS. Sonochromatic Records by Neil Harbisson. Exhibited in New York. 20/08/2014. Disponível em https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Neil_Harbisson_Exhibition.jpg?uselang=pt-br Acesso em 11/11/2019

Recebido: 02 de novembro de 2019.

Aprovado: 29 de novembro de 2019.